

REPOS ET PRÉPARATIFS QUOTIDIENS

Vous êtes au mieux de votre forme quand vous avez eu assez de temps pour vous reposer et vous préparer. Une fois par jour, vous pouvez prendre une période de repos au terme duquel vous bénéficiez d'un certain nombre d'avantages en fonction de la qualité de votre repos. Pendant la période de repos, vous devez consacrer au minimum 5 h de sommeil pour profiter des avantages du repos.

Si vous ne vous reposez pendant 24 h consécutives, vous êtes fatigué.

QUALITÉ DE REPOS

La qualité de votre repos aura un impact sur votre récupération et votre état pour les prochaines 24 h. Elle dépend de l'argent que vous y investissez et de résultats de tests lorsque vous vous reposez à l'état sauvage. L'argent investi est décidé au début du repos et correspond au prix de la chambre d'auberge ou au provisions que vous avez acheté en préparatif de façon rétroactive pour le campement. Le degré de qualité du repos est indiqué dans la table suivante.

TABLE 1: QUALITÉ DE REPOS

Qualité	Coût	Niveau	Effets
Terrible	0	0	Vous êtes fatigué.
Médiocre	2 pc	1	Aucun effet
Ordinaire	1 pa	3	Vous avez l'opportunité de remettre de certains états ou d'en réduire l'intensité et vous regagnez une quantité de points de vie égale à votre modificateur de constitution multiplié par votre niveau.
Confortable	1 po	6	Comme Ordinaire mais vous doublez la quantité de point de vie récupérés et vous gagnez 1 pont de vie temporaire par niveau.
Excellent	10 po	10	Comme Confortable mais vous récupérez la totalité de vos points de vie et vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 à votre CA pendant 12h.
Extravagant	100 po	15	Comme Excellent et vous avez un bonus de statut de +1 à tous vos jets de Sauvegarde pendant 12h.

REPOS EN ZONE URBAINE

En ville, la qualité de votre repos dépend de l'établissement dans lequel vous vous reposez. Le prix associé à la qualité du repos correspond au coût de la chambre et des services de l'établissement et le niveau correspond au niveau minimum requis de la communauté pour proposer ce genre de services.

REPOS EN EXTÉRIEUR

à l'extérieur des villes, il est important d'établir camp pour se reposer. Le groupe bénéficiera du même repos (à moins qu'un personnage dispose d'un équipement augmentant la qualité de son repos individuellement). Le prix associé à la qualité du repos correspond ici aux provisions que vous avez acheté en ville en préparation du voyage et doit être multiplié par le nombre de personnage souhaitant se reposer. Le niveau correspond au niveau du DD des différents tests associés à l'établissement du camp (collecte de bois de feu, de provisions). Les différentes activités liées à l'établissement du camp peut être ajusté selon le type d'environnement.

EXMPLES D'AJUSTEMENT DU DD PAR ENVIRONNEMENT

- **Facile** : Plaine par beau temps, Grotte
- **Intermédiaire** Forêt, Temps pluvieux
- **Difficile** Montagne, Désert, Temps orageux, Abstraction prolifique
- **Très difficile** Jungle, Marais, Tempête, Abstraction neutre
- **Incroyablement difficile** Terrain stérile, Zone volcanique, Abstraction hostile

ÉTABLIR UN CAMP

Pendant la phase d'établissement du camp au moins un personnage doit consacrer 1 h pour préparer la base du camp et effectuer un test de Survie de DD correspondant à la qualité du repos voulu ajusté à au type d'environnement. Si le groupe n'établit pas de camps, les personnages bénéficient d'un repos Terrible. Plusieurs personnages peuvent successivement intervenir et consacrer 1 h à l'établissement du camp ou Aider un autre personnage à l'établir le camp. Utilisez le meilleur résultat pour déterminer le degré de réussite.

- **Réussite critique** Vous augmentez la qualité de repos de 1 degré sans y ajouter le prix.
- **Echec** Vous diminuez la qualité du repos de 1 degré. Appliquez le coût correspondant au nouveau degré à la place du coût initialement prévu.
- **Echec critique** Vous diminuez la qualité du repos de 1 degré. Le groupe dépense le coût initialement prévu.

AUTRES ACTIVITÉS PENDANT L'ÉTABLISSEMENT DU CAMP

Lorsque vous avez déterminé que le campement est établi, les personnages qui n'ont pas encore participé à l'établissement du camp peuvent consacrer 1 h à d'autres activités pour réduire le coût d'établissement du camp, sécuriser le camp ou faire du repérage.

FAIRE DES PROVISIONS

Le personnage parcourt chasser le gibier, faire la cuisine, ou d'autres activités liées à l'alimentation du camp. Le MJ détermine le test à effectuer et le DD en fonction de l'activité proposée par le joueur et de sa faisabilité en prenant compte de l'environnement. La réduction du coût en fonction du degré de réussite est indiqué dans le tableau suivant. Si la réduction du coût est supérieure au coût de l'établissement du camp, la différence est convertie en provisions d'une valeur égale à cette différence.

Degré de réussite	Innexpérimenté	Qualifié	Expert	Maître	Légendaire
Echec	-	-	1 pc	2 pc	5 pc
Succès	1 pc	2 pc	5 pc	1 pa	2 pa
Succès critique	3 pc	5 pc	1 pa	2 pa	5 pa

FAIRE DU REPÉRAGE

Le personnage effectue un test de Survie pour repérer des marques de passage de créatures potentiellement hostiles. Le DD est défini par le MJ en fonction de la rareté des créatures pouvant apparaître dans la table des rencontres. En cas de réussite, le groupe bénéficie d'un bonus circonstanciel de +2 aux tests de Perceptions pour repérer des créatures lors de leur tour de garde. Il peut ensuite faire un test pour Se souvenir afin de déterminer des caractéristiques spécifiques de ces créatures, d'éventuelles faiblesses,... Comme la créature n'est pas présente, le DD du test pour Se souvenir est augmenté de 2.

SÉCURISER LE CAMP

Un personnage établit un système d'alarme ou pose des pièges pour protéger le camp. Si une créature ou un groupe de créatures attaque le camp pendant la nuit, elles appliquent les règles relatives au déclenchement des pièges en utilisant le DD correspondant aux pièges posés. Si le piège produit un son fort, tous les personnages endormis se réveillent et ont le temps de se préparer pour la rencontre.

CAMPER EN TERRITOIRE HOSTILE

Si les personnages établissent le camp dans un territoire hostile, le MJ peut déclencher une rencontre aléatoire à sa discrétion. Si les joueurs sont endormis au début de la rencontre, ils sont pris par surprise. Ils commencent la rencontre sans arme ni aucun équipement sur eux. Pour rappel, ramasser une arme coûte une action et enfiler une armure peut prendre entre 1 et 5 minutes. Pour éviter ce genre de mauvaises surprises, il est recommandé d'établir des tours de garde ou de protéger le camp avec des pièges ou un système d'alarme. Pour que le tour de garde soit effectif, au moins un personnage doit être éveillé à chaque moment de la nuit. Si une rencontre devait avoir lieu, le personnage fait un test de Perception contre le score de Discrétion des créatures à l'origine de l'embuscade.