

1. Spécificités de l'équipement

Le prix de l'équipement varie non seulement en fonction de son origine, mais aussi de son apparence, de sa qualité et de ses spécificités. Ainsi, le prix d'un chapeau varie selon qu'il est mignon, ringard, solide ou même en mithril.

Pour acheter un objet spécifique, il suffit d'appliquer le modificateur donné dans le tableau ci-dessous. Sans surprise, un chapeau particulièrement mignon sera plus cher qu'un chapeau ordinaire. Un chapeau ringard, en revanche, sera bon marché.

Il n'y a pas de limite au nombre de spécificités que peut avoir un objet donné, mais celui-ci ne peut avoir plusieurs fois la même spécificité. Ainsi, un chapeau peut être mignon et solide, voir même mignon et ringard, mais pas mignon et mignon.

Pour calculer le prix d'un objet ayant plusieurs spécificités on applique tous les multiplicateurs. Ainsi, un bâton de marche solide de seconde main coûtera $50 \times 3 \times 0,8 = 120$ po.

Spécificités pour les objets	Prix	Notes et explications
Beau	×2	L'objet était esthétiquement superbe.
Cassé	×0,5	L'objet est inutilisable tant qu'il n'est pas réparé
Excellent	×5	L'objet bénéficie de 1 pour un bonus pertinent (au toucher pour une arme).
Fétide	×0,7	L'objet dégage une très mauvaise odeur qui ne part pas.
Maudit	×0,5	L'objet attire le mauvais oeil ou été maudit. -1 aux tests de condition.
Mignon	×2	L'objet est attendrissant ou mignon (forme, couleur, motif, etc.).
Répugnant	×0,8	L'objet inspire le dégoût.
Ringard	×0,8	L'objet est passé de mode ou une atteinte évidente au bon goût.
Seconde main	×0,8	L'objet a déjà appartenu à quelqu'un est en porte encore la trace.
Solide	×3	L'objet difficile à casser. Sa résistance doublée.
Mithril	×10	L'objet est aussi léger que résistant : Enc -2, -1 au malus lié à l'Enc, 5 en résistance.

Spécificités pour les animaux	Prix	Notes et explications
Bruyant	×0,7	Crie, tape du pied, renâcle... Bref, n'est jamais discret.
Malin	×3	Assez intelligent. Comprend ce que lui dit son maître.
Robuste	×2	Ne nécessite pas de nourriture spécifique dans les paysages de niveau 4 ou 5.
Têtu	×0,7	N'écoute pas toujours les ordres de son maître.
Vient de naître	×0,3	Inutilisable pendant 6 mois, compte comme un animal de compagnie.



2. Armement

• Armes

Nom	Prix (po)	Enc	Main(s)	Toucher	Dégâts	Notes et explications
Arc	750	3	2	AGI + INT -2	AGI	Arme des chasseurs, aussi appréciée par les guerriers et les nobles. Le réapprovisionnement en flèches est automatique.
Épée courte	400	1	1	AGI + INT +1	INT -1	Armes dont la maman fait la longueur d'une main. Sert aussi en cuisine ou pour couper les cordes.
Épée longue	700	3	1	VIG + AGI	VIG	Armes à longue lame plate, doté d'un tranchant (sabre) ou de deux (épée). Populaire partout dans le monde.
Hache	500	3	2	VIG + VIG -1	VIG	Initialement outil pour couper les arbres, lourde, elle n'exige que de la force et des mouvements très amples
Lance	350	3	2	VIG + AGI	VIG +1	Armes fait une lame au bout d'un manche, facile à utiliser et peu chère. On utilise l'estoc ou le manche, avec la hampe

• Protections

Nom	Prix (po)	Enc	Main(s)	Protection	Malus	Notes et explications
Vêtements (voyage)	50	3	-	0	-	Vêtements pour voyageurs, au tissu solide et épais. Ils sont principalement en laine ou en coton.
Bouclier léger	400	3	1	7	-	Bouclier pouvant être porté d'une main. Le plus souvent cuir et en bois, il n'encombre pas son porteur.
Armure légère	900	3	-	1	-	Armure en cuir protégeant le tronc. Quelques renforts de métal sur les points vitaux. Légère et souple.

3. Animaux

Nom	Prix (po)	Notes et explications
Animal de bât	500	Transport jusqu'à 15 en encombrement (affaires uniquement)
Animal de compagnie	300	Animal de moins d'un mètre (chat, chien, lapin, oiseaux, tortues, etc.).
Monture	900	+1 au test de déplacement sur les paysages de niveau inférieur à 3. Ne peut être monté que par un seul cavalier



4. Vêtements

Type	Nom	Prix (po)	Enc	Bonus	Notes et explications
Chaussures	Botte de pluie	300	1	+1 : Orage, Pluie, Tempête	Chaussures solides et traitées de façon à empêcher l'eau de s'infiltrer facilement.
	Chaussures de marche	350	1	+1 : sur toutes les routes	Chaussures légères en cuir souple. Elles ne gênent pas le pied et sont idéales pour les routes pavées.
	Chaussures de montagne	450	1	+1 : Collines, Haute Montagne, Montagne, Rocaille	Chaussures aux semelles épaisses, faites pour éviter de glisser et de se blesser dans les rocailles.
	Chaussures pour la jungle	600	1	+1 : Bois, Forêt, Jungle	Bottes solides faites pour marcher dans les ronces. Elles protègent complètement les pieds.
	Chaussures pour les marais	500	1	+1 : Marais	Chaussures très larges avec des semelles antidérapantes pour ne pas s'enfoncer dans la boue.
	Raquette à neige	500	1	+1 : Blizzard, Neige	Elles ont été spécialement modifiées pour éviter les engelures et les assauts du froid.
Capes	Cape anti-feu	700	3	-1 aux dégâts subis du haut feu ou à une forte chaleur	C'est avec la dépouille d'un monstre résistant au feu. Elle perd toutes ses propriétés si elle est mouillée.
	Cape de camouflage	400	3	+1 : pour se dissimuler dans un paysage spécifique	Recouvre tout le corps et permet de se fondre dans un paysage choisi lors de l'achat.
	Cape de fourrure	160	3	+1 : Froid	La fourrure permet de retenir la chaleur peut également être utilisé comme couverture.
	Coupe-vent	120	3	+1 : Vent fort	Recouvre tout le corps et pourvu d'une capuche. Lesté. Reste en place même par grand vent.
	Djellaba	400	3	+1 : Chaleur	Confectionnée à partir de matériaux légers. Bien aérée afin de ne pas souffrir de la chaleur.
	Manteau de pluie	400	3	+1 : Orage, Pluie, Tempête	Fait en cuir et imperméabilisé. Protège de la pluie, mais exige des soins fréquents.
Cannes	Bâton de marche	50	3	+1 : paysages de niveau inférieur ou égal à trois	Ne sert qu'aux voyageurs avec 4 ou moins en VIG, ou subissant des malus dus à l'encombrement.
	Canne des neiges	280	3	+1 : Neige	Utilisée pour avancer dans la neige. Sa pointe en métal est renforcée pour briser la glace.
	Dévale-pente	100	3	+1 : Colline, Montagne	Utilisé pour garder son allure sur les pentes. Sa longueur est réglable.
Couvre-chefs	Chapeau	120	1	-	Chapeau particulièrement banal, dont les formes et les couleurs peuvent varier. Censé protéger du mal.
	Chapeau à larges bords	180	1	+1 : Chaleur	Protège de l'éclat du soleil et de la chaleur. En coton, lin ou paille afin de laisser passer l'air.
	Chèche	340	1	+1 : Désert	Protège les yeux du vent et du sable. L'étoffe est épaisse et lourde, mais évite d'être ébloui par le soleil.
	Toque en fourrure	200	1	+1 : Froid	La fourrure permet de garder la tête bien au chaud. Recouvre aussi les oreilles afin qu'elles ne gèlent pas
Divers	Accessoires	100	1		Anneaux, boucles d'oreilles, colliers, etc. Faits dans divers matériaux locaux. Peuvent être bien plus chers.



5. Matériel

- **Paquetages (recommandés pour la création de personnages)**

Nom	Prix (po)	Enc	Contenu
Nécessaire de voyage	150	3	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outre, rations x2.
Nécessaire d'intendance	800	10	Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire de cuisine, 3 torches, briquet, savon, nécessaire à la lessive, tente.

- **Contenants**

Nom	Prix (po)	Enc	Cap.	Notes et explications
Bouteille d'herboriste	100	3	-	Bouteille ayant reçu un traitement spécial et qui peut contenir jusqu'à 10 herbes de soins. Elle perd ses propriétés 7 jours après ouverture, mais son contenu peut être transvasé.
Outre	30	1	-	Faite en cuir ou en écorce traitée, elle contient de l'eau pour une journée.
Sacoche	10	1	3	Sac simple sans décoration. Requiert une main libre.
Sac de ceinture	30	1	2	On ne peut en porter qu'un à la fois. Idéal pour les petits objets dont on veut pouvoir se servir immédiatement.
Caisse	10	5	15	Permet de transporter beaucoup de choses, mais n'est vraiment pas pratique. -1 aux tests de déplacement si elle n'est pas portée par un animal.
Grand sac à dos	40	3	10	Sa grande capacité permet d'avoir toujours sur soi ce dont on a besoin.
Sac à dos	20	3	5	Sac à dos tout ce qu'il y a de plus normal. Toujours utile pour les voyages.
Tonneau	10	5	10	Contient de l'eau pour 15 jours. Sinon, c'est un contenant de capacité 10.

- **Matériel divers**

Type	Nom	Prix (po)	Enc	Notes et explications
Objets du quotidien	Briquet	20	1	Fer, silex et amadou. Permet d'allumer des feux de camp.
	Cahier en cuir	100	1	Cahier renforcé dont la couverture en cuir permet un transport plus facile.
	Cordes	50	1	Peut être utilisée dans de nombreuses situations. Se vend par longueur de 10 m.
	Couverts	10	1	De la vaisselle dont les formes, tailles et couleurs varient.
	Instrument	300	3 et +	Tambourins, trompettes, lyres, violons, flûtes, cymbales, etc. Peuvent être plus chers.
	Lanterne	80	1	Éclaire comme une torche, mais est protégée du vent et ne s'éteint pas facilement.
	Miroir	300	1	Petit miroir qui tient dans la main.
	Nécessaire à lessive	15	3	Savon et planche à laver le linge.
	Nécessaire de cuisine	100	1	Ensemble d'ustensiles permettant de faire manger.
	Parapluie/Ombrelle	50	3	Requiert une main libre. +1 au test de déplacement si le climat est Chaleur ou Pluie .
	Parchemin	2	1	Papier confectionné à partir de cuir animal. Solide et ne se déchire pas facilement.
	Parfum	500	1	Flacon de liquide à l'odeur agréable. Cache la spécificité Fétide pendant 12 heures.
	Plume	2	1	Plume dont l'extrémité été biseautée pour écrire.
	Pointe de verre	120	1	Pointe en verre de haute qualité permettant d'écrire.
	Savon	5	1	Indispensable aux soins du corps. Mousse au contact de l'eau.
	Torches	5	1	Bout de bois préparé de façon à être enflammé.



Ryuutama - Equipement

Campement	Baquet	450	5	Baignoire transportable.
	Couvertures	40	1	Couettes et couvertures légères et faciles à transporter.
	Oreiller	10	1	Rend le sommeil plus agréable. Très personnel : certains ne peuvent pas dormir sans le leur.
	Peluche	100	1 à 5	Jouet ayant généralement la forme d'un animal et dont les formes et couleurs varient.
	Pierre de bain	20	1	Pierre pouvant réchauffer un baquet d'eau à 40°. Une seule utilisation.
	Repousse-insectes	10	1	Sorte d'encens fait d'herbe odorantes et éloignant des insectes pendant 12 heures.
	Sac de couchage	50	1	Permet de dormir n'importe où. Utilisable par une seule personne à la fois.
	Tente	120	3	Jusqu'à 3 personnes peuvent y passer la nuit.
	Tente d'hiver	300	5	Indispensable par temps de froid. +2 aux tests de campement si le climat est Froid .
	Yourte	500	5	Tente pouvant abriter jusqu'à 10 personnes. Plébiscitée par les peuples nomades.
Nourriture	Alcools	10	1	Consommés avec une condition inférieure à 4, ils provoquent l'état <i>Surexcité(6)</i> .
	Aliments frais	5	1	Légumes et viande de première fraîcheur. Ne peuvent se conserver plus de 24 heures.
	Mauvaises rations	5	1	Goût répugnant. Les consommer avec une condition inférieure à 4 coûte la moitié de ses PV actuels.
	Nourriture pour animaux	5	1	Vivres pour animaux. Indispensables pour le Désert ou la Haute Montagne.
	Rations	10	1	Vivres dont on ne peut se passer en voyage. Goût quelconque.
	Rations de choix	70	1	Vraiment succulentes. +1 au test de condition le lendemain.

