

L'Équipement

Qu'ils soient communs ou singuliers, ce chapitre présente les objets et les services les plus représentatifs de la vie dans les Jeunes Royaumes. Les armes et les armures y sont plus particulièrement détaillées.

LA MONNAIE DANS LES JEUNES ROYAUMES

Le sou d'argent (SA), est la monnaie la plus commune à travers les Jeunes Royaumes et même au-delà. D'autres pièces sont frappées et utilisées, comme indiqué dans l'encart ci-contre, et la dénomination d'un sou peut varier d'un endroit à l'autre. La table des monnaies indique ces noms en fonction des différentes nations.

Le bronze est une piécette de très petite valeur. On échange 10 bronzes contre un sou d'argent, et 10 sous d'argent pour un or.

Les pièces d'or sont connues mais réservées aux échanges importants. On ne les rencontre pas dans les transactions au quotidien. En dehors des villes et des métropoles, le troc reste la forme de commerce la plus courante : rares sont les individus vivant en rase campagne qui font confiance à la monnaie. Les gemmes et les bijoux peuvent également s'avérer utiles mais, encore une fois, pour les transactions les plus importantes. Melniboné n'utilise que le sou ou l'or, même si la monnaie issue de l'Île aux Dragons est considérée avec une certaine méfiance par les simples marchands.

VALEUR DE L'ARGENT

1 sou d'argent (SA) correspond à 10 pièces de Bronze (PB)
1 pièce d'or (PO) correspond à 10 sous d'argent (SA)

Une autre monnaie, la roue d'or melnibonéenne, existe aussi dans les Jeunes Royaume, même si elle reste incroyablement rare. Une roue fait la taille d'une paume humaine et elle est ciselée avec la plus grande précision. Il n'en existe qu'une seule par Empereur assis sur le trône de rubis d'Imryr ; il est donc extrêmement peu fréquent qu'elle quitte l'Île aux Dragons. Un tel objet n'a aucune valeur équivalente du fait de sa rareté, de sa beauté et de sa facture.

« C'est alors que cet homme produisit une large roue d'or melnibonéenne. Ce n'était pas une de ces pièces neuves comme la plupart de celles qui étaient alors en circulation dans les Jeunes Royaumes, des artisans l'avaient gravée de motifs complexes et anciens ; si bien que la prudence d'Elric finit par céder à la curiosité. Il n'y avait que de très rares pièces comme celle-ci à Melniboné, et aucune, du moins de ce qu'en sut Elric, n'existant en dehors de l'Île aux Dragons, car ces pièces ne servaient pas au commerce avec les Jeunes Royaumes. Et elles étaient considérées comme des objets de grande valeur, même par la noblesse de Melniboné. »

— Le Navigateur sur les Mers du Destin

Il est très commun que les pièces soient trouées, coupées ou altérées afin de diminuer leur valeur. Les quarts de bronze sont connus sous le nom de deniers, alors que les moitiés de sou sont des as.



| NATION | NOM DE LA MONNAIE |
|------------------------|---|
| Argimiliar | Le schilling |
| Cesh | Le ceshti |
| Dharijor | La tigre |
| Filkhar | La couronne |
| Ilmiora | Le roy (prononcez « roi ») NB : les cités-États se faisant une violente concurrence, en fonction de leurs relations, un roy peut ne pas être accepté partout. |
| Île des Cités Pourpres | Le florin |
| Jharkor | Le dharmit (nom du bien aimé roi Dharmit) |
| Lormyr | Le schilling |
| Melniboné | Le dragon (argent), l'impérial (or) et la roue d'or. Cette dernière est incroyablement rare puisqu'il n'en existe qu'une par empereur. |
| Oin et Yu | Le yuro. Cette monnaie sans valeur (un mélange pauvre de cuivre arsénier et de plomb) n'est trouvée qu'à Dhoz-Kam. Partout ailleurs, les calculs sont effectués à base de : galet, poule, jeune coq, chèvre, cochon, vache, taureau et cheval (dans cet ordre de valeur, sachant que rien de tout ceci n'est d'une grande qualité). |
| Pan Tang | La tigre (toutes les pièces pan tangiennes sont octogonales et, comme celles émises par Melniboné, sont considérées avec méfiance dans tous les échanges internationaux). |
| Quarzhasaat | La septième (baptisée en l'honneur du septième membre du Concile). |
| Séred Öma | Le souverain |
| Shazaar | La couronne |
| Tarkesh | Le florin |
| Orient Mystérieux | Le rhand |
| Vilmir | Le schilling (toutes les pièces frappées au Vilmir sont triangulaires en l'honneur d'Arkyn) |

La frappe de la monnaie dans les Jeunes Royaumes

La plupart des nations frappent leur propre monnaie, imposant sur le métal le visage du dirigeant en place, son sceau ou son emblème. Alors que le sou d'argent est utilisé partout, son nom varie d'un pays à l'autre.

L'économie, dans les Jeunes Royaumes, est en pleine expansion. Les marchés sont des lieux de vie et les meilleurs attirent des commerçants issus de tous les continents. Les négociants qui croisent dans les océans doivent se glisser entre les flottes pirates ou corsaires, alors que les caravanes terrestres prennent le risque de rencontrer des troupes de bandits, ou de passer par des communautés qui voient d'un mauvais œil le développement des villes et des métropoles. Ces dangers expliquent pourquoi les gardes du corps et les éclaireurs sont essentiels. Ces deux activités sont l'une et l'autre extrêmement lucratives pour les aventuriers qui cherchent à faire fortune.

Les marchandises les plus recherchées sont les épices et les soies fines de l'Eshmir lointain, les fruits gorgés du soleil du Filkhar, ainsi que ses céréales et ses vins, la bière et le porc du Tarkesh, le cuir, la poterie et les céramiques ilmoréens, les vins glacés du Lormyr et les venaisons du Jharkor – et en particulier son sanglier et tous les gibiers issus des domaines de chasse du roi Dharmit. Vilmir, malgré son austérité, est connue pour ses sucreries et ses pains.

Le troc

La monnaie est essentiellement utilisée au sein des cultures civilisées, comme dans les cités des Îles Pourpres. Mais dans les régions barbares, primitives ou nomades, le troc (l'échange de biens, de services et de faveurs) est beaucoup plus commun. Alors que les nations les plus avancées culturellement vont préférer l'usage de la monnaie, le troc reste une forme de commerce accepté dans tous les pays.

Le secret du troc consiste à proposer quelque chose dont l'autre camp a besoin ou désire et à l'échanger contre quelque chose que l'on désire.

Un aventurier civilisé peut proposer des pièces en échange de nourriture à un hôte barbare, mais ce dernier ne saura pas en user immédiatement. Donc, pour réussir son troc, le PJ doit proposer quelque chose de tangible et d'immédiatement utile. La technique d'« un prêté pour un rendu » fonctionne aussi très bien. Un personnage qui cherche à obtenir de la nourriture et peut offrir de la boisson a des chances de recevoir un accueil favorable. Des services peuvent également convenir : il peut, par exemple, proposer de couper du bois toute une matinée en échange d'un bol de ragoût. Des biens et services plus élaborés ou plus spécialisés ont moins de chances d'être acceptés, à moins qu'il n'arrive à convaincre ses interlocuteurs qu'ils ont besoin de ce qu'il offre.

OBJETS ORDINAIRES

Les objets ordinaires qui permettent d'accomplir des gestes quotidiens, depuis les clous jusqu'aux couverts, en passant par le logement et les montures, sont caractérisés par un prix, une disponibilité, une qualité – et, éventuellement, des caractéristiques.

Le prix d'un objet s'exprime en pièces de monnaie.

Si les Jeunes Royaumes possèdent des mines d'or et d'argent, leur exploitation demeure difficile. Les métaux précieux étant rares, la plupart des échanges commerciaux liés aux dépenses quotidiennes se font avec des pièces de bronze (PB).

La rareté d'un objet détermine la difficulté à se le procurer en fonction du lieu où l'on se trouve.

★ Si la rareté est égale à 0, l'objet peut être trouvé partout.

★ Si la rareté est supérieure, l'objet est plus rare, à moins que les PJ soient dans une grande ville.

La qualité d'un objet est par défaut « ordinaire ». Dans ce cas, il n'a rien de spécial.

Il est cependant possible de se procurer des objets d'une qualité dite « de maître ». Cela signifie qu'un maître artisan a façonné cet objet avec un art peu commun – ce qui augmente sa rareté de 5 points.

Si l'objet n'a pas d'utilité immédiate (un vêtement d'apparat, un bijou, etc.), il offre un bonus de + 1 sur toutes les actions visant à impressionner par l'étalage de ses richesses ou par son élégance.

Si l'objet permet d'exécuter une action précise ou apporte son concours à une telle action, le bonus s'applique à la Capacité à tester lors de l'action en question : des bottes à semelle souple peuvent aider à se rendre particulièrement silencieux par exemple, et un remède pourra offrir de meilleures chances de guérison face à une maladie donnée.

Le cumul des bonus de qualité pour une même action ne peut être supérieur à + 2. Une tente, des rations, une couverture, un manteau, une gourde « de maître » n'offriront pas un bonus de + 5 pour survivre dans la nature, même employés ensemble et simultanément. Le bonus offert au test de Survie sera seulement de + 2.

Notez bien que cette liste d'équipement ne peut en aucun cas être considérée comme exhaustive. Au besoin, inspirez-vous des exemples présents dans cette liste pour improviser et inventer vous-même les objets dont vos PJ ont besoin, ainsi que leurs coûts et caractéristiques.

DÉNICHER UN OBJET

On ne trouve pas de tailleur ou de guérisseur dans tous les villages des Jeunes Royaumes ; à l'inverse des charpentiers et cultivateurs, ils se font rares. Pareillement, dès qu'elles comportent une part significative de fer, les armes deviennent dures à trouver, tout comme les forgerons capables de les réparer ou de les fabriquer. Mais les hasards de l'aventure réservent bien des surprises... Chaque fois qu'un PJ cherche à mettre la main sur un exemplaire d'un objet, trois options se présentent au MJ, trois méthodes distinctes pour déterminer si l'objet recherché est disponible. Le MJ peut au choix :

- ★ déterminer lui-même si l'objet peut être trouvé en cet endroit, en fonction de son indice de rareté qui lui sert d'indicateur (sa clémence ou son inspiration du moment font le reste) ;
- ★ demander au joueur de lancer un d10 : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de rareté indiqué, l'objet est disponible ! Éventuellement, un modificateur peut être pris en compte : la présence d'une épée de bonne facture est plus crédible dans un village fréquemment exposé aux raids de brigands, un livre rare se déniche plus facilement dans un marché d'antiquaires en Ilmiora qu'au Vilmir ;
- ★ estimer que l'objet sera disponible à condition que le joueur dépense pour cela des points de Bonne Aventure (entre 1 et 3, à la discrétion du MJ).

MANGER ET BOIRE

Dans la saga d'Elric, la nourriture n'est que rarement mise en avant, sauf si elle a une importance pour l'histoire. Et quand c'est le cas, on retrouve généralement les mêmes éléments descriptifs : vins épices, volailles grasses, fruits sucrés. Les héros peuvent traverser des contrées entières sans que leurs besoins ne soient détaillés.

En jeu, au MJ de savoir s'il désire insister sur ces aspects pratiques du quotidien ou pas. Une autre méthode, plus réaliste, consiste à sous-traiter à des PNJ ces questions. Si les PJ ont des serviteurs, des gardes du corps ou des esclaves, ce sont eux qui s'occupent de transporter la nourriture, préparer le camp, etc. Une autre école, plus réaliste, consiste à demander aux joueurs de décrire l'ensemble de leurs préparatifs. Se faisant, ne négligez pas qu'un long inventaire roboratif d'équipement vous éloignera peut-être un peu de l'esprit épique et héroïque de la saga, sauf, bien entendu, si cela permet de lancer l'aventure (trouver des ruines alors qu'on cherche du bois pour le feu, par exemple), ou si vous pensez (à juste titre) qu'une description précise de l'équipement des Élus, de leurs échanges avec les artisans ou les marchands qui les leurs procurent donnent une dimension introductory particulièrement savoureuse à l'expédition ou la quête de vos PJ.

Enfin, le MJ peut tout à fait ignorer cet aspect pratique et considérer que les PJ mangent et boivent normalement, sauf si le contexte les en empêche (traverser un désert, par exemple).

Un petit « truc » peut aussi vous permettre de créer des descriptions exotiques de la nourriture. Avant de jouer, le MJ fait deux listes en colonnes. La première colonne contient la nourriture et la boisson (viande, vin, fruits, bière, gelée, volaille, poisson, coquillages, ...). La seconde colonne contient des adjectifs gustatifs, tactiles, de couleur, etc. Ensuite, il ne reste qu'à tirer des traits pour lier les deux. On se retrouvera avec un vin bleuté, une viande confite, une huître glacée, une bière épaisse... Bien entendu, rien n'interdit d'ajouter une seconde colonne d'adjectifs (une viande confite et grasse, une bière sucrée et chaude, ...). C'est comme ça que nous avons écrit l'intégralité de ce bouquin, et vous voyez que vous ne vous en êtes pas rendu compte.



L'ÉQUIPEMENT

| BOIRE, MANGER, DORMIR | COÛT | RARETÉ | |
|---|--------------|----------------------------------|--------|
| Nuit d'auberge à l'étable | 1 PB | 3 | |
| Nuit d'auberge dans la salle commune | 3 PB | 3 | |
| Nuit d'auberge dans une chambre particulière | 5 PB | 5 | |
| Repas chaud | 1 PB | 0 | |
| Repas de fête | 4 PB | 5 | |
| Verre de vin ou de bière | 1 PB | 0 | |
| Pain de route (rations pour une semaine) | 1 SA | 0 | |
| LOGEMENT | COÛT | NOTES | |
| Louer une petite maison de ville pour un mois | 4 SA | Se paie généralement d'avance... | |
| Louer une grange pour un mois | 1 SA | Se paie généralement d'avance... | |
| HABILLEMENT | COÛT | RARETÉ | |
| Tenue complète paysanne (chausses et chemise de jute, grand foulard, sandales) | 4 PB | 0 | |
| Tenue complète citadine (chausses et chemise de coton, chapeau, chaussures) | 7 PB | 3 | |
| Tenue complète bourgeoise (chausses, chemise, pourpoint, chapeau, bottes) | 3 SA | 6 | |
| Tenue complète d'homme fortuné (pantalons de coton, chemise de drap fin, pourpoint de velours, chapeau, bottes montantes ou chaussures à boucles) | 6 SA ou plus | 7 | |
| Manteau | 4 PB | 2 | |
| Cape | 2 PB | 2 | |
| Chapeau fatigué | 2 PB | 0 | |
| Chapeau à la mode | 1 SA | 6 | |
| Vêtements rapiécés, nippes | 2 PB | 0 | |
| BÊTES | COÛT | MODIFICATEURS DE MONTE | RARETÉ |
| Courrier | 12 SA | + 2 | 7 |
| Destrier | 80 SA | - | 8 |
| Cheval d'attelage | 8 SA | - | 4 |
| Vieille carne | 5 SA | - 2 | 2 |
| Poney | 3 SA | - | 2 |
| Boeuf | 5 SA | - | 2 |
| Chien dressé | 1 SA | - | 2 |
| MOYEN DE TRANSPORT | COÛT | RARETÉ | |
| Barque à rames, canoë | 6 SA | 2 | |
| Barque de pêcheur avec voile | 10 SA | 3 | |
| Charrette | 7 SA | 2 | |
| Chariot couvert ou bâché | 10 SA | 3 | |
| Roulotte | 15 SA | 5 | |
| Barge | 30 SA | 5 | |
| Petit voilier | 50 SA | 6 | |

| MATÉRIEL | COÛT | RARETÉ |
|---|-------|--------|
| Matériel de survie (sac, gourde, couverture, tente) | 5 PB | 2 |
| Matériel d'escalade (marteau, cordes, pitons) | 8 PB | 3 |
| Matériel hivernal (piolets, raquettes, manteau et graisses) | 2 SA | 4 |
| Papier, plume et encre | 2 SA | 6 |
| Miroir et peigne | 1 SA | 2 |
| Lanterne | 1 SA | 2 |
| Torches (lot de 3) | 5 PB | 1 |
| Longue-vue | 25 SA | 8 |
| Matériel de cuisine | 2 PB | 0 |
| Selle et fontes | 2 SA | 2 |
| Grande écharpe | 2 PB | 2 |

| BIENS ET MATÉRIEL D'ARTISAN | COÛTS | RARETÉ | EFFETS ET NOTES |
|--------------------------------|----------|--------|---|
| Petit atelier et son outillage | 5 SA | 8 | Permet de fabriquer les objets les plus simples (jusqu'à une difficulté de 20) |
| Laboratoire d'Alchimiste | 200 SA | 10 | Permet de mettre au point les objets les plus complexes (difficulté de 25 et au-delà) |
| Forge | 10 SA | 4 | - |
| Fonderie | 1 000 SA | 10 | - |

HERBES, DROGUES ET POISONS

Dans toutes les régions des Jeunes Royaumes, on trouve à peu près les mêmes onguents, les mêmes remèdes et les mêmes poisons. Ils peuvent porter des noms différents, être composés à partir d'herbes distinctes, de produits variés, de mélanges originaux, peuvent avoir été confectionnés par un prêtre charitable, par une grand-mère malveillante ou

l'inverse, peu importe. Plutôt qu'une liste exhaustive de toute la pharmacopée disponible, nous vous proposons ci-dessous les effets génériques des remèdes et poisons qui soignent et tuent les habitants des Jeunes Royaumes. À vous d'être inventif lorsque vous les doterez de noms aux consonances familiaires ou exotiques pour vos joueurs.

| PRODUIT | COÛT | RARETÉ | EFFETS ET NOTES |
|---|-------------|--------|--|
| Onguent de soin | 2 PA | 5 | 10 tours de jeu sont nécessaires pour l'appliquer. Permet de récupérer 1d4 points de Santé après (10 – Trempe) heures |
| Poudre blanche (à inhaler pour se sentir en forme) | 5 PB/prise | 7 | S'inhale le temps d'une action simple. Permet de récupérer immédiatement 1d4 cases de Santé (dégâts non létaux). À chaque inhalation, lancez un d20. Sur un 1 ou un 11, celui qui vient de priser la poudre s'effondre et reste inconscient durant (10 – Trempe) heures. |
| Pommade à frotter pour faire circuler le sang | 2 PB | 4 | Protège des effets du froid (+ 5 aux tests de Trempe) |
| Antipoison | 5 PA | 7 | Confère un bonus de + 5 au test de Soins pour arrêter les pertes de points de Santé. Note : tous les poisons n'ont pas d'antipoison connu. |
| Dose de poison violent | de 3 à 7 PA | 6 | Voir le chapitre « Le Combat et la santé » pour connaître les effets des principaux poisons |
| Herbes à mâcher les lendemains de beuverie | 1 PB | 2 | - |
| Herbes à infuser contre les fièvres légères | 1 PB | 2 | - |
| Herbes parfumées contre les mauvaises odeurs | 1 PB | 2 | - |

ARMEMENT

Les armes regroupent tout ce qui peut servir à attaquer et se défendre, de la hache lormyrienne à la chaise de taverne que l'on abat joyeusement sur son voisin. Les protections sont détaillées à la suite au chapitre « Armures et boucliers ». Une arme possède jusqu'à 6 caractéristiques.

- * Le bonus de maniement peut comprendre une ou deux valeurs. Celle de gauche s'ajoute à la Capacité offensive, celle de droite complète la Défense. Pour certaines armes (armes de tir, boucliers), une seule valeur est modifiée par le bonus.
- * Les dégâts (D) précisent le nombre et la nature des dés à jeter pour le calcul des dommages infligés, ainsi que l'éven-

tuel bonus à ajouter au résultat. Si cette information est suivie d'une *, les dégâts sont non létaux.

- * Les portées (présentes lorsque c'est pertinent) sont exprimées en mètres et s'échelonnent en 3 niveaux déterminant le seuil minimum du test de Capacité offensive.
- * Le temps de recharge (TR) indique le nombre d'actions nécessaires pour remettre l'arme en état de tirer après usage.
- * La rareté fonctionne comme avec les autres objets.
- * Le coût.

Toutes les armes naturelles (poing, pied, tête) occasionnent $1d4^*$ points de dégâts et profitent d'un bonus de maniement égal à + 3/+ 0.

SABRE DE PAN TANG



ARMES DE CONTACT ET DE JET À UNE MAIN

| ARMES | BONUS DE MANIEMENT | DÉGÂTS | COURTE | MOYENNE | LONGUE | TR | RAR. | COÛT |
|-----------------------------|--------------------|----------|--------|---------|--------|----|------|-------|
| Arme improvisée | + 0 / + 0 | 1d6* | - | - | - | - | 0 | - |
| Cimeterre | + 1 / + 1 | 1d10 | - | - | - | - | 8 | 10 SA |
| Coup de pied / poing / tête | + 3 / + 0 | 1d4* | - | - | - | - | 0 | - |
| Couteau / Dague | + 3 / + 0 | 1d4 | 3 m | 6 m | 15 m | 1 | 1 | 1 SA |
| Épée courte / Glaive | + 2 / + 1 | 1d6 + 1 | - | - | - | - | 4 | 4 SA |
| Épée large | + 2 / + 1 | 1d6+ 2 | | | | | 5 | 7 SA |
| Épée de maître | + 2 / + 1 | 1d8+ 2 | | | | | 7 | 12 SA |
| Faucheur | + 2 / + 1 | 1d4 + 1 | - | - | - | - | 7 | 10 SA |
| Fléau d'armes | + 0 / + 0 | 1d10 + 1 | - | - | - | - | 7 | 7 SA |
| Fouet (**) | + 0 / + 0 | 1d4 + 1* | 3 m | - | - | - | 4 | 4 SA |
| Gourdin | + 2 / + 0 | 1d6* | - | - | - | - | 0 | 5 PB |
| Hache | + 2 / + 0 | 1d6 + 2 | - | - | - | - | 2 | 3 SA |
| Hachette / Hache de lancer | + 2 / + 0 | 1d4 + 1 | 5 m | 10 m | 15 m | 1 | 5 | 5 SA |
| Javelot | + 1 / + 0 | 1d6 | 25 m | 50 m | 75 m | 1 | 5 | 3 SA |
| Lance légère | + 2 / + 0 | 1d8 | 10 m | 25 m | 50 m | 1 | 5 | 5 SA |
| Main gauche | + 0 / + 3 | 1d4 + 1 | - | - | - | - | 8 | 10 SA |
| Marteau de guerre | + 0 / + 0 | 1d8 + 2 | - | - | - | - | 6 | 7 SA |
| Masse légère | + 2 / + 0 | 1d6 + 2 | - | - | - | - | 5 | 5 SA |
| Pierre | + 0 / + 0 | 1d4* | 3 m | 6 m | 15 m | 1 | 0 | - |
| Rapière | + 3 / + 1 | 1d8+ 1 | - | - | - | - | 8 | 15 SA |
| Sabre d'abordage | + 1 / + 0 | 1d8 | - | - | - | - | 5 | 5 SA |
| Sabre de Pan Tang | + 2 / + 0 | 1d10 + 2 | - | - | - | - | 8 | 12 SA |

(**) : cette arme peut toucher un adversaire à 3 m. de distance, mais n'est pas une arme de jet ou de trait.

ARMES DE CONTACT À DEUX MAINS

| ARMES | BONUS DE MANIEMENT | DÉGÂTS | COURTE | MOYENNE | LONGUE | TR | RAR. | COÛT |
|--|--------------------|----------|--------|---------|--------|----|------|-------|
| Bâton ferré ou lesté | + 1 / + 2 | 1d8* | - | - | - | - | 0 | 1 PB |
| Épée longue | + 2 / + 0 | 2d6 + 1 | - | - | - | - | 8 | 25 SA |
| Fléau lourd | + 1 / + 0 | 1d10+ 3 | - | - | - | - | 7 | 15 SA |
| Fourche / Faux de paysan | + 0 / + 0 | 1d6 | - | - | - | - | 1 | 1 SA |
| Grand marteau | + 1 / + 0 | 2d6 + 2 | - | - | - | - | 7 | 12 SA |
| Hache des mers | + 2 / + 0 | 2d6 | - | - | - | - | 7 | 15 SA |
| Hache de bataille, dite lormyrienne | + 2 / + 0 | 2d6 + 2 | - | - | - | - | 8 | 25 SA |
| Hallebarde | + 0 / + 2 | 2d6 | - | - | - | - | 7 | 15 SA |
| Lance ilmioréenne | + 0 / + 2 | 1d8 + 2 | - | - | - | - | 8 | 10 SA |
| Lance lourde | + 1 / + 2 | 1d10 | - | - | - | - | 5 | 5 SA |
| Lance melnibonéenne | + 1 / + 2 | 2d6+ 4 | - | - | - | - | 10 | 70 SA |
| Masse lourde | + 2 / + 0 | 1d10 + 1 | - | - | - | - | 5 | 8 SA |
| Pique filkharienne | + 2 / + 0 | 1d8 + 2 | - | - | - | - | 8 | 15 SA |

| ARMES DE TIR | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------|----------|--------|---------|--------|----|------|-------|--|
| ARMES | BONUS DE MANIEMENT | DÉGÂTS | COURTE | MOYENNE | LONGUE | TR | RAR. | COÛT | |
| Arbalète | + 1 / + 0 | 2d6 | 25 m | 50 m | 75 m | 3 | 10 | 50 SA | |
| Arc de cavalerie | + 1 / + 0 | 1d6 | 25 m | 50 m | 75 m | 1 | 7 | 10 SA | |
| Arc de chasse | + 2 / + 0 | 1d6 - 1 | 25 m | 50 m | 75 m | 1 | 4 | 4 SA | |
| Arc de guerre | + 0 / + 0 | 1d10 + 1 | 30 m | 50 m | 100 m | 1 | 6 | 7 SA | |
| Arc du Désert des Larmes | + 2 / + 0 | 1d6 + 1 | 25 m | 50 m | 75 m | 1 | 8 | 25 SA | |
| Arc en os | + 3 / + 0 | 1d8 + 1 | 30 m | 60 m | 125 m | 2 | 10 | 50 SA | |
| Fronde | + 0 / + 0 | 1d4 | 10 m | 25 m | 50 m | 1 | 2 | 1 PB | |

ARMURES ET BOUCLIERS

Dans la plupart des sociétés, le port d'un vêtement plus défensif qu'une veste en cuir est considéré comme une insulte à moins d'être en pleine préparation d'une bataille. Si une quelconque forme de protection s'avère nécessaire, la bien-séance veut que l'on se limite au port d'une cuirasse et d'un casque, pour éviter l'impression que l'on s'apprête à déclencher une guerre.

Les armures réduisent les dégâts subis. Leur valeur de protection (Prot.) se soustrait aux dégâts.

Le bonus de maniement des boucliers s'applique uniquement à la Défense. Leur bonus de maniement est de 0 en ce qui concerne la Capacité offensive.

L'ENCOMBREMENT

Si vous aussi vous avez du mal à raisonner vos joueurs quand ils soutiennent qu'une armure, une épée, une hache lormyrienne et deux baluchons ne constituent en aucun cas une surcharge susceptible de les handicaper dans leurs manœuvres, nous vous recommandons d'appliquer la règle du malus d'encombrement. Celui-ci est très simple pour que MJ comme PJ puissent s'en souvenir et l'appliquer facilement : le malus est donc soit de - 2, soit de - 5. Par ailleurs, il doit être appliqué avec bon sens : les tests relationnels ou intellectuels ne sont, a priori, pas affectés par l'encombrement du personnage.

* **Encombré** : malus de - 2 à tous les tests physiques, ce qui englobe notamment l'Initiative, la Capacité offensive, la Défense et la compétence Mouvements.

Un personnage est encombré lorsqu'il porte une armure de plates. Ou une cotte de maille et deux épées. Ou une charge égale ou supérieure à 30 kilogrammes.

* **Très encombré** : malus de - 5 à tous les tests physiques.

Un personnage est très encombré lorsqu'il porte une armure de plates et deux épées. Ou un compagnon inconscient. Ou une charge égale ou supérieure à 50 kilogrammes.

ARMURES

| NOM | PROT. | RAR. | COÛT |
|--|-------|------|--------|
| Tenues rembourrées, cuir souple, fourrures | 1 | 2 | 1 SA |
| Cuir bouilli, cuir clouté | 2 | 5 | 5 SA |
| Armure du Désert des Larmes | 2 | 8 | 20 SA |
| Broigne, cotte de maille | 3 | 7 | 15 SA |
| Cuirasse, armure de demi-plaques | 4 | 8 | 20 SA |
| Armure de plates, harnois | 5 | 10 | 50 SA |
| Armure de plaques melnibonéenne | 6 | 10 | 100 SA |

BOUCLIERS

| NOM | BONUS DE DÉFENSE | D | RAR. | COÛT |
|-----------------------|------------------|------|------|-------|
| Targe | 1 | 1d4* | 4 | 2 SA |
| Bouclier d'infanterie | 2 | 1d6* | 5 | 2 SA |
| Pavois (**) | 3 | - | 7 | 5 SA |
| Écu d'acier | 3 | 1d8* | 9 | 10 SA |

(**) : le pavois se plante dans le sol au début du combat et ne peut normalement plus être déplacé jusqu'à son issue.

ENDOMMAGER UN OBJET

Même s'il est rarement nécessaire de lancer les dés pour déterminer si un objet se casse ou non, certains cas exigent que l'action soit réglée par un test. Dans ce cas, il existe trois possibilités.

- ★ **Automatiquement détruit** : l'objet est si fragile qu'il suffit de vouloir le détruire pour y parvenir. Une feuille de papier, une fleur, par exemple, entrent dans cette catégorie. Si un très jeune enfant peut y arriver, simplement en le serrant dans son poing, alors cet objet est détruit dès qu'un joueur annonce que son personnage y consacre une action.
- ★ **Apparemment indestructible** : l'objet est si solide qu'il est impossible de l'endommager sans déployer des moyens spécifiquement conçus pour le détruire. Une muraille, un gros rocher, une enclume : pour en venir à bout, il faut une catapulte, un grand nombre d'ouvriers avec le matériel adéquat, une fonderie... Si le scénario ne donne pas les moyens de détruire un tel objet, il est impossible de lui infliger plus que des dégâts superficiels (graver son nom dessus, par exemple).

★ **Potentiellement destructible** : un individu décidé peut parvenir à détruire cet objet, mais il peut aussi avoir besoin de plusieurs essais. Le verre, par exemple, casse rapidement, mais il est aussi possible de jeter une bouteille de verre sur le sol et de la voir rebondir sans se briser. Un assaut est résolu contre l'objet. Cet assaut réussit automatiquement et occasionne les dégâts d'une réussite simple. Lorsque la somme de ceux-ci dépasse la résistance du matériau composant cet objet, ce dernier se brise.

(Les matériaux plus fragiles que le verre, le papier très épais et le carton fort entrent dans la catégorie « Automatiquement détruit »)

Verre, papier très épais : 5

Bois, verre renforcé, métal fin : 10

Bois épais, métal, pierre mince : 15

Bois renforcé de métal, pierre épaisse, métal épais : 20

(Les matériaux plus solides que le bois renforcé de métal, la pierre épaisse ou le métal épais entrent dans la catégorie « Apparemment indestructible ».)

QUELQUES ARMES ET ARMURES TYPIQUES DES JEUNES ROYAUMES

- ★ **Pique filkharienne** : cette longue pique à grande lame de près de trois mètres de long est l'arme de prédilection des piquiers de l'armée de Filkhar. Très efficace pour lutter contre des cavaliers ou des ennemis en train de charger, elle l'est beaucoup moins en combat rapproché.
- ★ **Lance ilmioréenne** : la lance ilmioréenne est un solide bâton de combat surmonté d'une pointe sur lequel est fixé quasi perpendiculairement un fer de hache plat et étroit. Un contrepoids fixé à l'autre extrémité sert à équilibrer l'arme qui peut être maniée à la fois comme une lance et comme une hache à deux mains, ce qui permet de maintenir ses ennemis à distance ou de leur porter des coups dévastateurs. Ces lances furent inventées à l'époque de la tribu d'Ilm, quand les lances et épées étaient déclarées illégales par les gouverneurs melnibonéens de la région. Certaines écoles militaires ilmioréennes enseignent toujours le Style Imar, qui mêle en une seule et même technique le combat à deux mains à la lance et le combat au bâton.
- ★ **Hache de bataille, dite hache lormyrienne** : cette double hache parfaitement équilibrée et proportionnée est l'arme favorite des chevaliers lormyriens. Il s'agit de l'arme idéale pour trancher, découper les lances ennemis et fendre les crânes.
- ★ **Lance melnibonéenne** : la lance melnibonéenne, faite pour le combat à cheval ou à dos de dragon, ressemble à une lance ordinaire. Son fer est cependant plus fin et plus étroit. Avant la chute d'Imrryr, il est quasi impossible de se procurer de telles armes sur les marchés des Jeunes Royaumes. Elles peuvent être maniées à une main comme lors des joutes à cheval ou à deux mains au cœur des mêlées.
- ★ **Sabre de Pan Tang** : ce long sabre effilé sert aux Cavaliers démoniaques de Pan Tang pour couper les têtes depuis le dos de leurs monstrueuses montures reptiliennes à six pattes.
- ★ **Arc en os melnibonéen** : arc composite recourbé fait de

bois, d'os et d'acier, l'arc en os melnibonéen est une arme extraordinairement puissante entre les mains d'un guerrier melnibonéen ou d'un archer esclave du Glorieux Empire. On peut se le procurer dans les Jeunes Royaumes après la chute d'Imrryr.

★ **Arc du Désert des Larmes** : cet arc composite fait de bois, d'andouillers de cerf et/ou d'os est un arc court et très recourbé utilisé par les barbares du Désert des Larmes pour la chasse. On peut également trouver ce type d'arcs à Pikarayd et au Dorel.

★ **Armure de plaques melnibonéenne** : cette armure ornée et finement gravée est ajustée aux mensurations de celui qui la porte. On ne peut en trouver en dehors d'Imrryr avant sa chute. L'armure couvre tout le corps des pieds à la tête. Le casque est toujours surmonté d'une sculpture en forme de dragon ou de serpent de mer. Des motifs complexes et imbriqués recouvrent la surface de tous les éléments de l'armure. Après la chute d'Imrryr, quelques pièces d'armure melnibonéennes apparaissent de temps en temps sur les marchés mais les armures entières restent rarissimes. Si elle a été spécialement conçue pour son porteur, une armure de plaques melnibonéenne n'impose pas de pénalité d'encombrement à ce dernier.

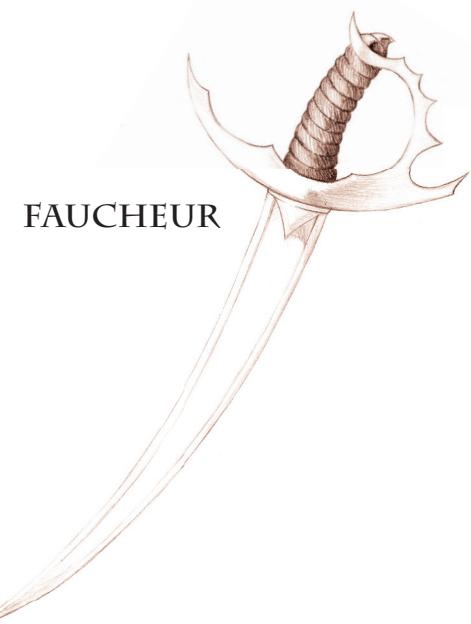
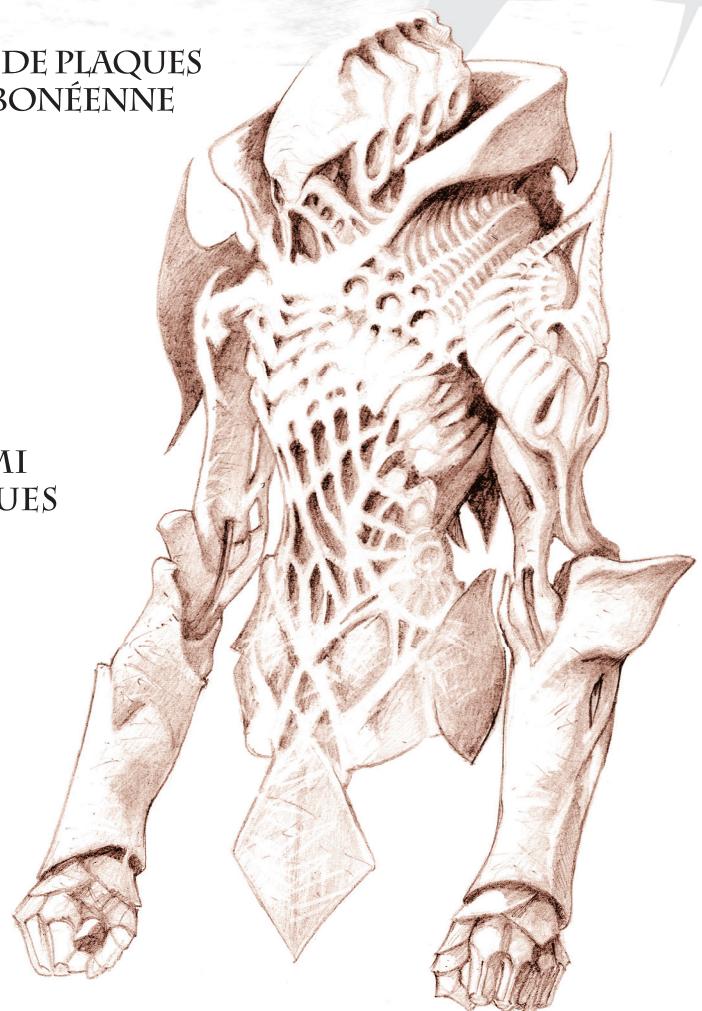
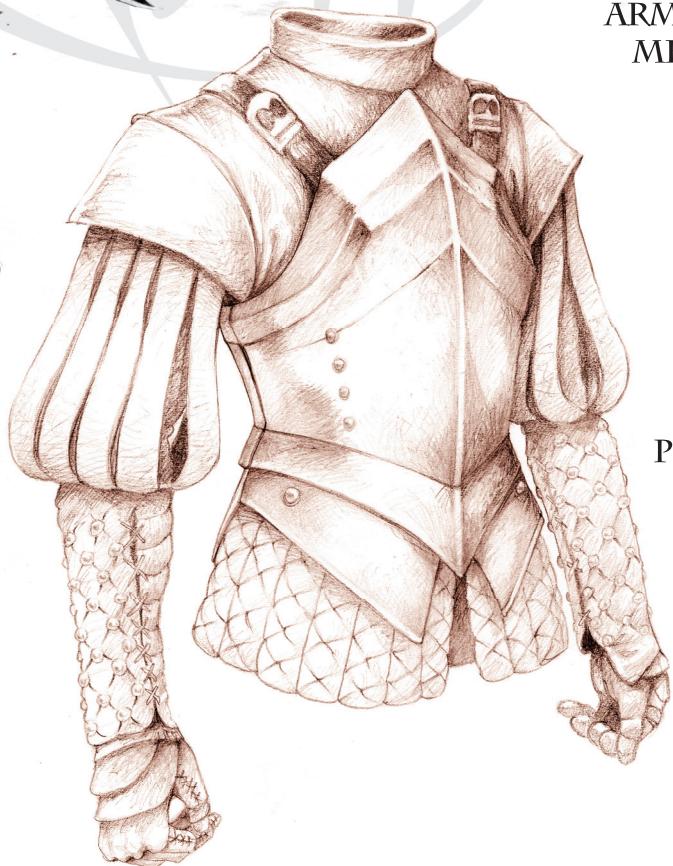
★ **Armure du Désert des Larmes** : les barbares et les nomades du Désert des Larmes ont créé des armures de bois protégeant l'abdomen, la poitrine et les bras. Ces armures sont faites à partir du bois de l'arbre Fal, originaire de plateaux pluvieux situés au-delà du désert. Les barbares décorent souvent leurs armures de symboles tribaux et en protègent la surface avec de la laque. Conçue en bois, cette armure a la particularité de pouvoir flotter quoiqu'un séjour prolongé dans l'eau risque de la détériorer très rapidement. Elle n'en reste pas moins une protection très recherchée par ceux qui ont à s'aventurer sur les flots.



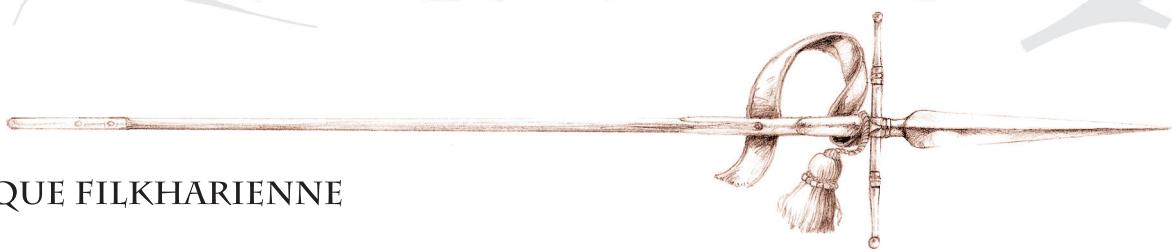
L'ÉQUIPEMENT

ARMURE DE PLAQUES
MELNIBONÉENNE

DEMI
PLAQUES



ARMURE DU
DÉSERT DES
LARMES



PIQUE FILKHARIENNE



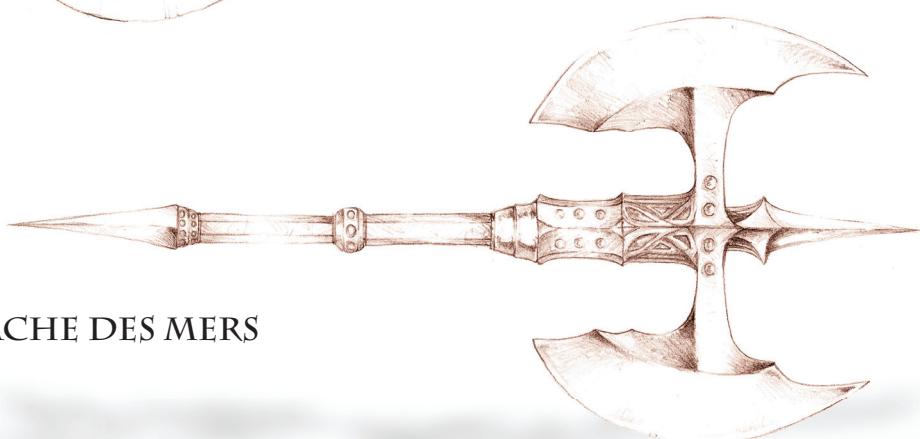
LANCE ILMIORÉENNE



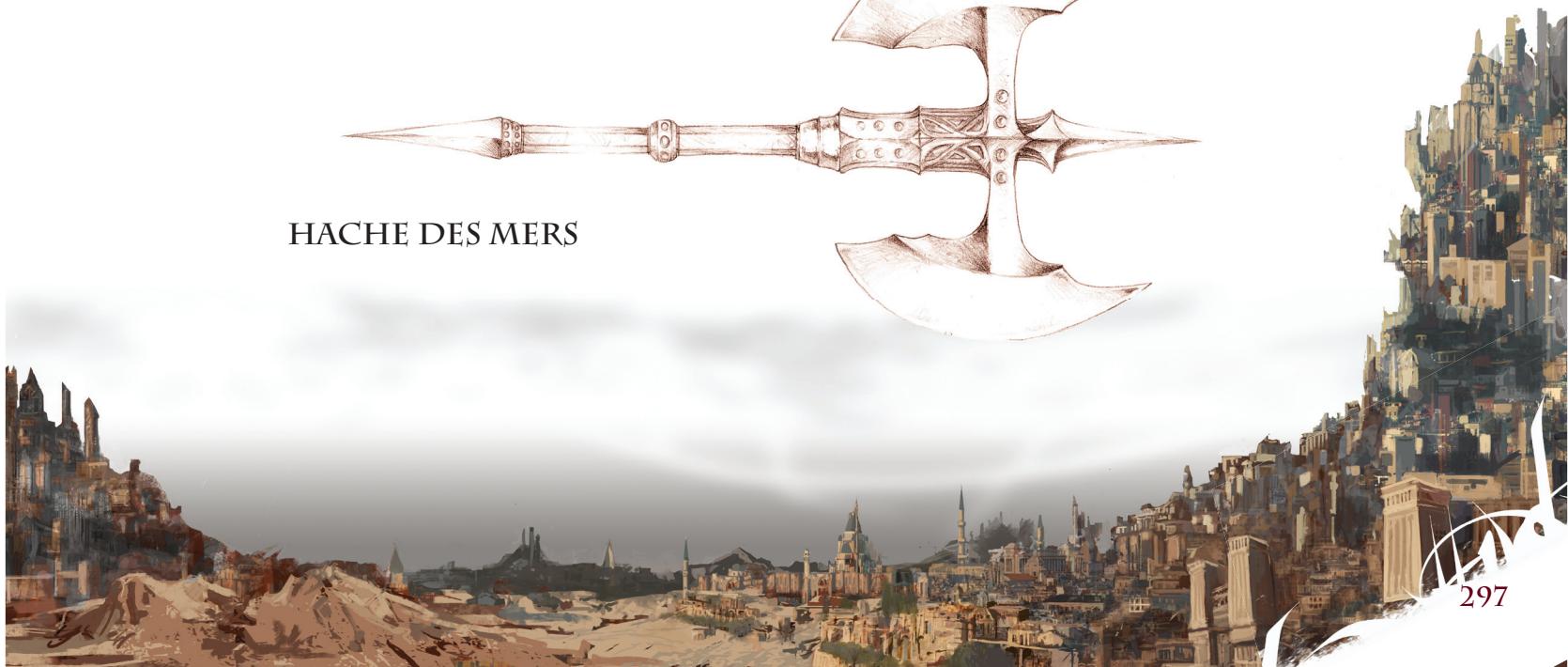
LANCE MELNIBONÉENNE



HACHE LORMYRIENNE

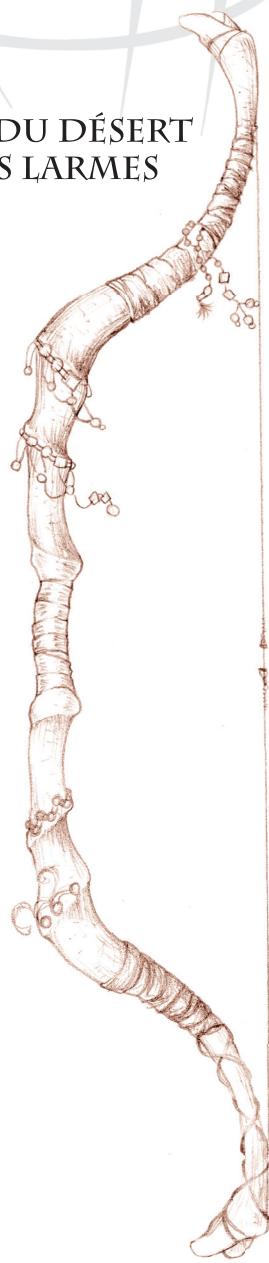


HACHE DES MERS

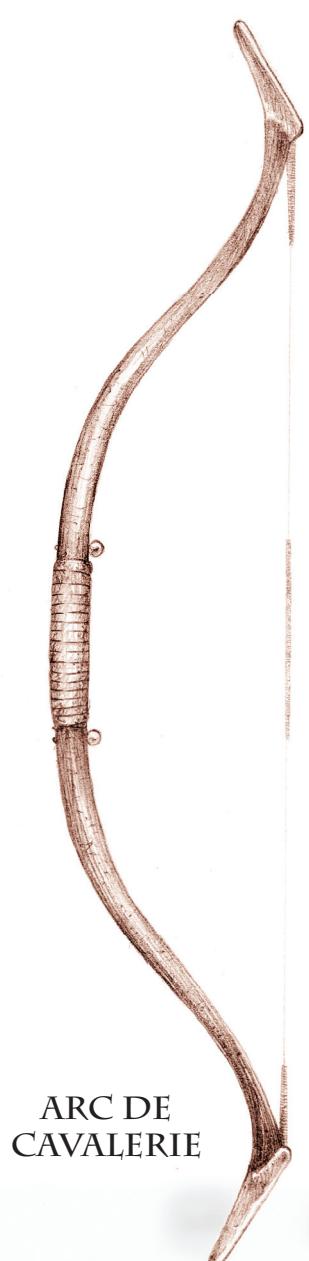


L'ÉQUIPEMENT

ARC DU DÉSERT
DES LARMES



ARC EN OS
MELNIBONÉEN



ARC DE
CAVALERIE