

Gestion des Temps Morts

Pour Earthdawn 4th Edition

Traduit, adapté et réécrit pour la 4^e édition à partir du Earthdawn Downtime System, de Dialog Publishing

Généralités

Les temps morts (downtime)

La période qu'accorderont les joueurs au développement de leur personnage variera de partie en partie. Certains scénarios n'offrent pas cette possibilité, tandis que d'autres si.

Le temps consacré au développement (le temps mort) est défini d'une des manières suivantes :

- Un temps fixé par les conditions du scénarios (les personnages doivent attendre pendant quelques jours un personnage non joueur, par exemple),
- Un consensus de tous les joueurs,
- Au choix du meneur de jeu

Une règle de base pour l'allocation des temps morts est de ne pas dépasser un mois par cercle moyen des personnages du groupe. Une fois que la période a été décidée (généralement en fin de partie), les joueurs peuvent déterminer ce que font leurs personnages pendant cette période. La période telle que définie **ne doit pas** être modifiée (même par consensus entre les joueurs). Cela pourrait en effet nuire à la préparation du meneur de jeu.

Utilisation du calendrier

Le calendrier est indispensable pour suivre l'évolution des personnages, que ce soit pendant les périodes de scénarios ou pendant les temps morts. Y figurent quatre colonnes :

- **Code** : c'est la définition de l'activité du personnage à la date donnée. Les scénarios seront identifiés par un numéro de scénario et un numéro de séance (*2.5 signifie cinquième séance du deuxième scénario*). Toutes les activités de temps mort ont un code propre (*voir ci-dessous les activités*)
- **Activité** : c'est une description textuelle des événements du scénario ou de l'activité entreprise pendant un temps mort.
- **Points de légende** : c'est le nombre de points de légende acquis (ou dépensés, dans ce cas, faire précéder le chiffre du signe (-)). Les points de légende journalier n'apparaissent pas nécessairement, puisqu'ils sont invariables (*cf. ci-dessous*).
- **Pièces d'argent** : c'est l'argent dépensé par le personnage dans le cadre de son activité (cela comprend les dépenses journalières qui, elles, peuvent varier).

Les événements des scénarios doivent être inscrits au fur et à mesure. Les activités autres sont inscrites pendant la période de résolution des temps morts (généralement, en début de séance).

Remarques : une semaine dure 5 jours. Certaines activités sont sécables, d'autres non (cela est précisé dans la description de chacune des activités).

Points de légende journaliers

Un personnage, **quelle que soit son activité**, gagne 5 points de légende par jour pendant la période de la campagne, que ce soit pendant les scénarios ou les périodes de temps mort.

Lors d'une période de temps mort, ces points sont acquis **en fin de période** (on ne peut donc les dépenser dans le même temps). Lors d'une séance, ils sont aussi cumulés **en fin de séance**.

Coût de la vie

Hors périodes d'aventure, tous les personnages doivent s'acquitter d'un coût de la vie, qui comprend leur nourriture (ou leur équipement pour chasser), le logement et les dépenses courantes. Certaines activités dispensent les personnages de ce coût de la vie, cf. les descriptions détaillées des activités.

Ce coût de la vie dépend du statut légendaire du personnage :

| Statut légendaire | Coût de la vie (par jour) |
|-------------------|---------------------------|
| 1 | 3pa |
| 2 | 10pa |
| 3 | 20pa |
| 4 | 50pa |

De plus, chaque animal de grande taille (*par exemple une monture*) a un coût fixe de 5pa par jour). Les animaux de petite taille (*chiens, animaux de compagnie*) ne sont pas décomptés.

Ce coût s'applique quelle que soit la discipline et quels que soient les talents des personnages.

Les personnages ne pouvant assurer un coût de la vie équivalent à leur statut légendaire vivent l'équivalent d'une crise de talent et subissent une pénalité de -1 à toutes leurs compétences et talents par statut légendaire d'écart.

Exemple : Un personnage de statut légendaire 3 ne peut se permettre de dépenser plus de 3pa par jour (n'assurant que le coût de la vie d'un personnage de statut 1). Tant qu'il ne se sera pas assuré un coût de la vie supérieur, il subira une pénalité de -2 à toutes ses actions (son statut de 3 moins le statut qu'il « entretient », qui est de 1).

Inscription des activités

Après le nom de chaque activité, l'expression entre parenthèses est l'abréviation synonyme de cette activité, à inscrire sur le calendrier. En gras et entre crochets figure le temps que dure chaque activité. Enfin, en gras et entre parenthèses, figurent les autres informations concernant chaque activité :

- sécable / insécable : indique si l'activité peut être répartie dans le temps de manière discontinue ou si l'intégralité du temps consacré à l'activité doit être composé de journées consécutives,
- cdlv / gratuit : indique si le personnage doit assurer un coût de la vie pendant cette activité ou si les frais sont « couverts » par ladite activité,
- tuteur / seul : indique si le personnage doit localiser un tuteur avant d'entreprendre l'activité.

Activités diverses

Pas d'activité (NA)

[un jour] (sécable, cdlv, seul)

Le personnage ne fait rien. Ce code peut aussi être utilisé pour les périodes de longue récupération (blessures très graves, poison, maladies, etc.).

Aventure (ADV)

[nombre de jours variable, selon le scénario] (sécable, gratuit, seul)

L'activité habituelle des personnages, couvertes par les séances et faisant partie des scénarios de la campagne. Les rituels karmiques peuvent être entrepris pendant cette période, dans le cadre autorisé par le scénario.

Travail (WOR)

[une semaine] (insécable, cdlv, seul)

La durée minimale d'un travail est d'une semaine. Aucune autre activité (hormis des rituels karmiques) ne peut être entreprise pendant cette période. Cette activité ne peut se dérouler que dans une agglomération (village, ville ou cité).

Le joueur choisit une compétence ou un talent que son personnage « vend ». Il effectue un test dans cette compétence ou ce talent. Le résultat, multiplié par 10, est la somme gagnée par le personnage (en pièces d'argent) pendant la période où il a travaillé. Il en déduit le coût de la vie : un personnage peut donc parfaitement être déficitaire en ayant travaillé.

Activités magiques

Recopier un sort (COP)

[une fois par jour] (n/a, cdlv, seul)

Le personnage peut recopier un sort depuis un parchemin ou un grimoire. Il n'a pas alors besoin d'un tuteur qui lui apprenne le sort. Il copie simplement le sort dans son propre grimoire. Il est possible de recopier un sort de la sorte même si le personnage ne dispose pas de matrice de niveau correspondant.

Pour recopier le sort, le personnage doit réussir un test de *Patterncraft* dont la difficulté dépend du cercle du sort :

Il arrive que des magiciens vendent l'accès à leur grimoire afin d'en recopier un sort. Le coût est généralement de 100pa par cercle du sort, en plus du coût de la vie.

Un seul sort peut être recopié par jour par défaut. Un personnage peut recopier des sorts supplémentaires en sacrifiant un test de récupération pour chaque sort supplémentaire.

| Cercle du sort | ND |
|----------------|----|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |
| 6 | 11 |
| 7 | 12 |
| 8 | 13 |
| 9 | 14 |
| 10 | 15 |
| 11 | 16 |
| 12 | 17 |
| 13 | 18 |
| 14 | 19 |
| 15 | 20 |

Apprendre un sort (SPL)

[une fois par jour] (n/a, gratuit, Tuteur)

Le personnage doit d'abord localiser et engager un tuteur (LOC). Apprendre un sort peut être accompli en même temps qu'une formation pour changer de cercle. Le coût de l'apprentissage d'un sort est de 50pa fois le cercle du sort.

Un tuteur dispose d'un certain nombre de sorts qu'il est désireux d'apprendre à son élève, selon son cercle :

| Cercle tuteur | Nombre de sorts |
|---------------|-------------------|
| 2 | 1/1 |
| 3 | 2/1/1 |
| 4 | 3/2/1/1 |
| 5 | 3/3/2/1/1 |
| 6 | 3/3/3/2/1/1 |
| 7 | 3/3/3/3/2/1/1 |
| 8 | 3/3/3/3/3/2/1/1 |
| 9 | 3/3/3/3/3/3/2/1/1 |
| 10 | ... |

Les sorts disponibles sont déterminés aléatoirement (il peut s'agir de sorts dont le personnage dispose déjà). Un tuteur proposera l'apprentissage des sorts à tout élève lors d'un changement de cercle. Dans ce cas, le personnage ne peut apprendre qu'un sort par journée passée en compagnie de son tuteur.

Lorsqu'un personnage apprend un sort à son élève, celui-ci effectue un test de *Spellcasting* contre la difficulté d'apprentissage du sort. En cas de réussite, il ajoute le rang de *Thread Weaving* de son tuteur à son test de *Patterncraft* pour recopier le sort (voir plus haut).

Remarque : aucun sort de cercle supérieur à 10 ne peut être appris par le biais du système de temps-morts.

Pacte de sang (OAT)

[une fois par jour] (n/a, gratuit, seul)

Chaque pacte de sang est établi entre deux personnes (sauf le pacte de groupe). Généralement, un pacte dure un an et un jour, après quoi il peut être renouvelé ou abandonné. On ne peut s'engager dans plus d'un pacte de sang par jour.

| Pacte | Points de sang | Bénéfice |
|----------------------|----------------|-------------------------------------|
| <i>Blood Peace</i> | 2 | Death Rating +1 si respecté |
| <i>Blood Promise</i> | 4 | Talent ou compétence +2 |
| <i>Blood Sworn</i> | 4 | Attributs +2/+1 Blood Sworn talent |
| <i>Group Oath</i> | 2 | Crée une trame de groupe (voir THR) |

Forge d'armes et armures (FOR)

[sept jours] (n/a, cdlv, seul)

Un personnage disposant du talent Forge Armor ou Forge Weapon et d'une forge appropriée peut améliorer armes et armures. Le ND est de 6 plus le nombre d'améliorations existantes. L'amélioration concerne les dégâts (pour une arme) ou un des scores d'armure (mystique ou physique). Chaque amélioration dure un an et un jour. Un personnage ne peut améliorer un objet plus de fois que son rang dans le talent correspondant.

Enchantement (ENC)

Les catégories d'enchantelements et les compétences associées :

| Catégorie | Compétence/Talent/Knack | Référence (Companion) |
|---------------------------|---|-----------------------|
| Charmes de sang | <i>Alchemy</i> | p.132 |
| Objets magiques communs | <i>Alchemy</i> | pp.133-134 |
| Consommables | <i>Alchemy</i> | pp.135-136 |
| Armures vivantes | <i>Craft Armor</i> <i>Alchemy</i> | p.136 |
| Objets de matrice de sort | <i>Craft True Pattern</i> <i>Incorporate Glyph</i> | p.137 |
| Objets à filaments | <i>Craft True Pattern</i> | pp.137-138 |

Les trois étapes de tout enchantement :

- Créer ou obtenir une trame d'enchantement ;
- Réunir les matériaux nécessaires (composants alchimiques et spécifiques) ;
- Enchanter l'objet (voir compagnon pages 130-152 pour les détails de cette action, qui ne seront pas exposés ici).

Apprendre une trame d'enchantement (PAT)

[une fois par jour] (n/a, gratuit, Tuteur)

Le personnage doit d'abord localiser et engager un tuteur (LOC). Apprendre une nouvelle trame peut être accompli en même temps qu'une formation pour changer de cercle. Le coût de l'apprentissage de 50pa fois le rang de l'objet correspondant.

Le test utilise la même compétence ou le même talent que le test d'enchantement (voir table ci-dessus).

Pour les objets de trame, on utilise le rang le plus haut correspondant au niveau de puissance (*tier*) de l'objet. Un tuteur a 5% de chances par cercle de disposer d'une trame d'enchantement qu'il souhaite apprendre à son disciple. Le rang de la trame ainsi apprise ne peut être supérieur au cercle du tuteur.

| Rang de l'objet | ND Apprentissage |
|-----------------|------------------|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 (Novice) | 9 |
| 5 | 10 |
| 6 | 11 |
| 7 | 12 |
| 8 (Journeyman) | 13 |
| 9 | 14 |
| 10 | 15 |
| 11 | 16 |
| 12 (Warden) | 17 |
| 13 | 18 |
| 14 | 19 |
| 15 (Master) | 20 |

Acquérir une trame commune (PUR)

Il est aussi possible d'acheter des trames pour des objets communs. Ceci est fait via une action de commerce (PUR).

Le prix de base d'une trame est de 500pa par rang de l'objet. Pour les objets alchimiques (charmes de sang, objets communs et consommables), la disponibilité d'une trame est identique à la disponibilité de l'objet. Pour les autres enchantements, la disponibilité est toujours augmentée d'au moins un rang (Rare au lieu d'Inhabituel, par exemple).

Concevoir une trame d'enchantement (DES)

[variable] (insécable, cdlv, seul)

En utilisant *Patterncraft* ou *Thread Smiting*, le personnage doit accumuler un certain nombre de succès qui dépendent du niveau de puissance de l'objet. Chaque test effectué prend une semaine. Si le processus de conception est interrompu, l'enchanteur perd un succès (minimum : 0) pour chaque semaine passée sans travailler sur la conception.

| Rang de l'objet | ND | Succès requis |
|------------------|----|---------------|
| Novice (1-4) | 10 | 4 |
| Journeyman (5-8) | 15 | 8 |
| Warden (9-10) | 20 | 12 |

Pour concevoir une trame d'enchantement, il est nécessaire de répondre à certains prérequis :

- Disposer du knack *Design Enchanting Pattern* ;
- Le niveau de puissance du personnage doit correspondre au niveau de puissance de l'objet (un adepte de rang *Journeyman* ne peut donc pas concevoir la trame d'un objet de rang *Warden*) ;
- Le rang dans la compétence d'enchantement utilisée doit être supérieur ou égal au rang de l'objet ;
- Il n'est pas possible de créer une trame d'enchantement pour un objet de rang supérieur à 10. La magie inhérente au monde ne supporte plus de telles trames.

Il est possible d'ajouter des éléments de conception qui rendent le travail plus long, mais facilite le travail d'enchantement lui-même (voir les effets correspondants dans l'activité d'enchantement proprement dite).

| Aspect de conception interne | ND de conception |
|-------------------------------------|--|
| Magie de Sang | +1 par blessure supplémentaire |
| Esprit lié | +2 |
| Composant rare/cher | +1 par composant (maximum 2 pour la plupart des objets communs) |
| Glyphes | +1 par glyphe (un glyphe maximum par niveau de puissance) |
| Crystal vivant | +1 |
| Orichalque | -1 |
| Éléments vrais | +1 par élément |
| Éléments opposés sans stabilisateur | +3 |

Acheter des matériaux (PUR)

Des matériaux alchimiques et spécifiques peuvent faire partie d'une activité de commerce. Voici les coûts et disponibilités pour les éléments vrais :

| Élément vrai | Valeur (par noyau) | Disponibilité |
|-------------------|--------------------|---------------|
| <i>True Earth</i> | 5-10 | Rare |
| <i>True Water</i> | 5-10 | Rare |
| <i>True Wood</i> | 25-50 | Très rare |
| <i>True Air</i> | 50-100 | Très rare |
| <i>True Fire</i> | 50-100 | Très rare |
| Orichalque | 1,000 | Très rare |

Prospecter (FIN)

[une fois par jour] (n/a, cdlv, seul)

Que ce soit via de longues recherches ou l'utilisation du knack *Detect True Element*, prospecter permet de trouver des gisements (*lode*) d'éléments vrais ou des veines (*pocket*). Un bâton de divination (*divining rod*) peut aussi permettre de trouver un gisement, mais pas une simple veine.

Le ND du test est de 12 et un test peut être effectué chaque jour. Les succès peuvent être utilisés pour améliorer la taille ou la qualité d'un gisement. Il est possible d'augmenter le danger de l'extraction pour bénéficier de succès supplémentaires.

| Attribut | Caractéristique | Nombre de succès | Effet |
|----------------|---------------------|----------------------|---|
| Taille | Petit | -1 | 3d6 x 10 noyaux |
| | Moyen | Défaut | 3d8 x 100 |
| | Grand | 1 | 3d10 x 1,000 |
| | Énorme | 2 | 3d12 x 10,000 |
| | Gisement primordial | 3 | 3d20 x 100,000 |
| Qualité | Pauvre | -1 | 50% de la valeur maximale par noyau |
| | Moyen | Défaut | 60% |
| | Bon | 1 | 70% |
| | Excellent | 2 | 80% |
| | Parfait | 3 | 100% |
| Danger | Extraordinaire | | <i>Fubar</i> |
| | Extrême | | Menace continue et potentiellement mortelle |
| | Haut | Défaut (Air et Feu) | Danger clair difficile à contourner |
| | Modéré | Défaut (Eau et Bois) | Possibilité de danger physique |
| | Bas | Défaut (Terre) | Gérable aisément et sans violence |
| Aucun | | - | |

Récolter des matériaux alchimiques (GAT)

[un jour] (insécable, cdlv, seul)

| Terrain | ND |
|------------------------|----|
| Forêt | 5 |
| Basse Montagne | 6 |
| Plaine | 6 |
| Haute Montagne | 7 |
| Jungle | 7 |
| Rural | 7 |
| Bois du Sang | 10 |
| <i>Badlands</i> | 12 |
| <i>Wastes</i> | 12 |
| <i>Poisoned Forest</i> | 12 |

Il est possible de récolter les matériaux alchimiques communs dans la nature. Pour cela, il faut utiliser une compétence appropriée (*Alchemy*, *Wilderness Survival*, *Botany*, etc.) et passer une journée à récolter lesdits composants.

La valeur des composants ainsi récoltés est égale au nombre de succès, multiplié par le ND de base du terrain. Le rang du personnage qui mène l'expédition détermine le nombre de personnes pouvant y participer. Les aides ne disposant d'aucune compétence font simplement un test de Perception et ajoutent leurs succès éventuels au résultat global.

Récolter des éléments vrais (TRU)

[4 heures] (insécable, cdlv, seul)

Les matériaux plus spécifiques comme les éléments vrais requièrent de trouver une veine ou un gisement, puis d'utiliser le knack *Harvest True Element* (ou du matériel spécifique dans le cas d'une extraction/mine).

La difficulté d'extraction dépend du type d'élément, comme indiqué dans la table ci-contre. Chaque succès permet d'extraire un noyau (*kernel*).

| Élément vrai | ND |
|--------------|----|
| Orichalque | 6 |
| Terre | 6 |
| Bois | 8 |
| Air | 10 |
| Eau | 10 |
| Feu | 12 |

Dans le cas d'une équipe ou d'une mine, on prend la moyenne des compétences des mineurs et on fait un seul test, en multipliant le nombre de succès obtenus par le nombre de mineurs.

Stocker des éléments vrais (COI)

[un jour] (insécable, cdlv, seul)

Le moyen le plus courant de stocker des éléments vrais, par nature instables, se fait via les pièces élémentaires. Chaque pièce ainsi créée abrite 10 noyaux d'un même élément. Le bois élémentaire ne requiert pas d'être stocké dans une telle pièce, car il est plus stable que les autres éléments.

Pour réussir, il faut effectuer un test d'Alchimie ou de *Handle Elements* contre un ND de 5 plus le nombre de pièces fabriquées. En cas d'échec, les éléments vrais ne sont pas perdus, contrairement aux composants supplémentaires.

| Élément | Coût des composants alchimiques |
|--------------|---|
| Terre et Eau | 10pa |
| Feu et Air | 100pa |
| Orichalque | Aucun composant supplémentaire nécessaire |

Raffiner des éléments vrais (PUR)

[une semaine] (insécable, cdlv, seul)

Certains enchantements requièrent des noyaux purs. Pour raffiner de tels éléments, il faut simplement travailler une quantité suffisante de noyaux impurs afin que la valeur totale soit égale à celle d'un ou plusieurs éléments purs (voir le tableau des qualités dans l'action *Prospecter*). Par exemple, en raffinant 5 noyaux de qualité moyenne (60%), on obtient 3 noyaux parfaits. Toute valeur supplémentaire est perdue dans le processus.

Il faut disposer du knack *Harvest True Element* et réussir un test de ND 5 + le nombre de noyaux produits.

Le processus et les règles sont similaires pour l'orichalque, mais nécessite le knack ou la compétence *Form Orichalcum*.

Recherches et objets de trame

Obtenir une connaissance clé (KEY)

[une heure par jour pendant une semaine] (insécable, cdlv, seul)

Cette activité concerne les recherches effectuées à propos des objets de trame **hors** des séances et recouvre l'utilisation du talent *Item History*. Cette partie de l'activité consiste à rechercher la connaissance requise pour activer les pouvoirs de l'objet au rang suivant. Il n'est pas possible d'effectuer des recherches sur plus d'un objet à la fois.

Le personnage effectue un test d'*Item History* contre la défense mystique de l'objet. Chaque succès révèle une connaissance clé (ou l'absence d'une connaissance clé à un rang donné) :

| Objet de trame | Défense mystique |
|--------------------------|------------------|
| Mineur | 7-12 |
| Majeur | 13-18 |
| Artefact (<i>Core</i>) | 19+ |

Si la tentative échoue, le personnage doit attendre un certain temps avant de pouvoir réessayer :

| Tentative | Délai d'attente |
|-----------|-----------------|
| 2 | 1 semaine |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 4 |
| 6 | 5 |
| 7 | 6 |
| 8 | 7 |
| 9 | 8 |
| 10+ | 3 mois |

Recherche (RES)

[une semaine par rang de la connaissance clé] (sécable, gratuit, seul)

Cette activité concerne les recherches effectuées à propos des objets de trame **hors** des séances. Les personnages peuvent naturellement trouver certaines des connaissances par eux-mêmes, au cours de leurs pérégrinations.

Des recherches ne peuvent être entreprises en dehors d'une agglomération (village, ville ou cité). Une fois que le personnage sait ce qu'il doit chercher grâce à l'action KEY, il lui reste encore à trouver la connaissance clé proprement dite. Cela prend une semaine par rang de la connaissance et coûte 100pa par semaine, ce qui inclut le coût de la vie ainsi que les frais d'accès aux bibliothèques et des scribes qui aident le personnage dans sa recherche.

À la fin de la période, le personnage effectue un test de *Research* (ou *Perception*) contre une difficulté qui dépend du type d'information recherchée :

| Information | Difficulté |
|-------------|------------|
| Générale | 5 |
| Spécifique | 7 |
| Précise | 9 |
| Obscure | 11 |

Chaque succès supplémentaire permet de réduire la durée de recherche d'une journée. En cas d'échec, le personnage peut refaire un nouveau test à la fin de chaque journée, tant qu'il n'interrompt pas ses recherches. Dans le cas d'un échec critique, l'information ne peut simplement pas être obtenue dans le lieu choisi et il faudra recommencer ailleurs.

Tissage (THR)

[un jour par objet et par lien] (insécable, cdlv, seul)

Une fois que le personnage dispose des connaissances adéquates, il peut tisser les liens nécessaires et activer la magie d'un objet afin de l'utiliser. Un seul lien peut être tissé par jour, qu'il s'agisse d'un nouveau lien ou de l'augmentation du niveau d'un lien existant.

Le rang de tissage du personnage détermine le rang maximum de chaque lien, ainsi que le nombre de liens que le personnage peut entretenir. Cela inclut les liens vers les objets ainsi que vers les trames de groupe.

La difficulté d'un tissage dépend du rang du lien tissé, comme suit :

| Rang du lien | Difficulté du Tissage |
|---------------------|------------------------------|
| 1 | 8 |
| 2 | 9 |
| 3 | 10 |
| 4 | 11 |
| 5 | 12 |
| 6 | 13 |
| 7 | 14 |
| 8 | 15 |
| 9 | 16 |
| 10 | 17 |
| 11 | 18 |
| 12 | 19 |
| 13 | 20 |
| 14 | 21 |
| 15 | 22 |

Le coût en points de légende est variable selon les objets. Si un jet de tissage est raté, il faut attendre une journée avant qu'une autre tentative puisse être effectuée. Les points de légende dépensés pour la première tentative n'ont pas à être dépensés à nouveau et sont considérés comme « réservés ».

Remarque : dans le cas des trames de groupe, chaque personnage peut avoir jusqu'à 5 liens, chacun allant jusqu'au rang 5. Le coût en points de légende de ces liens est indiqué dans la table ci-dessous :

| Rang du lien | Coût en points de Légende |
|---------------------|----------------------------------|
| 1 | 300 |
| 2 | 500 |
| 3 | 800 |
| 4 | 1 300 |
| 5 | 2 100 |

Chaque lien d'une trame de groupe peut s'appliquer à l'une des caractéristiques suivantes du personnage :

- Un talent
- Une défense
- Son armure mystique
- Son seuil de blessure
- Sa durabilité

Activités de commerce

[une demi-journée par tentative] (insécable, cdlv, seul)

Achat et vente permettent aux personnages de se procurer de l'équipement ou de revendre du butin. Tout matériel est caractérisé par un prix de base et une disponibilité (ou rareté), figurant dans l'une des catégories suivantes :

| <i>Availability</i> | Disponibilité | Modificateur |
|---------------------|----------------------|---------------------|
| <i>Everyday</i> | Courant | -2 |
| <i>Average</i> | Commun | 0 |
| <i>Unusual</i> | Inhabituel | +2 |
| <i>Rare</i> | Rare | +5 |
| <i>Very Rare</i> | Très Rare | +9 |

Le prix de base d'un objet est à la libre discrétion du meneur de jeu, mais devrait la plupart du temps être équivalent au prix indiqué sur les tables de biens et services. L'achat ou la vente de matériel dépend largement de l'approvisionnement, et donc de la taille de l'agglomération où se trouvent les personnages.

Voici la liste des localités importantes de Barsaive et leur catégorie. Notez que cette catégorisation ne recoupe pas uniquement la taille de la cité, mais aussi l'offre et la demande qui y règnent et la proximité éventuelle de sources d'approvisionnement. Toutes les localités ne figurant pas dans ce tableau sont considérées comme des villages.

| | |
|---------|---|
| Village | Axalacail, Denlikyan, Eidolon, Ishkarat, Scavia, Tansiarda |
| Ville | Ardanyan, Daiche, Darranis, Fallam, Iopos, Jerris, K'tenshin, Kratas, Sky Point, Syrtis, Throal, Trosk, Urupa, V'Strimon, Vorst |
| Cité | Bartertown, Haven Travar, Vivane |

Le niveau de marchandage habituel des commerçants dépend de la catégorie de la localité. Ce score représente non seulement la compétence du marchand, mais sa volonté et sa capacité à acheter ou vendre des biens rares :

| Localité | Village | Ville | Cité |
|-----------------|----------------|--------------|-------------|
| Marchandage | 12 (2d10) | 10 (2d8) | 8 (2d6) |

Lorsqu'ils marchandent, les personnages peuvent ajouter leur réputation (statut légendaire) en plus du bonus accordé par tout talent ou compétences appropriées. Un test d'opposition de marchandage détermine l'ajustement du prix :

| Nb Succès | Prix (vente) | Prix (achat) |
|------------------|---------------------|---------------------|
| Rule of One | -20% (min. 10%) | +20% |
| 1 | +10% | -10% |
| 2 | +20% | -20% |
| 3+ | +30% | -30% |

Vente (SEL)

Un personnage peut vendre tous les objets qu'il souhaite à chaque tentative. Il y a toujours un marchand d'accord pour acheter lesdits objets. Toutefois, il n'est pas certain que le prix proposé soit celui espéré. Le prix de vente de base dépend de la catégorie de la localité et de la rareté de l'objet. C'est un facteur du prix d'achat de base indiqué sur la table des biens et services :

| Prix vente | Courant | Commun | Inhabituel | Rare | Très rare |
|-------------------|----------------|---------------|-------------------|-------------|------------------|
| Village | 20% | 33% | 50% | 75% | 90% |
| Ville | 15% | 20% | 33% | 50% | 75% |
| Cité | 10% | 15% | 20% | 33% | 50% |

L'acheteur (le marchand) et le vendeur (le personnage) font un test d'opposition de marchandage (ou de Charisme). Le personnage peut alors décider ou non d'accepter le prix proposé. S'il refuse, il conserve le(s) objet(s) et devra recommencer le processus. Toutefois, il n'est pas possible de proposer un objet à la vente deux fois dans la même localité au cours de la même semaine (les marchands se sont passé le mot et en ont déduit que le personnage était un « mauvais client »).

Achats (PUR)

En une demi-journée, si un personnage dispose de la somme nécessaire, il peut se procurer autant d'objets commun ou courant qu'il le souhaite. En revanche, chaque objet inhabituel (*unusual*) ou plus rare doit donner lieu à une tentative de localisation.

Pour déterminer si un objet est disponible, il faut suivre la procédure suivante :

- 1 Le facteur de disponibilité de l'objet est déterminé par un terme (*unusual, rare, etc.*) et par un modificateur entre parenthèses (*les modificateurs typiques sont présentés dans le tableau des disponibilités*).
- 2 La difficulté de base pour trouver un objet dépend de la rareté et du type d'agglomération :

| Base difficulté | Inhabituel | Rare | Très rare |
|------------------------|-------------------|-------------|------------------|
| Village | 6 | 7 | 8 |
| Ville | 5 | 6 | 7 |
| Cité | 4 | 5 | 6 |

- 3 On ajoute à la difficulté de base le modificateur dû à la rareté.
- 4 Le résultat obtenu est la difficulté d'un test de niveau 9 (d8+d6). Si ce test est réussi, l'objet est disponible.

Modificateurs à la difficulté :

- -1 par semaine pendant laquelle le personnage est prêt à attendre l'objet (maximum -3). Le personnage peut entreprendre d'autres activités pendant l'intervalle.
- -1 par 10% que le personnage est prêt à payer en plus (maximum -3). Le modificateur est alors appliqué au prix de base.
- +1 par exemplaire en plus du premier que le personnage souhaite se procurer (si le test est raté, il est alors possible que le personnage trouve un nombre d'exemplaire inférieur. Cependant, le personnage ne peut trouver plus d'exemplaires que le nombre qu'il recherchait à l'origine).

Le nombre de tentatives qu'un personnage peut effectuer par mois est limité et dépend de la taille de l'agglomération et de la rareté de l'objet. Les joueurs doivent maintenir un compte de leur nombre de tentatives dans chaque localité (*en précisant sur le calendrier la rareté de l'objet recherché : U / R / VR*).

| Nb tentatives | Inhabituel | Rare | Très rare |
|----------------------|-------------------|-------------|------------------|
| Village | 3 | 2 | 1 |
| Ville | 5 | 3 | 2 |
| Cité | 7 | 4 | 3 |

Une fois l'objet disponible, il faut encore l'acheter et déterminer son prix. L'acheteur (le personnage) et le vendeur (le marchand) font un test d'opposition de marchandage (ou de Charisme).

Entraînement et passage de cercle

Accroître un attribut (ATT)

[un jour par step actuel de l'attribut] (sécable, gratuit (cf. description), seul)

Le joueur doit noter clairement quel attribut est entraîné sur son calendrier. Il n'est pas nécessaire d'avoir la possibilité (par son cercle) d'accroître un attribut avant de débiter l'entraînement. Un personnage peut s'entraîner puis seulement lorsqu'il est apte à l'augmentation dépenser les points de légende requis.

Le coût de l'entraînement est de 10pa par jour et comprend le coût de la vie plus les dépenses nécessaires à l'entraînement. De plus, augmenter un attribut coûte un certain nombre de points de légende, dépendant du nombre d'améliorations successives (y compris l'amélioration courante) dudit attribut :

| Nombre d'améliorations | Coût en points de légende |
|------------------------|---------------------------|
| 1 | 800 |
| 2 | 1 300 |
| 3 | 2 100 |

A un moment donné, il n'est possible d'entraîner qu'un seul attribut. Si le joueur change d'avis, tout entraînement sur un autre attribut est perdu lors du changement !

Après un entraînement complété, le personnage doit attendre un nombre de semaines égal à son nouveau step d'attribut avant de recommencer à entraîner un attribut.

Entraînement des talents (TAL)

[8 heures] (insécable, cdlv, seul)

Augmenter un talent d'un rang prend 8 heures de méditation ininterrompue, ou une journée de temps mort. Les personnages peuvent accroître leur rang dans un talent avec les limitations suivantes :

- Un talent de rang 0 ne peut être augmenté au-delà du rang 1 (le personnage doit ensuite le pratiquer avant de pouvoir le perfectionner à nouveau).
- Le rang d'un talent peut être au maximum doublé pendant une période de temps mort donnée.
- Le rang d'un talent ne peut être augmenté deux fois dans la même journée.
- Aucun talent ne peut être entraîné au-delà du rang 15.

Le coût dépend du cercle et du rang du talent :

| Rang talent | Talents cercle 1-4 | Talents cercle 5-8 | Talents cercle 9-12 | Talents cercle 13-15 |
|-------------|--------------------|--------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | 100 | 200 | 300 | 500 |
| 2 | 200 | 300 | 500 | 800 |
| 3 | 300 | 500 | 800 | 1 300 |
| 4 | 500 | 800 | 1 300 | 2 100 |
| 5 | 800 | 1 300 | 2 100 | 3 400 |
| 6 | 1 300 | 2 100 | 3 400 | 5 500 |
| 7 | 2 100 | 3 400 | 5 500 | 8 900 |
| 8 | 3 400 | 5 500 | 8 900 | 14 400 |
| 9 | 5 500 | 8 900 | 14 400 | 23 300 |
| 10 | 8 900 | 14 400 | 23 300 | 37 700 |
| 11 | 14 400 | 23 300 | 37 700 | 61 000 |
| 12 | 23 300 | 37 700 | 61 000 | 98 700 |
| 13 | 37 700 | 61 000 | 98 700 | 159 700 |
| 14 | 61 000 | 98 700 | 159 700 | 258 400 |
| 15 | 98 700 | 159 700 | 258 400 | 418 100 |

Localiser un tuteur (LOC)

[une demi-journée par tentative] (insécable, cdlv, seul)

Cette activité doit être menée dans une agglomération (village, ville ou cité). Le coût de chaque tentative (en plus du coût de la vie) est de 30pa, qu'elle soit couronnée de succès ou non.

Le rang (cercle) du tuteur localisé est calculé comme suit :

- Pour l'apprentissage d'une compétence, lancer un d3 plus le rang actuel dans la compétence ;
- Pour changer de cercle ou apprendre un sort, lancer un d3 plus le cercle courant du personnage.

Une fois un tuteur localisé, il faut encore le convaincre. Pour cela, il faut réussir un test de charisme contre le rang du tuteur. Toute compétence ou talent peuvent être utilisés pour accroître les chances de réussite (*First Impression, Winning Smile, etc.*).

Si le test est raté, le personnage a simplement perdu du temps et de l'argent. Si le test est particulièrement réussi, le personnage obtiendra une remise sur le tarif habituel du tuteur : 1 succès -10%, 2 succès -20%, 3 succès -30%. Voir ci-dessous pour la table des prix.

D'un cercle à l'autre, à moins de conditions spécifiques, il n'est pas certain qu'un personnage contacte le même tuteur et il faut une nouvelle tentative à chaque changement de cercle.

Changement de cercle (CIR)

[40 heures dans une période de trois semaines] (sécable, gratuit, tuteur)

Le personnage doit bien entendu vérifier les pré-requis avant de pouvoir débiter son entraînement. Les coûts d'entraînement comprennent le coût de la vie (l'étudiant est logé par son professeur, ou alors les frais sont déduits).

Les tables de prérequis et de coût de l'entraînement sont reprises ici :

| Cercle tuteur | Coût (pa) |
|---------------|-----------|
| 2 | 200 |
| 3 | 300 |
| 4 | 500 |
| 5 | 800 |
| 6 | 1 000 |
| 7 | 1 500 |
| 8 | 2 000 |
| 9 | 2 500 |
| 10 | 3 500 |
| 11 | 5 000 |
| 12 | 7 500 |
| 13 | 10 000 |
| 14 | 15 000 |
| 15 | 20 000 |

| Nouveau cercle | # min de Talents | Rang min. | ..dont un talent de cercle |
|----------------|------------------|-----------|----------------------------|
| 2 | 5 | 2 | 1 |
| 3 | 6 | 3 | 2 |
| 4 | 7 | 4 | 3 |
| 5 | 8 | 5 | 4 |
| 6 | 9 | 6 | 5 |
| 7 | 10 | 7 | 6 |
| 8 | 11 | 8 | 7 |
| 9 | 12 | 9 | 8 |
| 10 | 13 | 10 | 9 |
| 11 | 14 | 11 | 10 |
| 12 | 15 | 11 | 11 |
| 13 | 16 | 12 | 12 |
| 14 | 17 | 12 | 13 |
| 15 | 18 | 13 | 14 |

Entraînement des compétences (SKL)

[variable] (sécable, cdlv, seul)

Les personnages peuvent entraîner leurs compétences ou en apprendre de nouvelles. Un personnage ne peut entraîner une compétence au-delà du rang 10.

Le temps consacré à l'apprentissage ou au perfectionnement des compétences peut être scindé en plusieurs blocs, pour autant que chaque bloc contienne au moins une semaine. Après chaque entraînement, le personnage doit respecter un certain délai avant d'entraîner à nouveau la même compétence.

Le coût de l'entraînement est de 10pa fois le nouveau rang dans la compétence par semaine.

| Rang | Points de Légende (Novice) | Points de Légende (Journeyman) | Durée (artisan / généré) | Durée (connaissances) | Délai |
|------|----------------------------|--------------------------------|--------------------------|-----------------------|------------|
| 1 | 200 | 300 | 1 semaine | 2 semaines | 2 semaines |
| 2 | 300 | 500 | 2 | 4 | 3 |
| 3 | 500 | 800 | 3 | 6 | 5 |
| 4 | 800 | 1 300 | 4 | 8 | 8 |
| 5 | 1 300 | 2 100 | 5 | 10 | 13 |
| 6 | 2 100 | 3 400 | 6 | 12 | 21 |
| 7 | 3 400 | 5 500 | 7 | 14 | 34 |
| 8 | 5 500 | 8 900 | 8 | 16 | 55 |
| 9 | 8 900 | 14 400 | 9 | 18 | 89 |
| 10 | 14 400 | 23 300 | 10 | 20 | - |

Apprendre un Knack (KNA)

[4h par jour] (insécable, gratuit, Tuteur)

Cette activité doit nécessairement être jointe à un changement de cercle (CIR). Au cours de celle-ci, un tuteur peut faire part d'un ou plusieurs knacks et les apprendre à son élève. Le coût de cette activité est généralement de 50 pa par jour, en plus des frais du changement de cercle. Le nombre de jours nécessaire à l'apprentissage d'un knack est égal au rang prérequis dans le talent correspondant.

La probabilité qu'un tuteur dispose d'un knack dépend de son expérience :

Le tuteur (s'il est de cercle élevé) peut éventuellement être disposé à apprendre plus d'un knack à son disciple. Ce dernier doit alors consacrer le temps nécessaire à l'apprentissage de chacun des knacks. Il n'est pas possible d'apprendre plusieurs knacks en même temps.

L'élève doit bien entendu être à même d'apprendre le ou les knacks dont dispose le tuteur (il doit avoir atteint les rangs minimums dans les talents concernés). Il ne peut prendre le temps d'améliorer ces talents entre son changement de cercle et l'apprentissage du knacks. On ne peut non plus localiser un tuteur uniquement pour apprendre un knack. Cet apprentissage a nécessairement lieu au cours du changement de cercle (CIR).

Enfin, il est impossible d'apprendre un knack pour un talent dont on dispose grâce au talent *Versatility*.

| Cercle tuteur | Connaissance d'un knack |
|---------------|-------------------------|
| 2 | 0% |
| 3 | 1% |
| 4 | 3% |
| 5 | 7% |
| 6 | 15% |
| 7 | 30% |
| 8 | 50% |
| 9 | 70% |
| 10 | 90% |
| 11 | 90% / 30% |
| 12 | 90% / 50% |
| 13 | 90% / 70% |
| 14 | 90% / 90% |
| 15 | 90% / 90% / 30% |