



HABITATIONS & SUIVANTS

UN SUPPLÉMENT DE JEU POUR DRAGONBANE

AUTEUR:

Sibling Dex (traduit par Intheheartofdarkness)

MISE EN PAGE:

Ce supplément de jeu a été créé en utilisant [DragonBrew](#) homebrewery format par Sibling Dex.

ART:

Illustrations par David Revoy ([CC BY-3.0](#))
La carte "CoeurBoisé" par [2-Minute Tabletop](#) ([CC BY-NC 4.0](#))
Armoiries par Otto Hupp (1932, Public Domain)

LICENCE:

This game is not affiliated with, sponsored, or endorsed by Fria Ligan AB.
This supplement was created under Fria Ligan AB's [Dragonbane Third Party Supplement License](#).

TABLE DES MATIÈRES:

1 – Habitations	1
2 – Le groupe	11
3 – Maison des héros	17
4 – Suivants	23
5 – Artisans	17



APPENDICE

Reputation	32
------------------	----

MADE WITH:



HUMAN MADE

hinokodo.itch.io/human-made

UN SUPPLÉMENT POUR

DRAGONBANE

THE HOMEBREWERY

Homebrewery.Naturalcrit.com

HABITATIONS

“Nous essayons tous simplement d’être à l’aise, bien nourris et sans crainte.”

— BECKY CHAMBERS, UN PSAUME POUR LES BÂTIS-SAUVAGES

Une habitation peut désigner tout lieu civilisé et sécurisé, allant du simple hameau rural jusqu’à la capitale d’un empire. Des gens y résident à l’année, vaquant à leurs métiers et à leurs affaires. Pour les aventuriers, un tel établissement constitue un havre de sécurité où se reposer, recueillir des rumeurs, accepter des quêtes, acheter des provisions et se procurer des objets spécialisés.

Les règles présentées ici peuvent être utilisées aussi bien par les MJ — pour concevoir et faire évoluer les peuplements de leurs mondes de jeu — que par les joueurs, désireux de développer ou d’améliorer leur village d’attache, voire de fonder leur propre établissement en partant de zéro. Dans tous les cas, ces règles se veulent des lignes directrices rapides et simples, et non des lois immuables. En cas de doute, tranchez la question en concertation avec votre table de jeu.

MESURE DU TEMPS

Quatre unités supplémentaires sont utilisées pour mesurer le temps dans le cadre du jeu à long terme. Les *jours* et les *semaines* servent à des activités telles que les déplacements, tandis que les *mois* et les *saisons* sont principalement employés pour le développement du domaine et du monde.

UNITÉ	DURÉE	SUFFISAMMENT POUR...
Jour	24 heures	Travailler deux Intervalles ou parcourir 30 kilomètres.
Semaine	7 jours	Soigner quelques blessures ou construire une petite structure.
Mois	4 semaines	Soigner toute blessure grave ou bâtir une structure moyenne.
Saison	3 mois	Bâtir une grande structure.

CARACTÉRISTIQUES

POPULATION

La population d’un habitat se mesure en foyers d’environ cinq personnes en moyenne. Chaque foyer se spécialise dans une occupation ou un métier — tel que l’agriculture — ou dans un artisanat, et compte généralement un ou deux membres à sa tête.

DÉ DES HABITANTS:	SIZE	HOUSEHOLDS	DIE
La taille d’un domaine détermine son dé de domaine, qui est utilisé pour certaines tables aléatoires, telles que la table de recrutement de mercenaires ou celle du marchand itinérant.	Hameau	1–10	D4
	Village	10–100	D6
	Ville	100–1000	D8
	Cité	1000+	D10

SURPLUS: Au sein des communautés largement auto-suffisantes, la ressource la plus importante est le surplus alimentaire. La plupart des foyers d’un hameau sont des agriculteurs ; ils produisent suffisamment de nourriture pour subvenir à leurs propres besoins, ainsi qu’un surplus capable de nourrir une autre personne de la communauté. Un surplus équivaut approximativement à un mois de nourriture pour une personne.

FAMINE: Si la production excédentaire d’une exploitation tombe en dessous de ses coûts excédentaires totaux, les habitants n’ont plus assez à manger et souffrent de la faim, tandis que les prix des denrées alimentaires montent en flèche.

RÉVOLTE: Si la famine ou les troubles extérieurs deviennent trop graves et que les responsables ne semblent prendre aucune mesure efficace, la population d’un hameau commencera à protester, voire à se révolter ; les tensions sont vives et les gardes, à cran.

ATOUTS DE L'HABITAT

Chaque bourg possède des lieux emblématiques, des bâtiments, des institutions ou des personnages importants qui le rendent unique, influent ou, tout simplement, agréable à vivre.

STRUCTURES: Un habitat se développe grâce à l'ajout de structures, telles qu'une palissade ou une taverne. Vous trouverez une sélection d'exemples de structures dans les pages suivantes.

PERSONNAGES CONNUS : Au-delà de la masse anonyme, un habitat compte un certain nombre d'habitants nommés, parmi lesquels figurent les artisans qui gèrent les structures, le capitaine de la garde ou le seigneur.

DÉFENSE DU DOMAINE

Un domaine doit se défendre contre les monstres errants, les bandits ou les armées d'invasion. Ces menaces peuvent attaquer le domaine et détruire ses structures, mettant en péril sa survie. Pour assurer sa défense, le domaine peut soit s'appuyer sur ses habitants pour former une milice, soit employer des gardes à temps plein en dépensant son surplus.

MILICE : Un domaine peut lever une milice comptant environ autant de combattants que de foyers. Ces volontaires ne coûtent aucun surplus, mais ne sont équipés que d'armes simples, telles que des lances et des arcs courts. Ils ne bénéficient d'aucune formation et possèdent une cote de compétence moyenne de 7 pour ces deux types d'armes.

GARDES : Un garde ou un défenseur entraîné coûte 1 point de ravitaillement et possède au minimum le rang de novice dans une compétence martiale. Il existe différents types de gardes, spécialisés soit dans le combat à distance, soit dans le combat au corps à corps. En règle générale, les domaines n'emploient pas de gardes à titre individuel, mais recrutent plutôt des unités de 5 gardes pour un coût de 5 points de surplus.

STRUCTURES

Les structures suivantes — fermes, postes de chasse, moulins — constituent le socle de la plupart des peuplements que vous rencontrerez dans votre monde. Elles génèrent de la nourriture ainsi que d'autres biens de première nécessité, indispensables à la survie à long terme de la population locale. En l'absence de ces structures, un peuplement devra vraisemblablement importer tant sa nourriture que ses matériaux de base pour subsister.

PERSONNEL ET COÛT : De nombreuses structures nécessitent la présence d'un artisan ou d'un ouvrier pour fonctionner. Ces derniers s'installent sur place accompagnés de leur famille ou de leur équipe de travail, et requièrent 5 points de surplus pour vivre au sein du peuplement. En contrepartie, ils mettent leurs services à la disposition de la communauté.

COÛTS EN SURPLUS : Le surplus produit, de même que les coûts en surplus inhérents à une structure, sont généralement comptabilisés sur une base mensuelle. Ainsi, tant que la configuration du peuplement demeure inchangée, il n'est pas nécessaire d'effectuer ce suivi chaque mois. Il vous suffit de noter le total des surplus générés par le peuplement et de veiller à ce que le total des coûts reste inférieur à cette production globale.

PRÉREQUIS : La plupart des structures exigent un accès permanent à une source de matériaux, à une ressource spécifique, à un type de terrain particulier ou à une autre catégorie de structure pour pouvoir être opérationnelles.

CONSTRUCTION

La plupart des structures de domaine nécessitent environ un mois de construction, ou deux si leur entretien génère un coût de 10 points de Surplus. La plupart des fermiers et des artisans construisent eux-mêmes leurs propres habitations et ateliers, souvent avec l'aide de quelques voisins ou d'un ou deux ouvriers rémunérés. Cela signifie que, durant la phase de construction, ils ne sont pas encore en mesure de travailler ou de fabriquer des objets ; en revanche, ils n'ont pas besoin de faire appel à des bâtisseurs professionnels pour s'installer.

AMÉLIORATIONS : Certaines structures peuvent être améliorées afin d'acquérir des fonctionnalités supplémentaires. Chaque amélioration nécessite environ un mois de travaux et ne peut être appliquée qu'une seule fois, sauf indication contraire.

COÛTS DE CONSTRUCTION : Certaines structures impliquent un coût de construction spécifique et nécessitent l'accès à des matériaux — tels que la pierre ou le bois — pour être érigées. Contrairement aux coûts d'entretien habituels, ces coûts de construction ne doivent être réglés qu'une seule fois, durant la phase de chantier, par le biais de l'embauche d'équipes de construction.

ÉQUIPES DE CONSTRUCTION : Une équipe de construction se compose d'un bâtisseur et d'environ quatre aides. Chaque équipe travaillant durant un mois permet de réduire les coûts de construction de 5 points de Surplus. Plusieurs équipes peuvent œuvrer simultanément sur la même structure afin de réduire la durée totale du chantier. Par exemple, un coût de construction de 20 points de Surplus peut être réglé par une seule équipe travaillant pendant 4 mois, par deux équipes travaillant pendant 2 mois, ou par quatre équipes travaillant pendant 1 mois, et ainsi de suite.

FERME

Des champs de céréales entourent une ferme rustique ; l'odeur du fumier et des animaux emplît l'air.

- ♦ **Personnel :** Un fermier
- ♦ **Prérequis :** Une terre fertile, un moulin et une forge

EFFET : (+1 de surplus) Une ferme autonome produisant céréales et légumes. *Sans accès à une forge et à un moulin, la production de surplus est réduite de moitié.*

AMÉLIORATION « ÉTABLE » : Nécessite un pâturage et l'un des éléments suivants : laine (moutons) ; lait (vaches ou chèvres) ; œufs (poules) ; miel (abeilles).

CARRIÈRE DE PIERRE

Une compagnie de tailleurs de pierre creuse une paroi rocheuse et la taille à la dimension voulue.

Coûts : 10 excédents

- ♦ **Personnel :** Une équipe de tailleurs de pierre
- ♦ **Nécessite :** Une montagne ou une paroi rocheuse

EFFET : Creuse dans la montagne et fournit de la pierre à une ferme. Peut également fabriquer des décorations.

PAVILLON DE CHASSE

Une cabane en bois près de la forêt, ornée de peaux et de trophées de chasse.

Nécessite : un terrain de chasse

- ♦ **Personnel :** un chasseur

EFFET : (+1 surplus) Chasse le cerf, le sanglier ou le lapin et fournit des peaux. Une forêt typique ne peut accueillir que 10 chasseurs au maximum.

MOULIN

À la lisière du village, les engrenages d'un petit moulin tournent lentement, presque jour et nuit.

- ♦ **Personnel :** Un meunier **Coût :** 5 de surplus
- ♦ **Prérequis :** Un animal (Coût : +1 de surplus)
- ♦ OU un vent constant (Moulin à vent)
- ♦ OU un cours d'eau (Moulin à eau)

EFFET : Moud le blé en farine pour l'ensemble des fermes.

AMÉLIORATION : BOULANGERIE (Personnel : Un boulanger) Cuit le pain à partir de la farine et le vend sous forme de rations de campagne.

CAMP DE BÛCHERONS

Un camp de bûcherons et une scierie qui exploitent une forêt voisine pour produire du bois d'œuvre.

Coûts : 10 excédents

- ♦ **Personnel :** Une équipe de bûcherons
- ♦ **Nécessite :** Une forêt

EFFET : Abat des arbres et fournit du bois à une ferme. Réduit de 2 le nombre de chasseurs pouvant chasser efficacement dans la zone.



TAVERNE

Un grand bâtiment au toit de chaume et aux murs à colombages. Des voix joyeuses et l'odeur du sanglier rôti emplissent la rue.

Coûts : 5 excédents

♦ **Personnel :** Aubergiste et cuisinier

EFFET : Servit des plats et des bières artisanales à prix normal. Convertit 1 excédent en 1 pièce d'or pour 30 clients servis.

AMÉLIORATION DE L'AUBERGE : (Personnel : Une gouvernante)

Propose également un hébergement en dortoir ou en chambres privées à prix normal.

FORGE

La lueur intense de la forge perce la fumée, et le bruit sourd des coups de marteau résonne dans toute la ferme.

Coût : 5 surplus

♦ **Personnel :** Un forgeron

♦ **Nécessite :** Une source de métal

EFFET : Permet à un forgeron de fabriquer des objets en métal communs et rares, et d'effectuer des réparations. La quantité de métal disponible dépend du rang d'artisan.

AMÉLIORATION DE LA FORGE : (Nécessite : Rang de maître, 15+)

Permet à un maître forgeron de produire des armes et armures rares et de qualité supérieure.

PLACE DU MARCHÉ

Une place située au centre de la ville offre un espace aux marchands itinérants pour y dresser leurs étals et proposer leurs marchandises, tant aux habitants qu'aux voyageurs.

♦ **Coût de construction :** 5 Surplus et 5 Pierres

♦ **Prérequis :** Une auberge à proximité

EFFET : Attire les marchands itinérants. Chaque semaine, lancez un dé de Foyer sur le tableau ci-dessous pour déterminer quel marchand est de passage. Il faut dépenser 1 point de Surplus pour qu'il reste une semaine et vende ses marchandises ou ses services :

JET MARCHAND ITINÉRANT

1–3 **AUCUN.** Aucun marchand n'est de passage.

4 **COLPORTEUR.** Vend la plupart des biens courants (à l'exception de la nourriture, des armes ou des armures) ainsi que des marchandises commerciales peu communes (p. 76).

5 **DRAPIER.** Vend du tissu, des vêtements (p. 75) et propose ses services de réparation (p. 80).

6 **APOTHECAIRE.** Vend des remèdes (p. 79) et propose ses services de soins (p. 80).

7 **DISEUR DE BONNE AVENTURE.** Vend des études et objets magiques peu communs (p. 77), et tire les cartes pour seulement 7 pièces d'argent.

8 **CURIOSITÉS RARES.** Vend la plupart des objets rares (à l'exception des armes ou des armures), des instruments de musique (p. 75) et des bijoux.

9–10 **LANCEZ DEUX FOIS.** Effectuez deux nouveaux jets sur ce tableau.

CABANE DE MÉDECINE

Une petite cabane servant de lieu de soins et d'atelier d'herboriste.

Coût : 5 surplus

- ◆ **Personnel :** Un herboriste
- ◆ **Nécessite :** une forêt ou un jardin à proximité

EFFET : Offre des soins pour les blessures (Livre de règles, p. 52) et les maladies (p. 53). Vend des médicaments, voire des poisons, aux personnes de confiance.

ATELIER D'ARCHERIE

Un petit atelier regorgeant d'arcs et de flèches.

Coût : 5 surplus

- ◆ **Personnel :** Un archer
- ◆ **Requis :** une source de bois (*forge)

EFFET : Fabrique et vend des arcs, des arbalètes* et des carquois de flèches ou de carreaux (pointes en fer*).

MENUISERIE

Un atelier de menuiserie en désordre : le bruit des scies et des marteaux, ainsi que l'odeur de la sciure, emplissent l'air.

Coûts : 5 excédents

- ◆ **Personnel :** Un menuisier
- ◆ **Requis :** du bois

EFFET : M Fabrique des meubles et des structures en bois et propose des réparations. Vend également de petits objets en bois comme des flûtes, des torches ou des boucliers.

MINE DE MINERAI

Un trou creusé dans le sol pour extraire des pierres précieuses, des métaux précieux ou des matériaux utiles comme le charbon.

Coûts : 10 excédents

- ◆ **Personnel :** Un mineur
- ◆ **Nécessite :** Un gisement de minerai, de charbon ou de pierres précieuses

EFFET : Fournit une ressource précieuse à la ferme : métaux, charbon ou pierres précieuses.

TANNERIE

Un atelier avec de grandes cuves et des étagères remplies de peaux et de fourrures séchant à l'extérieur.

Coûts : 5 surplus

- ◆ **Personnel :** Un tanneur
- ◆ **Nécessite :** Peaux et fourrures

EFFET : Permet de tanner le cuir issu des peaux et de nettoyer les fourrures. Permet de fabriquer des armures, des sacs à dos, des selles et d'autres articles en cuir (Livre de règles, p. 73-79).

TAILLEUR

Une boutique chaleureuse regorgeant de tissus, vêtements, chaussures, chapeaux et costumes colorés.

Coûts : 5 excédents

- ◆ **Personnel :** Un tailleur
- ◆ **Besoins :** Tissus, fil, cuir

EFFET : Propose des réparations de chaussures et de vêtements, vend des vêtements courants et réalise des commandes sur mesure.

MAGASIN GÉNÉRAL

Une petite boutique sans prétention à l'odeur de renfermé, dont les étagères regorgent d'articles plus ou moins utiles.

Coût : 5 surplus

- ◆ **Personnel :** Un marchand
- ◆ **Nécessite :** Une ville

EFFET : Vend la plupart des marchandises courantes (sauf nourriture, armes et armures) et les marchandises rares (Livre de règles, p. 76).

MANOIR

Un vaste bâtiment où réside la propre famille du seigneur, accompagnée de nombreux serviteurs et gens de sa suite.

- ◆ **Seigneur :** Un noble ou un shérif
- ◆ **Coût de construction :** 20 de surplus, bois et pierre
- ◆ **Personnel :** Un intendant, un cuisinier, quelques domestiques et un palefrenier.

Coût : 20 de surplus

EFFET : Permet d'échanger 20 de surplus contre l'accès à une ressource telle que la pierre, le bois ou le métal. Collecte le surplus restant sous forme d'impôts et assure la protection ainsi que le patronage d'un seigneur féodal plus puissant.

DÉCRETS : Chaque mois (ou saison), le seigneur du domaine peut promulguer un décret. Lancez un dé de domaine ou choisissez dans le tableau ci-dessous pour déterminer quel décret est émis et quel en est le coût pour le domaine :

JET DÉCRET

1– **AUCUN.** Aucun événement particulier n'est prévu.
4

5 **FESTIVAL.** (1 de surplus pour 10 foyers) Une fête des moissons ou une fête des lumières en fin de mois.

6 **ORNEMENT.** (Coût de construction : 5 de surplus) Une statue ou une fontaine pour la place du village.

7 **FOIRE MARCHANDE.** (1 de surplus pour 5 foyers) Avec étals et artistes, en fin de mois.

8 **AMNISTIE.** Toutes les petites dettes et les délits mineurs sont pardonnés le premier jour du mois.

9 **GRAND ŒUVRE.** (20 équipes de construction pendant plusieurs années) Un grand temple, une université ou un palais.

10 **LANCEZ DEUX FOIS.** Effectuez deux nouveaux jets sur ce tableau.

FORTIFICATIONS

Fortifier un habitat nécessite la construction de murs, de portes et de tours le long de son périmètre. Lorsque vous érigez une palissade ou un mur, déterminez le nombre de portes qu'il comportera et disposez-les à des emplacements judicieux le long de la structure.

Les tours de garde sont placées à portée de vue les unes des autres, le long des murs ou — en l'absence de ceux-ci — au niveau du périmètre du domaine.

COÛTS DE CONSTRUCTION DES FORTIFICATIONS : Les structures suivantes indiquent le coût de construction d'une section de fortification suffisante pour protéger un hameau de taille moyenne. Pour les domaines plus vastes, multipliez les coûts comme suit :

SIZE:	HAMEAU	VILLAGE	VILLE	CITÉ
COÛTS:	×1	×2	×3	×4

PALISADE

Une palissade de rondins taillés entoure le domaine, s'élevant à environ quatre mètres de hauteur.

♦ **Coût de construction :** 20 Surplus et Bois

EFFET : Empêche les assaillants de pénétrer dans le domaine. Doit être détruite (PS 100, armure 12) ou escaladée pour permettre une entrée par la force.

TOURS DE GARDE

Plusieurs petites tours se dressent le long du périmètre de la ville, assurant sa garde jour et nuit.

♦ **Coût de construction :** 10 de surplus et de bois

EFFET : Augmente de 10 mètres la portée de tir des défenseurs à distance postés sur les tours. Confère un avantage aux défenseurs situés au sommet et inflige un désavantage aux assaillants situés en contrebas (PS 100, indice d'armure 12).

MUR DE PIERRES

Une haute fortification en pierre massive protège le domaine, dotée de chemins de ronde et de créneaux.

♦ **Coût de construction :** 60 de surplus et de pierre

EFFET : Empêche les assaillants de pénétrer dans le domaine. Doit être détruit (PS 200, armure 20) ou escaladé pour permettre une entrée par la force.

TOURS FORTIFIÉES

De grandes tours de pierre imposantes, dotées d'archères, de créneaux et de mâchicoulis.

♦ **Coût de construction :** 30 de surplus et de bois

EFFET : Augmente la portée de tir des défenseurs à distance postés dans les tours de 20 mètres. Confère un bonus et une couverture aux défenseurs situés à l'intérieur de la tour (PS 200, indice d'armure 20).

DÉFENSE DU DOMAINE

THE POINT-CRAWL BATTLEFIELD

Identifiez plusieurs points stratégiquement importants au sein de la place forte, tels que les portes, les places centrales, les goulots d'étranglement, le donjon ou de longs segments de muraille. Tracez ensuite des liaisons entre les points qui sont accessibles les uns depuis les autres ; efforcez-vous de concevoir l'ensemble de manière à offrir aux joueurs des choix intéressants.

GROUPES DE COMBAT : Tous les combattants prenant part à la bataille peuvent être regroupés par unités d'environ 5 créatures de même type. Les monstres puissants ou les boss particulièrement redoutables constituent, à eux seuls, un groupe distinct.

DÉFENSEURS : Les groupes de défenseurs postés sur une muraille ou une tour pour repousser des assaillants extérieurs bénéficient d'un avantage sur leurs jets tant que la muraille ou la porte n'a pas encore été enfoncée.

LE GROUPE D'AVENTURIERS : Les personnages-joueurs forment leur propre groupe et peuvent se déplacer sur le champ de bataille comme n'importe quel autre groupe.

Vous avez la possibilité de vous scinder en groupes plus restreints, voire de vous déplacer individuellement, chaque entité évoluant alors séparément sur le champ de bataille. Prenez garde, toutefois : la division du groupe doit s'opérer avec la plus grande prudence et une extrême circonspection !

ACTIVITÉS DE BATAILLE

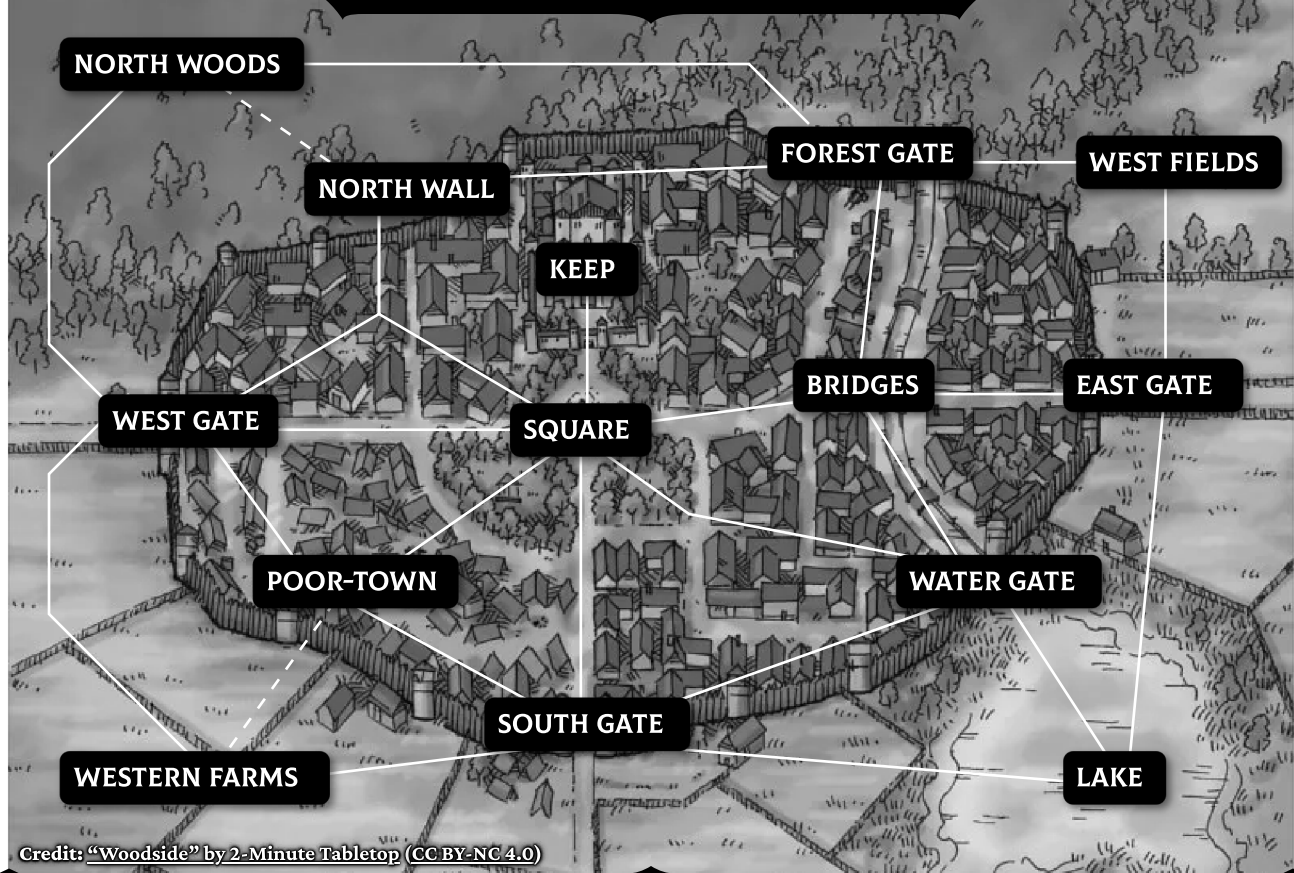
La bataille se déroule par tours, chacun constituant une « phase ». Au cours de chaque phase, un groupe peut se déplacer entre deux points reliés et entreprendre une activité. Toutefois, si deux groupes adverses occupent le même point, ils ne peuvent s'en éloigner tant que l'un n'a pas vaincu l'autre, ou tant que l'une des parties n'a pas fui la confrontation grâce à des jets d'EVADER réussis.

RENCONTRES DE COMBAT : Lorsque vous pénétrez dans un point occupé par un ou plusieurs groupes ennemis, une rencontre de combat s'engage. Mettez la scène en jeu comme un combat ordinaire, en disposant les combattants ennemis et les alliés selon les nécessités de la situation.

ACTIVITÉS EN ARRIÈRE-PLAN : Si deux groupes adverses se croisent en l'absence des joueurs, résolvez leur rencontre par un jet opposé ouvert basé sur leurs compétences d'arme principales (valeur de 15 pour les monstres). Chaque groupe effectue son jet de compétence séparément ; le camp ayant obtenu le plus de succès remporte la rencontre.

DESTRUCTION : Lorsqu'un groupe attaquant se retrouve seul pendant un tour, il peut utiliser son activité pour détruire les structures environnantes, telles que des champs ou des maisons qu'il incendie. Il peut également tenter de percer une section du mur d'enceinte ; en cas de succès, tracez une nouvelle liaison traversant cette section.

EXAMPLE POINT-CRAWL BATTLEFIELD



LE GROUPE

« Je ne connais pas la moitié d'entre vous à moitié aussi bien que je le voudrais ; et j'aime moins de la moitié d'entre vous à moitié aussi bien que vous le méritez. »

— J.R.R. Tolkien, *La Communauté de l'Anneau*

Votre groupe de personnages-joueurs (PJ) constitue le cœur de chaque partie, mais son caractère et ses objectifs demeurent souvent mal définis. Ce chapitre propose quelques règles pour donner corps au groupe et établir un foyer ou une base d'opérations.

IDENTITÉ DU GROUPE

Tout groupe d'aventuriers se définit par ses particularités et ses traits distinctifs : la manière dont ses membres se sont rassemblés, et ce qui les empêche de suivre chacun leur propre chemin.

ÉVÉNEMENT FONDATEUR : Votre groupe s'est constitué à un moment donné pour une raison précise. Notez ce qui vous a réunis, ainsi que les relations que vous entretenez les uns avec les autres. Formez-vous un groupe de mercenaires, les membres d'un ordre secret, les serviteurs d'un seigneur, ou simplement des chasseurs de trésors ?

Ce qui vous a réunis n'est pas nécessairement ce qui vous maintient unis. Toutefois, cela constitue l'événement fondateur de l'histoire de votre groupe. Il ne devrait être remplacé que si vous vivez, au cours de vos aventures, un événement encore plus déterminant.

OBJECTIF : Quelles que soient vos origines, votre groupe reste soudé autour d'une cause commune. Bien que chaque personnage puisse avoir ses propres raisons de rester, définissez un objectif commun pour l'ensemble du groupe. Cet objectif peut être aussi simple que la quête d'un trésor ou le désir de gagner de l'argent ; il peut tout aussi bien s'avérer bien plus complexe.

Une fois que votre groupe a atteint son objectif actuel — ou s'il réalise qu'il n'a plus de raison de le poursuivre —, vous pouvez définir un nouvel objectif commun pour le groupe.

RÔLES DU GROUPE

Pour faciliter la tâche de votre MJ, envisagez de répartir les rôles suivants entre les PJ :

INTENDANT : Vous tenez le compte des richesses communes, gérez les bêtes de somme et achetez suffisamment de rations. Vous êtes le cerveau du groupe.

GUIDE : Vous tracez vos itinéraires de voyage, rythmez les phases de la journée et trouvez un bon emplacement pour établir le camp. Vous êtes les yeux du groupe.

MAÎTRE DES TÂCHES : Vous tenez un registre de vos contacts, quêtes, tâches et du score de réputation du groupe. Vous êtes le visage du groupe.

QUESTIONS OUVERTES : Pour étoffer les origines et la situation actuelle de votre groupe, posez quelques questions d'orientation au début de votre aventure. Pour des exemples, consultez l'encadré ci-dessous.

EXEMPLE GROUPS

MERCENAIRES

Vous vous êtes formés au lendemain d'une guerre à laquelle vous avez pris part ; pour la plupart d'entre vous, la vie de combat est la seule que vous ayez jamais connue.

OBJECTIF : Gagner de l'argent en vendant vos services.

- ◆ À quelle guerre avez-vous participé ?
- ◆ Dans quel camp vous trouviez-vous : celui des vainqueurs ou celui des vaincus ?
- ◆ Quels anciens compagnons d'armes sont encore en vie ?

DÉCHUS

Vous êtes tout ce qui subsiste d'une noble maison ou d'un royaume déchu, après la mort de son dernier héritier.

OBJECTIF : Trouver une nouvelle raison d'être, ou vous en forger une par vous-mêmes.

- ◆ Quel seigneur ou quel royaume serviez-vous ?
- ◆ Comment ont-ils tous péri ?
- ◆ Comment avez-vous survécu à leur chute ?

FUGITIFS

Vous avez fui un régime oppressif ou vous êtes évadés de prison après une tentative de rébellion avortée.

OBJECTIF : Trouver les moyens de profiter de votre liberté.

- ◆ Quel régime avez-vous fui ?
- ◆ Pourquoi étiez-vous persécutés ?
- ◆ Qui est encore à vos trousses ?

LIÉS PAR SERMENT

Vous êtes les membres d'un ordre ancien, mais secret, lié par serment ou par un credo à la protection de ces terres.

OBJECTIF : Honorer les serments que vous avez prêtés.

- ◆ Qu'avez-vous juré de protéger, et contre quelle menace ?
- ◆ Avez-vous été enrôlés de force ou vous êtes-vous portés volontaires ?
- ◆ Combien de membres de votre ordre reste-t-il encore ?

RÉPUTATION

{title="Supplément aux règles"}

« *Le plus beau sentiment au monde est de faire une bonne action anonymement... et de voir quelqu'un le découvrir.* »

— OSCAR WILDE

La réputation est une ressource précieuse et difficile à acquérir. Au fil de vos aventures et de vos exploits, votre groupe se forgera une certaine réputation. Qu'elle soit synonyme de noblesse et d'héroïsme ou de fourberie et d'avidité, cela dépendra de vos actions.

LISTE DE VOS EXPLOITS

À la fin d'une session, si vous avez accompli un exploit remarquable, notez-le dans votre liste de réputation. Pour déterminer s'il mérite d'y figurer, posez-vous les questions suivantes :

- ◆ Est-ce quelque chose que peu de gens pourraient ou ont fait ?
- ◆ A-t-il un impact positif ou négatif sur de nombreuses personnes ?
- ◆ La nouvelle peut-elle se répandre, ou tous les témoins sont-ils morts ?

Inscrivez vos pires actions, celles pour lesquelles on vous craint ou vous hait, en bas de la liste, en commençant par 20 et en décomptant.

Inscrivez vos actions les plus nobles, celles pour lesquelles on vous aime ou vous admire, en haut de la liste, en commençant par 1 et en comptant.

Si une action est particulièrement remarquable, héroïque ou ignoble, elle peut occuper deux lignes, voire plus si elle est vraiment impressionnante.

Les bonnes et les mauvaises actions peuvent se chevaucher au milieu de la liste (voir l'exemple à droite), mais vous ne pouvez jamais avoir plus de 20 bonnes et 20 mauvaises actions sur votre liste.

RÉPANDRE DES RUMEURS : Avec un peu d'effort ou un jet de dragon, vous pouvez répandre des mensonges ou des rumeurs à votre sujet, afin d'inscrire une fausse action et de la présenter comme héroïque ou vile. Vous pouvez également essayer de faire passer une mauvaise action pour une bonne, ou inversement. Vous pouvez aussi chanter vos actes héroïques pour augmenter le nombre de lignes d'une action sur la liste.

RÉPARER SES TORTS : Si vous avez commis un crime ou fait du tort à autrui, vous pouvez tenter de vous racheter et de réparer vos erreurs. Dans ce cas, vous pouvez rayer la mauvaise action. Lorsqu'un autre joueur effectuera un nouveau jet de dé, il saura que vous avez payé votre dette.

JETS DE RÉPUTATION

Lorsque vous entrez dans une taverne, approchez d'une porte de ville ou êtes reçu en audience à la cour d'un noble, vous pouvez effectuer un jet de Réputation afin de déterminer si les gens ont entendu parler de vous. Si votre résultat est suffisamment bas pour correspondre à un numéro figurant sur votre liste de bonnes actions, considérez que vos interlocuteurs ont entendu parler de l'action tirée au sort, mais probablement aussi de toutes les bonnes actions situées en dessous de celle-ci sur la liste. Si, à l'inverse, votre résultat est suffisamment élevé pour correspondre à un numéro figurant sur votre liste de mauvaises actions, ils ont entendu parler de la mauvaise action tirée au sort, ainsi que de toutes celles situées au-dessus sur la liste.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES : Les jets de Réputation peuvent être effectués avec un ou plusieurs avantages ou désavantages, selon diverses circonstances. Un PNJ déjà favorablement disposé à l'égard de votre groupe, et qui n'a sans doute prêté l'oreille qu'aux échos positifs, effectue son jet avec un avantage. Vos rivaux, qui cherchent avant tout à obtenir un moyen de pression contre vous, effectuent quant à eux leur jet avec un désavantage.

RÉPUTATION INDIVIDUELLE

Si votre groupe se sépare souvent ou participe à une campagne importante avec de nombreuses intrigues secondaires, vous pouvez tenir à jour les listes de réputation de chaque personnage et effectuer des jets de réputation séparément. Certains d'entre vous seront reconnus tandis que d'autres resteront inconnus. Les actions communes peuvent être inscrites sur toutes les différents listes.

EXEMPLE DE LISTE D'ACTES

D20 ▼ BONNE ACTION

1	A sauvé un village des ogres	
2	A retrouvé les enfants perdus	
3	A gagné la course de poulets	← s'est fait prendre à tricher
4	A donné 100 pièces d'or à l'...	
5	...orphelinat incendié	vous avez obtenu :
6	A négocié la paix entre...	
7	...des clans en pleine vendetta	
8	A restitué le Saint Suaire	
9	A aidé un fantôme à trouver la paix	
10	A tué un dragon qui...	A mangé un lapin doué de conscience
11	...attaquait la ville	A utilisé de la magie maléfique pour...
12	A sauvé deux enfants...	...interroger un suspect
13	...d'une sorcière des bois	A tué un prisonnier
14		A libéré un... furieux
15	ce qu'ils savent	...démon dans le monde
16		A intimidé un témoin
17		A vendu un objet maudit
18	A tout nettoyé après →	A vomit dans le puits
19		A déclenché une bagarre de taverne
20		A réduit un goblin en esclavage
D20		▲ MAUVAISE ACTION

OPTIONS DE RÉPUTATION

RÉPUTATION BASÉE SUR LES FACTIONS

Différents groupes ou factions peuvent avoir des opinions divergentes quant à ce qui constitue une bonne ou une mauvaise action. Une façon de gérer cela consiste à établir une liste générale, tenue à jour par les joueurs — sur laquelle se basent les gens du commun, les villageois et autres PNJ — ainsi que des listes distinctes, rédigées par le MJ, réservées aux membres de factions spécifiques. Ce qui est considéré comme bon ou mauvais dépend alors des intérêts et des principes du groupe en question.

RÉPUTATION DE DÉPART

Vous pouvez attribuer à vos personnages-joueurs un certain nombre d'actions dès le début de la partie ; déterminez ce qu'ils ont déjà accompli avant le commencement du jeu — en intégrant ces éléments à leur historique personnel — et dressez-en une liste. Si votre personnage est jeune, il commence avec 2 actions ; il en obtient 4 s'il est adulte, ou 6 s'il est âgé. Si vous n'utilisez qu'une liste commune pour le groupe, prenez le nombre le plus élevé parmi les membres, et demandez à chaque joueur de contribuer à la liste avec au moins une action.

SECRETS INAVOUABLES

Si vous souhaitez pimenter un peu les choses, chaque personnage-joueur peut débiter la partie avec un secret inavouable. Effectuez un jet sur le tableau ci-dessous, ou inventez un secret spécifique pour chaque membre du groupe.

Sur la liste d'actions, repérez la ligne correspondant au numéro 20 et inscrivez-y « Secret inavouable ». Désormais, chaque fois qu'un résultat « Démon » apparaît lors d'un jet de réputation, l'individu rencontré reconnaît l'un des personnages et découvre son secret inavouable. Il peut s'agir d'une personne issue de votre passé, ou de quelqu'un qui connaît l'une de vos connaissances. Le MJ peut alors décider qui est cette personne — en fonction de ce qui semble le plus cohérent avec la narration — ou bien attribuer un numéro à chaque personnage-joueur et effectuer un jet de dé pour déterminer lequel est concerné.

LIEU ET TEMPS

Vous êtes peut-être devenu célèbre dans une région du monde, mais personne n'a entendu parler de vous de l'autre côté de cette vaste chaîne de montagnes — ou au-delà de l'océan. Lorsque vous vous installez dans un endroit suffisamment éloigné pour que votre réputation ne s'y soit pas propagée, mais suffisamment proche pour que des rumeurs aient pu y parvenir, dressez une nouvelle liste de hauts faits : réduisez d'une ligne le nombre de lignes de chaque entrée (ou de deux, si la distance est vraiment importante), et ne conservez que les hauts faits restants.

Cette même méthode peut être appliquée si vous revenez sur les lieux après une longue absence, ou si vous effectuez un saut dans le temps de plusieurs années, de sorte que les gens aient oublié les hauts faits les plus mineurs figurant sur votre liste.

EXEMPLE DE MOUVEMENT

D20 ▼ ANCIENNE LISTE ▼ NOUVELLE LISTE

1	A sauvé un village des ogres	A donné 100 po à un orphelinat
2	A donné 100 pièces d'or à l'orphelinat incendié	A négocié la paix...
3		
4	A retrouvé les enfants perdus	
5	A négocié la paix entre...	
6	...des clans en vendetta	

SOMBRES SECRETS PAR PROFESSION

D6	ARTISAN	BARDE	GUERRIER	CHASSEUR	CHEVALIER
1-2	Vous êtes connu pour votre travail bâclé	Vous avez un jour été hué hors de scène	Vous avez déclenché de nombreuses bagarres en état d'ivresse	Vous avez été banni de votre propre village	Vous n'avez jamais terminé vos épreuves d'initiation
3-4	Vous frappez vos clients et vos apprentis	Vous avez en réalité une famille qui vous attend au pays	Vous êtes brutal et éprouvez le désir d'infliger de la douleur	Vous portez les cicatrices d'une attaque démoniaque	Votre famille a perdu sa fortune et son titre
5-6	Vous avez tué quelqu'un avec cet outil	Vous avez un jour échappé à un mari jaloux	Des cultistes vous traquent pour avoir tué l'un des leurs	Vous avez abandonné un ami à la mort dans les bois	Vous avez usurpé l'identité d'un chevalier
D6	MAGE	MARIN	MARCHAND	ÉRUDIT	VOLEUR
1-2	Vous avez été techniquement mort pendant une heure	Vous étiez autrefois un pirate redouté	Vous avez d'importantes dettes de jeu	Vous avez plagié votre thèse de fin d'études	Vous avez dénoncé votre ancien gang
3-4	On vous a surpris en train d'accomplir des rituels obscurs	Vous avez juré de garder le secret sur l'emplacement d'un trésor	Vous avez escroqué un grand nombre de personnes	Vous avez consommé de grandes quantités d'herbe de halfelin	Vous avez volé une personne influente
5-6	Vous avez involontairement causé la mort de votre maître	Vous êtes recherché dans un autre port	Vous avez vendu des armes aux deux camps d'une guerre	Vous êtes accusé de diffamation par un petit noble	Vous avez une ardoise colossale dans un bar

MAISONS DES PERSONNAGES

« Nous cherchons tous simplement à être à l'aise, bien nourris et à l'abri de la peur. »

— *Becky Chambers, A Psalm for the Wild-Built*

Votre foyer est un lieu où se reposer, récupérer et se préparer à de nouvelles aventures. Le foyer d'un personnage fait généralement partie d'un hameau — ou d'un lieu habité similaire — ou se situe à proximité d'une source de nourriture et de services. Dans le cas contraire, vous devrez chasser ou cultiver votre propre nourriture, une tâche qui peut s'avérer à la fois chronophage et dangereuse.

TYPES DE FOYERS

Votre foyer peut remplir différentes fonctions selon son type et l'usage de ses pièces.

RÉSIDENCE : Si vous vous contentez de vous y reposer et d'y récupérer, votre foyer est une résidence. Celle-ci peut prendre la forme d'une simple maison, d'un vaste manoir, ou même d'un donjon fortifié. Bien que vous puissiez y héberger des domestiques ou des gardes engagés, sa fonction première demeure le repos et la récupération.

COMMERCE : Si votre foyer constitue également une source de revenus, il s'agit d'un commerce. Par exemple, vous pourriez posséder une ferme et y cultiver des terres, tenir une taverne ou une auberge, ou encore vivre au-dessus de votre atelier. Si votre activité nécessite une présence et des soins constants — comme c'est le cas pour une ferme ou une auberge —, vous devrez engager du personnel (voir la section « Compagnons ») pour en assurer la gestion durant vos aventures.

SPÉCIAL : Outre les résidences et les commerces, votre foyer peut revêtir des formes plus exotiques ou mystérieuses. Si vous résidez dans une dimension de poche, à bord d'un navire en haute mer, ou au sein d'un sanctuaire gardant l'accès aux Enfers, votre foyer sera régi par ses propres règles et fonctions spécifiques.

BÂTIMENTS

Pour établir un foyer, vous avez besoin d'une structure telle qu'une hutte ou une maison — ou d'un chariot entièrement clos si vous souhaitez qu'il soit mobile. Le bâtiment fournit abri et chaleur, ce qui vous permet de vous reposer sans avoir à effectuer de jet de **SURVIE**.

EMPLACEMENT : Un bâtiment peut être situé à l'intérieur ou à l'extérieur d'un domaine, ou encore être mobile, comme c'est le cas pour une caravane (voir ci-dessous). Lorsqu'il se trouve à l'intérieur d'un domaine, il est considéré comme un lieu de repos sûr, pour autant que le domaine ne soit pas sous attaque.

PIÈCES : Chaque bâtiment comporte un certain nombre de pièces. Ces pièces peuvent être aménagées pour remplir des fonctions spécifiques, telles que cuisine ou chambre à coucher. Le nombre indiqué correspond à des pièces standard d'environ 4 × 4 mètres. Vous pouvez combiner les pièces à votre guise pour créer des salles de plus grande dimension.

FONCTIONS DES PIÈCES Les pièces peuvent être meublées ou aménagées pour remplir une fonction spécifique, telle que chambre, cuisine ou atelier. Vous trouverez une liste des fonctions de pièces courantes sur la page suivante.

AMÉNAGEMENT DES PIÈCES : Pour aménager une pièce, vous avez besoin d'un artisan doté d'un talent spécifique — le plus souvent un charpentier — ainsi que du temps nécessaire pour construire les structures et le mobilier requis.

Les pièces, ateliers et autres fonctions intérieures nécessitent généralement l'allocation d'une pièce unique, tandis que les fonctions extérieures — telles qu'un champ ou un jardin — indiquent leurs propres exigences en matière de surface de terrain.

PERSONNALISATION DES PIÈCES : Les fonctions de pièces présentées ici peuvent être adaptées ; le mobilier ou les petites structures peuvent être échangés, ajoutés ou retirés selon vos souhaits. Consultez l'Annexe I pour connaître les prix du mobilier et des petites structures, ainsi que la description de leurs effets.

EXEMPLES DE LOGEMENTS (MEUBLÉS)

STRUCTURE	COÛT	PIÈCES	DESCRIPTION
Caravane	90 pièces d'or	1/2	Tirée par deux chevaux (vendus séparément). Contient un lit, un bureau, une chaise, ainsi qu'un coffre intérieur et un coffre extérieur — ce dernier abritant une cuisine de campagne rangée pour la cuisson en plein air.
Baraque	50 pièces d'or	1	Une pièce unique aux murs faits de planches et au sol en terre battue, équipée de quelques lits de paille.
Hutte	100 pièces d'or	1	Une hutte au toit de chaume, dotée d'une cheminée, d'une table, d'un banc, ainsi que de quelques lits et coffres.
Chaumière	600 pièces d'or	3	Une petite habitation comprenant un espace cuisine et repas, ainsi que deux chambres situées à l'arrière.
Taverne	1200 pièces d'or	5	Un bâtiment à colombages, comportant une cuisine, une salle commune et une salle à manger au rez-de-chaussée. À l'étage se trouvent une chambre privée et un cabinet de travail.
Maison	1300 pièces d'or	5	Une solide maison en bois et en pierre, dotée d'une cuisine complète, d'une salle à manger et d'un cabinet de travail au rez-de-chaussée, ainsi que de deux chambres confortables à l'étage.
Auberge	2400 pièces d'or	10	Une vaste demeure comprenant une cuisine, une salle commune et une salle à manger au rez-de-chaussée, avec une chambre privée et un cabinet de travail situés à l'arrière. Deux chambres à louer, une salle d'eau et un grand dortoir se trouvent à l'étage.

SALLE DE BAIN

Contient une grande baignoire, des savons, des seaux, des brosses, un paravent et un tabouret pour se changer.

Coût : 20 pièces d'or

♦ **Artisan :** Un menuisier

EFFET : Permet de prendre des bains (Livre de règles p. 80) et d'en proposer à 6 pièces de cuivre par client.

CHAMBRE À COUCHER

Contient deux lits simples, un tabouret et une armoire pour ranger vêtements et équipement de voyage.

♦ **Artisan :** Un charpentier **Coût :** 20 pièces d'or

EFFET : Permet d'effectuer un repos par quart sans avoir à effectuer de jet de SURVIE. Peut être louée pour 5 pièces d'argent par nuit.

SUITE DE LUXE : (Coût : ×5) Remplace l'un des lits par un fauteuil. Tout le mobilier est rembourré et décoré. Peut être louée pour 2 pièces d'or par nuit.

SALLE COMMUNE

Comprend une cheminée, un comptoir de bar avec des tabourets et trois tables accompagnées de chaises, offrant 20 places assises.

Coût : 70 pièces d'or **Places assises :** 20 personnes

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Personnel :** Un tavernier

EFFET : Vous permet de servir des boissons aux clients (pour servir de la nourriture, une cuisine est requise). En tant que propriétaire de la taverne, vous pouvez acheter de l'hydromel ou de la bière à moitié prix.

À chaque service, lancez un nombre de dés de domaine égal à votre réputation positive moins votre réputation négative pour déterminer combien de clients consomment une boisson ; cela génère le profit moyen suivant :

SERVICE	PROFIT	DESCRIPTION
Matin	1 pièce de cuivre	Une bière, tout au plus
Après-midi	5 pièces de cuivre	Un hydromel, ou deux avec le déjeuner
Soirée	2 pièces d'argent	La nuit, les gens boivent

SCÈNE : (Coût : 10 pièces d'or ; Places assises : -5 personnes) Ajoute une petite scène à la place de l'une des tables. Lorsqu'un barde s'y produit régulièrement, cela confère +1 dé aux jets de fréquentation. Une performance exceptionnelle — réalisée par un barde maître ou un PJ obtenant un résultat « Dragon » — confère +2 dés.

Vous pouvez également installer une scène dans une salle à manger.

CUISINE

Contient une cheminée pour la cuisson, un plan de travail, des poêles, des marmites, des couteaux et de nombreux ustensiles de cuisine.

- ♦ **Artisan :** Charpentier et **Coût :** 45 pièces d'or bâtisseur
- ♦ **Personnel :** Un chef cuisinier

EFFET : Confère un avantage sur les jets de **SURVIE** liés à la cuisine. Permet de préparer des plats à servir aux clients. Vous pouvez acheter des ingrédients crus pour la moitié du prix de leur version cuisinée.

À chaque service, lancez un nombre de dés de domaine égal à votre réputation positive moins votre réputation négative pour déterminer combien de clients mangent à la taverne, générant ainsi le profit moyen suivant :

SERVICE	PROFIT	DESCRIPTION
Matin	5 cuivres	Un ragoût au petit-déjeuner
Après-midi	2 argents	Pain, viande et fromage
Soirée	1 argent	Un dîner copieux

DORTOIR

Contient dix lits rudimentaires pour les clients de passage (ou les clients trop ivres).

Coût : 20 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier

EFFET : Permet de prendre un repos de quart sans jet de **BUSHCRAFT** (voir le livre de règles p. 80) et de louer des lits pour 1 pièce d'argent par nuit.

SALLE À MANGER

Ajoute une salle contenant cinq tables avec chaises et bancs pouvant accueillir jusqu'à 30 personnes supplémentaires.

Coût : 40 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un menuisier
- ♦ **Personnel :** Un serveur

EFFET : Permet de servir plus de clients, mais nécessite un serveur supplémentaire.

TANNERIE

Contient un établi, des cuves et des étagères pour le tannage du cuir et les outils de travail du cuir.

Coût : 40 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Personnel :** Un tanneur

EFFET : Confère un bonus aux jets de **ARTISANAT** pour le travail du cuir. Permet de fabriquer des armures en cuir.

ÉTUDE

Comprend un bureau, de l'encre, une plume, 10 feuilles de parchemin et une bibliothèque pouvant contenir jusqu'à 100 livres.

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Coût :** 30 pièces d'or + 25 pièces d'or par livre

EFFET : Vous confère un avantage sur les jets de **LANGAGES** visant à rédiger des lettres formelles ou à contrefaire des documents.

Lorsque vous effectuez des recherches en **CON, DES BÊTES, LANGAGES** ou **MYTHES & LÉGENDES**, lancez un D100 pour tenter de trouver un livre utile. Si votre résultat est inférieur ou égal au nombre de livres présents, vous bénéficiez d'un avantage sur votre jet de recherche. Si le résultat est inférieur à la moitié du nombre de livres (arrondi à l'inférieur), vous bénéficiez de deux avantages.

Si vous trouvez un livre qui vous aide dans votre jet, donnez-lui un titre. Vous pourrez désormais l'utiliser à tout moment.

FORGE

Contient une forge, une enclume, un tonneau de trempe, un établi, un coffre à matériaux, des marteaux et des outils de forgeron.

Coût : 120 pièces d'or

- ♦ **Personnel :** Un forgeron
- ♦ **Artisan :** Charpentier, constructeur et forgeron

EFFET : Confère un bonus aux jets de **ARTISANAT** pour réparer les armes et armures en métal. Permet de fabriquer des objets en métal.

MENUISERIE

Contient un établi, un coffre pour les matériaux volumineux, une scie, un marteau et des outils de menuiserie.

Coût : 35 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un menuisier
- ♦ **Personnel :** Un menuisier

EFFET : Confère un bonus aux jets de **ARTISANAT** en menuiserie. Permet de fabriquer des objets en bois.

HERBORISTERIE

Contient une cheminée avec un chaudron, un établi, des séchoirs à herbes et des outils d'herboriste.

Coût : 50 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Personnel :** Un herboriste

EFFET : Confère un bonus aux jets de SOINS et permet de fabriquer des potions d'herboristerie.

JARDIN

Une petite parcelle de terre cultivée avec des légumes, des herbes aromatiques ou des parterres fleuris.

Temps de construction : 1 semaine

- ♦ **Personnel :** Un fermier (1/3)
- ♦ **Requis :** Une parcelle de terre

EFFET : Chaque semaine, vous pouvez consacrer un quart de travail à la récolte de votre jardin et obtenir le rendement suivant.

Le jardin produit 2 dés de moins en hiver :

PLANTES	CONTIENT
Fleurs	2D6 bouquets
Légumes	3D6 rations
Herbes & champignons	4D4

CAVE

Une cave sombre, sèche et fraîche sous la maison.

Coût : 150 pièces d'or

Personnel : Un chat

- ♦ **Artisan :** Un bâtisseur
- ♦ **Prérequis :** Creuser une cave

EFFET : Permet de conserver longtemps des céréales, de la viande, des légumes ou d'autres aliments crus sans qu'ils ne se gâtent. Un chat est nécessaire pour chasser les rats et les souris affamés.



CHAMP

Un acre de terre riche, cultivée en céréales ou en légumineuses, ou laissée en jachère pendant un an pour se régénérer.

Durée de construction : 1 mois

- ♦ **Personnel :** Un agriculteur (1/3)
- ♦ **Requis :** Un acre de terre

EFFET : En rotation triennale, un champ peut être récolté une fois par an en 12 journées de travail. Il produit une certaine quantité de nourriture brute :

AN	PLANTES	SOWN	HARVESTED	YIELD
1	Légumes	Printemps	mi-été	200
2	Grains	Automne	Fin d'été	400
3	Jachère	Utilisé comme pâturage		

PIGEONNIER

Les pigeons voyageurs sont très utiles pour rapporter des messages à la maison lors de vos aventures.

Coût : 10 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Nécessite :** Placement à l'extérieur / dans un jardin

EFFET : Abrite une douzaine de pigeons voyageurs. Vous pouvez en emporter un avec vous dans une petite cage (Livre de règles p. 81) ; une fois relâché, il reviendra ici.

Il est conseillé de demander à un compagnon ou à un voisin de vérifier régulièrement la présence de nouveaux messages.

PÂTURAGE

Un pâturage fertile avec une grange ou un enclos.

Coût : 25 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier
- ♦ **Personnel :** Un fermier (1/3)
- ♦ **Nécessite :** Un acre de terrain

EFFET : Un lieu pour garder jusqu'à une douzaine d'animaux en pâturage. On peut les traire quotidiennement, les tondre annuellement ou les abattre pour leur viande et leur peau.

Le nombre de naissances par an est réduit de moitié lorsque le troupeau descend en dessous de six animaux.

ESPÈCE	LAIT	MEAT	LAINE/CUIR	PORTÉE
cochon	—	2D6	1	2D6
Brebis	—	2D4	2 / year	D6
Chèvre	1	2D4	—	D6
Vache	D4	2D10	3	D6

ÉCURIES

Un abri chaud pour protéger vos chevaux et autres animaux de selle des intempéries et des prédateurs.

Coût : 40 pièces d'or

- ♦ **Artisan :** Un charpentier

EFFET : Peut accueillir jusqu'à six chevaux ou animaux de selle similaires. À l'intérieur, chaque animal nécessite environ 4 pièces de cuivre de nourriture par jour.

SUIVANTS

Brian : « Écoutez, vous avez tout faux ! Vous n'avez pas besoin de me suivre. Vous n'avez besoin de suivre personne ! Vous devez penser par vous-mêmes ! Vous êtes tous des individus ! » La foule : [à l'unisson] « Oui ! Nous sommes tous des individus ! » — Monty Python, La Vie de Brian

Pour créer des compagnons utiles, vous pouvez soit partir d'un PNJ existant, soit utiliser un bloc de statistiques type pour PNJ (Livre de règles, p. 105), soit vous référer au tableau des PNJ (Livre de règles, p. 106).

TYPE DE COMPAGNON

Il existe deux types de compagnons : les mercenaires et les fidèles. Pour les règles concernant l'embauche d'artisans, reportez-vous à la page 14.

MERCENAIRE : Les mercenaires sont des aides, des soldats de fortune ou des spécialistes qui monnayent leurs services. Ils exigent généralement un paiement fixe par jour, assorti d'une prime de risque en cas de circonstances dangereuses. Toutefois, s'ils doivent vous accompagner dans l'exploration d'un donjon, ils s'attendent à recevoir une part du butin.

FIDÈLE : Les fidèles sont des apprentis, des élèves ou des écuyers que vous prenez à votre service. Vous êtes leur maître et disposez d'une large autorité pour leur donner des ordres. En contrepartie, ils s'attendent à apprendre à vos côtés et à acquérir de l'expérience — ainsi qu'à recevoir une demi-part des fruits de vos exploits.

RANG DU COMPAGNON

Les compagnons se répartissent en trois rangs : Novice, Adepté ou Maître. Ces catégories servent à regrouper les PNJ en fonction de leur compétence la plus élevée ; elles déterminent le montant de leur rémunération ou la part qu'ils exigent.

NOVICE : Les fidèles, ainsi que les mercenaires peu qualifiés — tels que les éclaireurs ou les porteurs — sont généralement considérés comme des novices.

ADEPTE : Les adeptes sont des PNJ plus compétents, à l'image du mercenaire classique. S'ils se joignent à vous pour explorer un donjon, ils s'attendent à recevoir une part du butin.

MAÎTRE : Les Maîtres ont tendance à être très coûteux à engager à la journée. Par conséquent, ils sont davantage adaptés pour servir de précepteurs ou d'artisans plutôt que de compagnons d'armes.

MOTIVATION DES COMPAGNONS

Chaque compagnon a sa propre motivation pour se joindre à vous. Il peut simplement vouloir de l'or, ou bien être en quête d'aventure ou de savoirs anciens (pour plus d'exemples, voir le Livre de règles, p. 106). Tandis que les mercenaires réclament principalement de l'argent, les fidèles possèdent leur propre type de motivation pour vous suivre.

PARTS : Les compagnons qui se joignent à vous pour explorer une zone dangereuse s'attendent à recevoir une part du trésor que vous y découvrez. Pour calculer la valeur d'une part, additionnez le nombre total de parts attendues et divisez le trésor par ce nombre.

MÉCONTENT : Lorsque vous négligez la motivation d'un compagnon ou que vous ne le payez pas à temps, il acquiert l'état *Mécontent*, ce qui vous inflige un malus lors de vos interactions avec lui. S'il est déjà *Mécontent* et qu'il devrait acquiescer cet état une seconde fois, il vous abandonnera, à moins que vous ne parveniez à le persuader de rester. Vous pouvez faire disparaître l'état *Mécontent* en lui accordant ce qu'il désire.

DONNER DES ORDRES

Lorsque vous demandez à un compagnon d'accomplir une tâche pour laquelle il est doué et qu'il a accepté d'effectuer, il s'exécute sans discuter. S'il vous accompagne au combat, il agit selon sa propre initiative.

Toutefois, si vous demandez à l'un de vos compagnons de prendre des risques supplémentaires — ou s'il est effrayé, affamé ou en manque de sommeil — effectuez un jet de *Persuasion* pour le convaincre de poursuivre sa route. En cas de réussite, il obtempère... pour l'instant. En cas d'échec, il refuse d'avancer, voire vous abandonne purement et simplement.

Si vous choisissez de relancer ce jet (en subissant la pénalité associée), au lieu de cocher l'une de vos propres conditions, vous pouvez choisir de rendre le compagnon *Mécontent*. Le malus lié à cet état ne s'applique qu'aux jets ultérieurs, et non au jet que vous venez de relancer.

BLOCS DE STATISTIQUES RAPIDES POUR PNJ

Suivez ces étapes pour générer rapidement les profils statistiques des PNJ :

- ◆ **Lancez 2D6+5** pour déterminer la compétence principale et le rang, ou lancez 1D4 +7 (Novice), +11 (Adepté) ou +14 (Maître).
- ◆ **Choisissez une profession** ou une vocation pour les suivants.
- ◆ **Sélectionnez un nombre de compétences** parmi celles de la profession, ainsi qu'une compétence d'arme, Vigilance, Pugilat, Esquive ou Furtivité.
- ◆ **Attribuez les valeurs de compétence** : 1 compétence à la valeur maximale, 2 à un rang inférieur (-3), et le reste à deux rangs inférieurs (-6 ; min. 7).
- ◆ **Définissez les PV** (Points de Vie) à une valeur égale à celle de la compétence d'arme la plus élevée.
- ◆ **Ajoutez l'équipement** : une arme, une armure et un objet emblématique (*instrument, grimoire*) propres à la profession.

RANG	COMPÉTENCE PRINCIPALE	JET POUR LE NIVEAU	NBRE DE COMPÉTENCES
Novice	8–11	1D4+7	3
Adepté	12–14	1D4+11	4
Maître	15–18	1D4+14	5

RECRUES

Les recrues sont des mercenaires, des combattants ou des spécialistes qui proposent généralement leurs services contre une rémunération journalière fixe. Ils ne font pas preuve d'une loyauté particulière et vous abandonneront si vous cessez de les payer ; toutefois, ils sont (pour la plupart) compétents et valent leur prix.

RECRUTEMENT

Pour recruter des compagnons en vue d'une quête, faites courir le bruit que vous recherchez des mercenaires et précisez la nature de l'expédition que vous préparez. Tout personnage-joueur participant au recrutement peut effectuer un jet de **PERSUASION**, modifié comme suit :

- ◆ Si vous vous rendez dans un lieu mortel, vous subissez un malus.
- ◆ Si vous jouissez d'une très mauvaise réputation, vous subissez un malus.
- ◆ Si vous recherchez exclusivement une profession spécifique, vous subissez un malus.
- ◆ Si vous proposez de payer le double, vous bénéficiez d'un bonus.
- ◆ Si vous jouissez d'une très bonne réputation, vous bénéficiez d'un bonus.

Si vous effectuez votre jet avec un ou plusieurs bonus, chaque dé affichant une valeur égale ou inférieure à votre rang de compétence compte pour une réussite. Un dragon compte pour deux réussites. Pour chaque réussite, vous trouvez un candidat adéquat, prêt à se faire embaucher.

En cas d'échec au jet de recrutement, vous ne trouvez personne. Si vous décidez de forcer votre jet, vous devez également formuler une offre encore plus avantageuse. Si vous obtenez un démon, vous attirez par la même occasion l'attention indésirable d'un ennemi, d'un rival ou de représentants de l'autorité malveillants.

MERCENAIRES ALÉATOIRES : Pour générer un mercenaire aléatoire, utilisez la méthode rapide de création de PNJ et lancez un dé de peuplement sur le tableau ci-dessous afin de déterminer sa profession : Hameau (D4), Village (D6), Bourg (D8), Cité (D10). Ajoutez un D8 au résultat pour déterminer sa compétence principale (ou un minimum de 8).

MOTIVATION DES MERCENAIRES

La motivation principale d'un mercenaire est l'argent. Celle-ci se présente sous deux formes : une Rémunération ou une Part du butin. Toutefois, même s'il exige une part, il pourrait tout de même réclamer une avance sur paiement.

RÉMUNÉRATION : Les mercenaires exigent généralement un tarif fixe par jour ou par quart, selon leur Rang (indiqué ci-dessous).

PARTS DU BUTIN : Si un mercenaire vous accompagne dans un donjon, il s'attend à recevoir une part du butin. En règle générale, un Novice ne réclame qu'une demi-part, un Adepté exige une part entière, et un Maître réclame une double part. Ils pourraient également exiger

davantage si vous tentez une exploration particulièrement périlleuse.

RANG	COMPÉTENCE PRINCIPALE	RÉMUNÉRATION	PART
Novice	8–11	Compétence en pièces d'argent / jour	1/2
Adepté	12–14	Compétence-10 en pièces d'or / jour	1
Maître	15–18	Compétence-10 en pièces d'or / quart	2

PROFESSIONS DES RECRUES

	TYPE	COMPÉTENCE PRINCIPALE	ÉQUIPEMENT	DESCRIPTION
1	Paysan	Survie	Massue en bois (D10)	Travaille aux champs.
2	Aide	Évasion	Sac à dos, couteau (D8)	Peut tenir une torche pour vous ou transporter 6 objets à votre place.
3	Forestier	Artisanat	Hachette (2D6) outils de charpenterie	Abat des arbres en forêt et excelle dans la fabrication et la construction en bois.
4	Trappeur	Chasse & Pêche	Arc court (D10), carquois, collets	Peut fournir en moyenne D4 unités de viande et de fourrure par quart de travail en forêt.
5	Guide	Vigilance	Lance courte (D10) corde de chanvre (10 mètres)	Connaît la région et peut vous y guider ; effectue les jets de pistage avec un avantage.
6	Garde	Vigilance	Épée large (2D6) cuir clouté (2)	Mercenaires, anciens gardes ou soldats capables de vous protéger ou de combattre pour vous.
7	Cambricoleur	Discrétion Dextérité	Dague (D8) crochets de serrurier (simples)	Experts pour détrousser les bourses, forcer les serrures et s'introduire dans des lieux sans être vus.
8	Ménestrel	Représentation	Instrument de musique vêtements raffinés	Peut relater vos aventures et améliorer votre réputation, ou répandre rumeurs et potins.
9	Guérisseur	Animisme Soins	Bâton (D8), livre sacré (Grimoire)	Peut lancer <i>Chant d'oiseau</i> , <i>Détection magique</i> et <i>Soins des blessures</i> en puisant dans une réserve de 10 WP.
10	Scribe	Langues Mythes & Légendes	Carnet, parchemin plume et encre	Experts dans des domaines de savoir spécifiques, tels que l'histoire, la cosmologie ou la religion.

COMPAGNONS

Les compagnons sont des apprentis, des étudiants ou des écuyers que vous prenez à votre service. Vous êtes leur maître et pouvez leur donner de nombreux ordres. Mais en contrepartie, ils s'attendent à apprendre de vous et à acquérir de l'expérience — ainsi qu'à recevoir une demi-part des fruits de vos exploits.

VOCATIONS DES COMPAGNONS

Au lieu d'exercer une profession, les compagnons suivent une vocation ; celle-ci leur confère un ensemble de compétences et définit leur motivation principale à vous suivre au cœur du danger. Pour quelques exemples de vocations courantes, consultez le tableau ci-dessous. Si vous avez une idée de vocation différente pour un compagnon, cela peut constituer un moyen ludique pour le MJ et les joueurs de développer cette idée ensemble.

MOTIVATION DES COMPAGNONS

La motivation principale d'un compagnon à suivre votre groupe n'est pas la promesse d'or, mais plutôt le désir d'apprendre à vos côtés.

FORMATION : Les compagnons vous suivent généralement parce qu'ils souhaitent bénéficier de vos connaissances et de votre expérience. Si vous avez un apprenti ou un étudiant à votre charge, vous devrez consacrer du temps à sa formation durant vos périodes de repos ; à défaut, il se sentira négligé et finira par devenir Mécontent.

PARTS : Les compagnons qui vous suivent dans des zones dangereuses ne prétendent, dans un premier temps, qu'à une demi-part ; toutefois, ils pourraient exiger une part entière une fois qu'ils auront atteint le rang de compétence « Adeptes », ou pour apaiser leur mécontentement s'ils sont devenus Mécontents.

TROUVER UN COMPAGNON

Vous ne recrutez pas les compagnons de la même manière que les mercenaires ou les hommes de main. Au contraire, il vous arrive parfois d'en croiser au cours de vos aventures. En particulier pour les petits groupes ne comptant que deux ou trois PJ, il peut s'avérer utile d'intégrer un compagnon dès la phase de création des personnages, afin qu'il serve de faire-valoir ou d'acolyte aux PJ.

Pour générer le bloc de statistiques d'un compagnon, choisissez une compétence principale parmi celles de sa vocation et attribuez-lui le rang « Novice » (8–11 ou D4+7). Choisissez ensuite deux autres compétences et attribuez-leur une valeur de 7.

RÈGLE OPTIONNELLE : DÉFAUTS SECRETS

En guise de règle optionnelle, vous pouvez choisir — ou effectuer un jet de dés sur le tableau ci-dessous — un défaut secret pour un nouveau compagnon d'armes fraîchement recruté. Ce défaut peut aller d'un détail mineur (comme des allergies) à un problème majeur (comme le fait d'être un traître) ; il causera des difficultés aux PJ à un moment donné et pourra même servir de point de départ à de nouvelles aventures.

D8 DÉFAUT SECRET

- | | |
|---|--|
| 1 | AUCUN DÉFAUT SECRET |
| 2 | ALLERGIES : À un moment inopportun — lorsque le groupe tente de se faufiler, par exemple — le personnage est pris d'une envie d'éternuer. |
| 3 | TÉMÉRAIRE : Son excès de confiance l'entraîne systématiquement dans des situations périlleuses. |
| 4 | PHOBIE : Peur des (1) insectes, (2) canidés, (3) hauteurs, (4) noyades, (5) ténèbres ou (6) espaces confinés. |
| 5 | ARROGANT : Le personnage est (1) vantard, (2) cupide ou (3) paresseux ; il devient plus aisément Mécontent. |
| 6 | KLEPTOMANIE : À un moment jugé opportun, il tentera de dérober un objet appartenant à l'un des PJ. |
| 7 | MONSTRE : Il s'agit d'un (1) rejeton de vampire, (2) métamorphe ou (3) lycanthrope qui s'efforce de garder sa nature secrète. |
| 8 | TRAÎTRE : Il sert secrètement un autre maître et finira par vous trahir à un moment crucial. |

VOCATION DES SUIVANTS

D6	VOCATION	COMPÉTENCES	MOTIVATION
1	Apprenti	Artisanat	Un jeune esprit vif qui souhaite apprendre l'art de votre métier artisanal.
2	Recrue	Arme de mêlée	Un combattant inexpérimenté qui cherche à perfectionner ses techniques de combat.
3	Écuyer	Épées, Équitation	Un jeune noble qui aspire à assimiler le code de la chevalerie.
4	Disciple	École de magie	Un initié à la magie qui désire apprendre et maîtriser les sorts magiques.
5	Étudiant	Mythes et légendes	Un jeune érudit avide de découvrir d'anciens savoirs occultes.
6	Vaurien	Prestidigitation	Une sentinelle fiable qui veut sa part du butin, et apprendre quelques tours.

ARTISANS

Certains PNJ proposent leurs services en tant qu'artisans. Ils maîtrisent la fabrication d'un type d'objet spécifique et travaillent principalement sur commande, que celle-ci émane de vous ou d'autres habitants de la ville. La plupart des artisans ne disposent que d'un stock limité d'articles prêts à la vente ; par conséquent, la majorité des commandes doivent d'abord être fabriquées.

RANG D'ARTISAN

Le rang d'un artisan détermine la disponibilité (Livre de règles, p. 73) des objets qu'il est capable de fabriquer. Si vous trouverez généralement un forgeron chevronné dans n'importe quel village, il vous faudra vous rendre dans une ville digne de ce nom pour trouver un maître armurier ou un bon tailleur.

RANG	COMPÉTENCE PRINCIPALE	CAPACITÉ DE FABRICATION
Novice	8–11	Ne peut qu'assister un artisan confirmé
Accompli	12–14	Objets courants et peu courants
Maître	15–18	+ Objets rares et de Maître-facture

PRÉREQUIS

Pour exercer leur métier, les artisans doivent disposer d'un atelier ainsi que des matériaux nécessaires à la fabrication de leurs produits. Sauf indication contraire, la fabrication d'un objet nécessite une période de travail par tranche de 5 pièces d'or de son prix (arrondi à l'unité supérieure).

ATELIERS : Un artisan doit avoir accès à un atelier mettant à sa disposition les outils propres à sa profession. Un forgeron a besoin d'une forge ; un charpentier, d'un atelier de menuiserie ; quant aux cuisiniers ou aux herboristes, ils nécessitent l'accès à un foyer, à un plan de travail, ainsi qu'à une grande quantité de marmites, flacons, couteaux, etc.

MATÉRIAUX : Les artisans ont besoin d'une source fiable de matériaux pour leur artisanat. Un forgeron a besoin de métaux, un charpentier de bois, un cuisinier de produits bruts et un herboriste d'ingrédients.

Les artisans installent généralement leur boutique à proximité d'une telle source. Toutefois, ils pourraient demander aux PJ d'aller chercher un matériau rare pour la création d'un objet unique. Par exemple, un tanneur peut confectionner une armure de cuir spéciale à partir de la peau d'un monstre (Livre de règles p. 38).

AIDES : Les artisans expérimentés emploient souvent des aides novices ou des apprentis pour les assister dans leur travail. Chaque aide augmente la vitesse de fabrication de l'artisan de +1 pièce d'or par quart de travail, mais ne modifie pas le prix final de l'objet.

MOTIVATION DE L'ARTISAN Contrairement aux compagnons, il est rarement nécessaire de pousser un artisan à agir. Par conséquent, il y a peu d'occasions de s'attirer leur mécontentement — à moins de ne pas les payer.

RÉMUNÉRATION : La rémunération d'un artisan ne dépend pas du temps qu'il met à fabriquer un objet ; elle est incluse dans le prix final de l'objet. Certains pourraient toutefois tenter de marchander pour obtenir davantage.

Lorsque vous engagez un artisan comme membre du personnel de votre foyer, ou en tant que précepteur (ce qui nécessite le rang de Maître), il exige la même rémunération qu'un mercenaire (voir page 13).

MARCHANDAGE : Lorsque vous marchandez le prix d'un objet que vous souhaitez commander, appliquez les règles habituelles et effectuez un jet de **BARTERING** pour déterminer le prix de l'objet (Livre de règles p. 73).

Notez, cependant, qu'un prix réduit n'influe pas sur le temps nécessaire à la fabrication de l'objet. Le nombre de quarts de travail requis dépend toujours uniquement du prix indiqué dans la liste.

PROFESSIONS ARTISANALES TYPIQUES

D8	TYPE	COMPÉTENCE	ÉQUIPEMENT	DESCRIPTION
1	Forgeron	Artisanat	Marteau (3D4), outils de forge	Fabrique des armes ou armures en métal (Livre de règles p. 73–75). Nécessite une forge (foyer, enclume, etc.) et du métal.
2	Charpentier	Artisanat	Hachette (2D6), couteau (D8), outils de charpente	Fabrique du mobilier (voir p. 20), des gourdins, des bâtons ou des boucliers en bois (Livre de règles p. 73–75) ; nécessite du bois et un atelier.
3	Tanneur	Artisanat	Couteau (D8), outils de tannage	Fabrique des armures en cuir à partir de peaux d’animaux ou de monstres (voir Livre de règles p. 38). L’opération prend une période par point d’indice d’armure.
4	Cuisinier	Survie	Couteau (D8), cuisine de campagne	Prépare de la nourriture et des boissons en quantité suffisante pour un banquet complet. Nécessite des ingrédients et une cuisine ; la préparation prend une période.
5	Tailleur	Artisanat	Dague (D8), aiguille et fil	Fabrique des vêtements, des costumes, des bottes et des chapeaux (Livre de règles p. 75). Nécessite du tissu, du cuir et du fil.
6	Herboriste	Soins	Faucille (D8), outils d’herboriste	Crée des bougies, des savons, des parfums, des bandages et des remèdes à base de plantes (voir p. 20). Nécessite des ingrédients et des flacons.
7	Bâtitseur	Artisanat	Marteau (3D4), hachette (2D6)	Construit des maisons et autres structures. Le travail prend une période par tranche de 5 pièces d’or correspondant au prix final de la structure (arrondi à l’unité supérieure).

OPTIONS POUR ARTISANS

Sur cette page, vous trouverez deux nouvelles capacités héroïques vous permettant d'incarner un Tailleur ou un Bâtitteur, que vous pouvez utiliser avec la profession d'Artisan.

MAÎTRE TAILLEUR

- ♦ **Prérequis :** Artisanat 12
- ♦ **Points de Volonté :** Variable

Cette capacité nécessite une aiguille et du fil (Livre de règles, p. 78). En une seule fois, vous pouvez réparer un vêtement ou une paire de chaussures, au coût de 2 PV.

En un tour de garde, vous pouvez confectionner un vêtement (Livre de règles, p. 75). Cela nécessite du tissu ainsi que des PV d'une valeur égale au prix de l'objet en pièces d'or (arrondi à l'entier supérieur).

MAÎTRE BÂTISSEUR

- ♦ **Prérequis :** Artisanat 12
- ♦ **Points de Volonté :** Variable

Cette capacité nécessite des marteaux, des pelles et d'autres outils de bâtisseur. Par une action, vous pouvez infliger 1D12 points de dégâts par PV dépensé à une porte, un mur ou tout autre objet inanimé, en ignorant l'indice d'armure de l'objet.

Au cours d'une période de travail, vous pouvez dépenser 5 PV pour travailler à la construction de structures, telles que celles figurant dans les listes ci-dessous. Chaque structure indique les outils, les matériaux et le temps requis pour sa construction. Les durées de construction les plus longues supposent un travail d'au moins deux périodes par jour.

Les tables suivantes répertorient des objets qui peuvent être fabriqués par des artisans, mais qui ne figurent pas dans le Livre de règles. Ils présentent du mobilier pouvant être réalisé par un charpentier ou un forgeron.

Des structures, qu'elles soient petites ou grandes, peuvent être construites par un bâtisseur ou une équipe de construction. Une équipe de 5 ouvriers peut consacrer une journée à réaliser l'équivalent de 20 pièces d'or du coût de la structure, soit 100 pièces d'or par semaine.

PETITES STRUCTURES

STRUCTURE	COÛT	DESCRIPTION
Foyer	10 pièces d'or	Âtre muni de crochets pour suspendre une marmite. Confère un avantage aux jets de cuisine (Livre de règles, p. 103). Consomme du bois de chauffage.
Four	20 pièces d'or	Capable de cuire plusieurs pains simultanément. Consomme du bois de chauffage.
Forge	60 pièces d'or	Foyer attisé à l'aide d'un soufflet, indispensable au travail de la forge. Consomme du charbon.
Puits	100 pièces d'or	Offre un accès fiable à de l'eau fraîche.

GRANDES STRUCTURES

STRUCTURE	COÛT	CHAMBRES	DESCRIPTION
Hutte	25 pièces d'or	1	Une petite hutte au toit de chaume, composée d'une pièce unique avec cheminée.
Chaumière	75 pièces d'or	3	Une petite habitation comprenant une pièce principale avec cheminée et deux pièces supplémentaires.
Maison	400 pièces d'or	5	Une solide maison en bois et en pierre, dotée d'une grande cheminée et de plusieurs autres pièces.
Villa	2000 pièces d'or	10	Une vaste demeure disposant de tout le confort moderne et de nombreuses pièces disponibles.
Manoir	5000 pièces d'or	20	Un manoir de belle envergure, offrant tout le confort nécessaire ainsi que des pièces pour plusieurs domestiques.
Hôtel particulier	10 000 pièces d'or	40+	Un immense bâtiment capable d'abriter un petit village.
Fortification	×10		Murs en pierre (100 PV moyens, CA 20) agrémentés de meurtrières.

OUTILS ET MATÉRIAUX DE FORGERON

OBJET	COÛT	DISPONIBILITÉ	POIDS	DESCRIPTION
Poêle	6 pièces d'argent	Courante	1	Sert à cuisiner ou d'arme contondante légère (Livre de règles p. 74).
Marmite	8 pièces d'argent	Courante	1	Contient 2 unités de liquide. Sert à cuisiner.
Chaudron	4 pièces d'or	Courante	2	Contient jusqu'à 8 unités de liquide. Sert à cuisiner ou à préparer des breuvages.
Enclume	20 pièces d'or	Courante	5	Indispensable pour fabriquer la plupart des objets métalliques.
Bois de chauffage	4 pièces de cuivre	Courante	2	Alimente un foyer ou un four pendant une période de travail (shift) maximum.
Charbon	1 pièce d'argent	Peu courante	1	Alimente une forge pendant une période de travail (shift) maximum.
Lingot de fer	5 pièces d'argent	Courante	1	Indispensable pour fabriquer la plupart des objets métalliques.

MOBILIER EN BOIS

OBJET	COÛT	DISPONIBILITÉ	POIDS	DESCRIPTION
Tabouret	5 pièces d'argent	Courant	3	Un siège en bois sans dossier, pour un bar ou un établi.
Chaise	12 pièces d'argent	Courant	4	Une simple chaise en bois à quatre pieds et dossier.
Fauteuil	2 pièces d'or	Courant	5	Une chaise plus large, munie d'accoudoirs.
Banc	3 pièces d'or	Courant	5	Un long banc en bois sans dossier ; peut accueillir 4 à 6 personnes.
Lit	2 pièces d'or	Courant	10	Un simple cadre en bois surmonté d'un matelas.
Table simple	5 pièces d'or	Courant	10	Une table rectangulaire robuste.
Table de banquet	10 pièces d'or	Peu courant	20	Une grande table pour les repas formels ou les rassemblements.
Comptoir de bar	16 pièces d'or	Peu courant	20	Un long comptoir en bois avec rangements intégrés ; typique des tavernes.
Bureau	8 pièces d'or	Peu courant	10	Un bureau compact, idéal pour les scribes et les érudits.
Établi	14 pièces d'or	Peu courant	15	Un plan de travail solide avec rangements pour outils et matériaux d'artisan.
Bibliothèque	10 pièces d'or	Courant	8	Peut contenir jusqu'à 100 livres.
Armoire	13 pièces d'or	Courant	10	Peut contenir jusqu'à 50 vêtements (HP 15, CA 3).
Coffre	5 pièces d'or	Courant	3	Peut contenir jusqu'à 20 unités de poids (HP 25, CA 5).
Ajouter une serrure	+10 pièces d'or			Permet de verrouiller une armoire ou un coffre.
Rembourré	×2			Capitonnage pour un confort accru. S'applique aux chaises, bancs et lits.
Décoré	×3			Indispensable pour se faire passer pour un noble ou un riche marchand.
Renforcé	×5			+1 à la Classe d'Armure (CA). S'applique aux contenants.

RÉPUTATION

UNE LISTE DE VOS HAUTS FAITS

À la fin d'une séance, si vous avez accompli un haut fait d'envergure au cours de celle-ci, inscrivez-le dans votre liste de réputation. Pour déterminer si cet acte est suffisamment important pour y figurer, posez-vous les questions suivantes :

- ♦ Est-ce quelque chose que peu de gens pourraient accomplir — ou ont déjà accompli ?
- ♦ Cela affecte-t-il un grand nombre de personnes, de manière positive ou négative ?
- ♦ La nouvelle de cet acte est-elle susceptible de se propager, ou bien tous les témoins sont-ils morts ?

Inscrivez vos pires méfaits — ceux pour lesquels les gens vous craignent ou vous haïssent — au bas de la liste, en commençant par le numéro 20 et en progressant vers le bas. Inscrivez vos actes les plus nobles — ceux pour lesquels les gens vous aiment ou vous admirent — en haut de la liste, en commençant par le numéro 1 et en progressant vers le haut.

Si un acte est particulièrement remarquable — qu'il soit héroïque ou ignoble —, il peut occuper deux lignes ; voire davantage s'il est véritablement impressionnant.

JETS DE RÉPUTATION

Lorsque vous entrez dans une taverne, approchez d'une porte de ville ou êtes reçu en audience à la cour d'un noble, vous pouvez effectuer un jet de réputation pour déterminer si l'on a déjà entendu parler de vous. Si votre résultat est suffisamment bas pour correspondre à un numéro de votre liste de bonnes actions, considérez que l'on a entendu parler de l'action tirée au sort, mais probablement aussi de toutes les bonnes actions figurant en dessous d'elle sur la liste. Si votre résultat est suffisamment élevé pour correspondre à un numéro de votre liste de mauvaises actions, on a entendu parler de la mauvaise action tirée au sort, ainsi que de toutes celles figurant au-dessus d'elle.

LISTE DE RÉPUTATION

D20 ▼ BONNES ACTIONS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

D20

▲ MAUVAISES ACTIONS