

# Les goûts et les couleurs

*Cette aide de jeu a pour but de mieux comprendre les attentes en termes de costumes ainsi que d'accessoires, armes ou armures. Une autre aide de jeu décrira la ville, le quartier et son esthétique propre.*

## Les vêtements

Cité bourgeoise, l'influence vestimentaire se veut plutôt pratique et la plupart du temps en phase avec les métiers. Un boucher pourra donc porter son tablier y compris lorsqu'il n'est pas en train de travailler car il est socialement identifié comme un boucher. Ainsi, chaque profession marque visuellement ses travailleurs et travailleuses si bien qu'il est souvent possible, par un simple coup d'œil, de déterminer qu'untel est bateleur et qu'untelle est teinturière.

Les habitants de Talabheim sont pris dans un paradoxe esthétique. La ville est un carrefour du Vieux Monde et la modernité ne s'est pas arrêtée aux portes fortifiées de la ville. Les bourgeois ont donc intégré peu à peu des codes vestimentaires propres à la nouvelle capitale impériale : Nuhn. Il est donc plus commun qu'ailleurs de porter des tuniques bourgeoises, des pourpoints ornés voir de la dentelle ou des perruques, dernières excentricités bourgeoises en vogue à la capitale.



Pour autant, Talabheim reste noyée dans des traditions Taalites, c'est-à-dire rurales. Les fourrures, vêtements en jute ou en tissus rêches mais pratiques se mélangent donc à la modernité ambiante. Les habitants ne forment pas un bloc uniforme et les diversités de culture colorent les rues.

## L'usure et la saleté

La ville est marquée par la pauvreté. Tout y est précaire : le travail, les élevages, le pouvoir, les habitations, la vie. Les habitants ont donc appris au fur et à mesure des guerres, occupations et périodes d'accalmies à bidouiller et traficoter pour avoir des vêtements dignes de ce nom.

Cependant, il est très rare d'avoir un ensemble assorti, propre et neuf. La plupart des habits (et des gens) sont sales. L'eau est un bien à part entière et laver ses vêtements dans de l'eau claire n'est pas chose aisée. Il est également plus que fréquent d'avoir des vêtements rapiécés, renforcés et élimés.

C'est probablement ce détail qui fera de votre costume un tout réaliste et nous vous invitons à y donner une attention toute particulière. Sur le descriptif des costumes des personnages, nous ne préciserons pas que les costumes sont poussiéreux, sales ou élimés. C'est la norme. Nous ne préciserons que lorsque c'est particulièrement le cas, ou lorsqu'au contraire cela n'est pas le cas.



*Note : des ateliers seront proposés plusieurs semaines avant le GN afin que celles et ceux qui le souhaitent puissent apprendre à vieillir ou salir eux même leurs costumes sans forcément les ravager. Un mot d'ordre pour ces ateliers : « la crasse, oui, mais classe ! »*

## Les codes couleurs

Dans les codes des habitants du Vieux Monde, les couleurs des vêtements, et même certains vêtements directement, signifient quelque chose.

- ❖ Blanc : cette couleur est courante et beaucoup l'utilisent. Le blanc reste cependant rarement impeccable et il se salit au fur et à mesure des années.
- ❖ Fauve / écru : ces teintes, entre le jaune et le roux pour la première, et « blanc cassé » pour la deuxième, sont très répandues. Pour des raisons pratiques et d'entretiens, beaucoup la préféreront au blanc.
- ❖ Jaune : cette teinte très répandue, obtenue à partir de soufre, est principalement portée par les jeunes femmes.
- ❖ Rouge-brun / marron : le rouge-brun est bien plus commun que le rouge vif et se porte à toutes les sauces. Le marron est également une couleur simple portée par tous.
- ❖ Vert : c'est une couleur qui dans une palette presque infinie de teintes se retrouve dans toutes les couches de la société.
- ❖ Noir : c'est la couleur du deuil et de la tristesse. Elle est souvent utilisée par les érudits, les savants, les vieillards ou encore certains religieux. Elle est courante à Talabheim, le deuil étant omniprésent en conséquence de la dureté de la vie.
- ❖ Bleu : très apprécié des impériaux, il l'est beaucoup moins à Talabheim. Il est même plutôt mal vu. Probablement un héritage de siècles d'indépendance de la cité vis-à-vis de l'Empire.
- ❖ Pourpre : le rouge vif est obtenu par pression de certains mollusques et insectes. Sa confection est donc onéreuse et cette couleur est plutôt portée par la noblesse ou le clergé de Sigmar.
- ❖ Argent/or : certains vêtements sont tissés de fils d'or ou d'argent. Ils sont réservés à la noblesse qui elle seule a les moyens de se payer ce luxe. Certains bourgeois aisés, sorciers ou criminels très attachés à leur apparence se permettent parfois d'en porter en petite quantité pour se démarquer du reste de la population.
- ❖ Violet : cette couleur est celle de la noblesse, plus riche encore que le rouge et presque aussi introuvable que l'or et l'argent.

## Les propriétés et les charges

Il est de tradition, dans le Vieux Monde, d'afficher ses titres de propriété et ses charges. Talabheim ne fait pas exception, bien au contraire ! Ville administrative par excellence, même les couches les plus populaires de la ville ont pris pour habitude d'agrafer, d'attacher voir de coudre sur leurs vêtements leurs documents officiels. Cela peut être à l'intérieur d'une veste ou au contraire très visible, de la taille d'un parchemin ou d'une petite bande de papier ou de tissus, mais c'est chose fréquente.

*Note : vous trouverez facilement des tutos sur le net pour faire vos propres parchemins. Sinon, les ateliers permettront aussi de créer ça. Les parchemins à faire vous seront transmis au plus tard avec les personnages, courant octobre.*

## L'hygiène

D'une manière générale, l'hygiène des personnages est plutôt faible. Nous comptons donc sur vous pour avoir les ongles sales, les cheveux mal coiffés, ou coiffés avec trop de graisse, la barbe mal taillée, l'haleine aillée et l'odeur musquée ou dissimulée par une eau de Cologne bon marché.

Toute la difficulté sera de jouer le jeu sans trop en faire. Les personnages ne sortent pas de la fosse à purins et loin de nous l'idée de faire un cliché type « *Jacquouille la Fripouille* ».

## L'iconographie et la symbolique

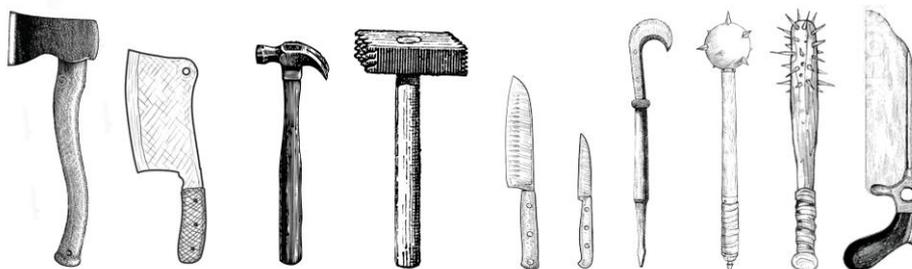
Les Impériaux sont des gens portés sur la symbolique. Aussi, cela transparait dans les accessoires que portent tout à chacun en fonction de ses croyances, de son histoire personnelle, de son métier ou de sa culture.

En voici quelques exemples des plus importants :

- ❖ Dès l'adolescence, on apprend que la mort ne doit pas être redoutée mais combattue. Pour lui faire face, les Impériaux portent fréquemment des représentations de cranes dans les bijoux, les vêtements ou pièces d'armure.
- ❖ Certains criminels sont adeptes de Gundred, le Dieu du Brigandage. Violent par nature et interdit sans pour autant être hérétique, son symbole est le nœud de lasso ou la corde de pendu, qui peut être porté à la ceinture par certain par esprit de provocation ou pour annoncer la couleur.
- ❖ En fonction de la profession, des individus vont porter des symboles de reconnaissance. Un marchand pourra porter un coffre en guise de collier. Un boucher pourra porter un porcelet mort fixé à son chapeau. Un effileur (ceux qui lèvent les filets de poisson) portera ses gants de maille au quotidien. Un prêtre de Sigmar pourra transporter une reproduction de chapelle en bois, fixée au dos par des cordes. Un tailleur de pierre pourra porter une pierre tombale dans le dos ou une plaque funéraire à la ceinture... Tout, ou presque, est possible.

## Les armes

Dans le Quartier de la Loi, la plupart des gens sont armés. Toutes et tous ne portent pas forcément une épée à la ceinture. Mais tout le monde a un cousin, une tante ou un ami qui sait fabriquer une massue à pointe, une cognée ou une matraque ferrée. Une personne qui ne veut pas s'encombrer se contentera d'un poignard et les armes « de métier » sont monnaies courantes : marteaux, hachettes, serpette, hachoirs...

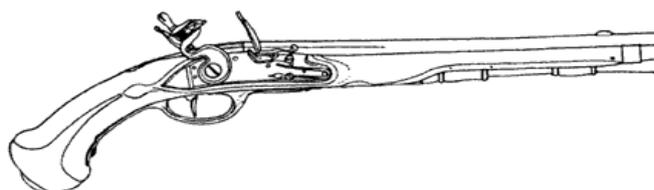


Quelques personnes ont des armes à poudre, mais leur fabrication, leur possession et leur utilisation est strictement règlementée par la cité. Cette règlementation est le fruit d'une entente avec les Industries de la Poudre de Nuln, principal fabricant d'armes à poudre du Vieux Monde. Cette règlementation abusive a créé un marché parallèle de l'arme à poudre de contrefaçon.

On les appelle les Einwegfeuer (pour « *feu jetable* »). Ces contrefaçons s'utilisent généralement une unique fois avant d'être jetées, les pièces en bois ou en métal de piètre qualité éclatant au premier tir qui ne fait pas long feu.

Mais ces armes restent dangereuses et on dit qu'un Répurgateur de l'Empire a spécifiquement en charge la traque de ses fabricants ou de ceux qui en font commerce. Ce Répurgateur, un nain dit-on, aurait ses entrées y compris en dehors de l'Empire et agirait partout grâce à un réseau d'informateurs et d'agents propices à rendre service à l'Empire contre quelques Couronnes d'Or (la monnaie impériale).

Mais pourquoi l'Empire déploierait tant de moyens à traquer ces contrefaçons ? Car les Industries de la Poudre sont, dit-on, l'un des plus importants fournisseurs d'arme de l'Empire ce qui, en période de tension, n'est pas anodin. Aussi les intérêts économiques de la guilde en question ne doivent pas subir ombrage et cette dernière n'est pas vraiment jouasse à l'idée de se retrouver avec des contrefaçons vendues sous le manteau. Il existe cependant un vide juridique concernant la poudre noire elle-même.



## Les armures

Les armures, comme pour les armes, sont fonction de la bricole et de la débrouille. Il est très rare, voire impossible, de croiser un homme armuré de la tête aux pieds en armure lourde dont toutes les pièces seront issues de la même forge.

On détaille les armures en trois catégories, qui dépendent de ce qui est porté sur le torse et l'abdomen. Le reste des membres peut être couvert indifféremment par tout type d'armure. Cela découle plus d'une démarche hors-jeu esthétique et de cohérence de costume que de technique :

- ❖ **Les armures légères** : ce sont les gilets, les tuniques, les plastrons ou les tabliers de cuir.
- ❖ **Les armures intermédiaires** : là on commence à avoir une armure à proprement parler. On pense aux brigandines, aux armures de cuir vraiment conçues comme une armure et pas simplement comme un vêtement de travail. On pense également au gambison.
- ❖ **Les armures lourdes** : il s'agit là d'une armure de plaque, d'écaille ou encore d'une côte de maille.



## En conclusion

Le GN se déroulera dans un lieu en huit-clos et une part importante du plaisir de jeu résidera dans l'ambiance, le cadre et contexte. Les costumes ont donc une place plus qu'importante, au même titre que les lieux de vie qu'il vous faudra aménager. Nous parlerons de ces derniers dans une autre aide de jeu décrivant le quartier.

Pour autant, un manque de compétences ou de moyens ne doit pas être un frein à la participation au jeu. C'est pourquoi nous mettrons des ateliers de fabrication / modification de costume afin de favoriser l'entraide, le « Do It Yourself » et le bricolage.

La prochaine aide de jeu à paraître sera celle qui décrit l'ensemble des personnages, leurs costumes et les familles / organisations criminelles auxquels ils appartiennent.