

Équipement

Pièces de monnaie

Les personnages accumulent de la monnaie au fil de leurs aventures, qu'ils pourront dépenser dans les boutiques, auberges et autres commerces. Ces pièces portent des noms différents, selon la valeur relative des métaux qui les composent. La table « Monnaie et valeurs » dresse la liste des pièces et de leur valeur relative par rapport à la pièce d'or, base monétaire du jeu. 100 pièces de cuivre, par exemple, valent 1 pièce d'or.

Une pièce pèse environ 10 grammes, si bien que cent pièces font un kilogramme.

Monnaie et valeurs

Pièce	Valeur en po
Pièce de cuivre (pc)	1/100
Pièce d'argent (pa)	1/10
Pièce d'électrum (pe)	1/2
Pièce d'or (po)	1
Pièce de platine (pp)	10

Armes

Le tableau « Armes » de cette section présente les principales armes disponibles dans le jeu. Ce tableau énumère le prix et le poids des armes, ainsi que les détails suivants :

Catégorie. Toute arme appartient à l'une de ces catégories : arme courante ou arme de guerre. Les maîtrises d'armes sont généralement liées à l'une de ces catégories. Vous pourriez par exemple avoir la maîtrise des armes courantes.

Corps à corps ou à distance. Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une arme de corps à corps sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de soi, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

Dégâts. La table énumère les dégâts infligés par chaque arme dans le cadre d'une attaque qui touche, ainsi que le type de dégâts qu'elle inflige.

Propriétés. Les propriétés éventuelles d'une arme apparaissent en colonne « Propriétés ». Chaque propriété est expliquée dans la section « Propriétés ».

Bottes d'arme. Chaque arme est dotée d'une propriété botte (ou simplement « botte »), qui est définie en

VENTE D'ÉQUIPEMENT

L'équipement est vendu à la moitié de son prix d'achat. Les biens commerciaux et objets de valeur, pierres précieuses et autres objets d'art, conservent quant à eux toute leur valeur sur le marché. La section « Objets magiques » propose des prix pour les objets magiques.

section « Propriétés botte ». Pour utiliser cette propriété, vous devez disposer d'une aptitude qui vous permet d'y recourir.

Maîtrise des armes

N'importe qui peut tenir une arme, mais vous devez en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants. Les aptitudes d'un personnage-joueur peuvent lui conférer des maîtrises d'armes. Un monstre maîtrise les armes qui figurent dans son profil de jeu.

Propriétés

Ci-après figurent les définitions des propriétés de la colonne Propriétés du tableau « Armes ».

Allonge

Une arme avec la propriété Allonge ajoute 1,50 m à votre allonge lorsque vous attaquez avec elle, ainsi qu'à l'allonge de vos attaques d'Opportunité.

Changement

Vous ne pouvez tirer qu'un seul projectile lorsque vous consacrez une action, une action Bonus ou une Réaction à attaquer avec une arme dotée de la propriété Changement, quel que soit le nombre d'attaques que vous pourriez normalement effectuer.

Deux mains

Une arme à Deux mains requiert vos deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

Finesse

Lorsque effectuez une attaque avec une arme dotée de la propriété Finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer

Quand une arme est dotée de la propriété Lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance, et la dégainer dans le cadre de l'attaque. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, utilisez le même modificateur de caractéristique que pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme.

Légère

Lorsque vous effectuez l'action Attaque à votre tour et attaquez avec une arme Légère, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par une action Bonus plus tard au cours de ce même tour. Cette attaque supplémentaire doit être effectuée avec une arme Légère différente et vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif. Vous pouvez par exemple attaquer avec une épée courte dans une main et une dague dans l'autre en utilisant l'action Attaque et une action Bonus, mais vous n'ajoutez votre modificateur de Force ou de Dextérité au jet de dégâts de l'action Bonus que si ce modificateur est négatif.

Lourde

Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec une arme Lourde s'il s'agit d'une arme de corps à corps et que votre valeur de Force est inférieure à 13, ou s'il s'agit d'une arme à distance et que votre valeur de Dextérité est inférieure à 13.

Munitions

Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété Munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Le type de munition nécessaire est indiqué avec la portée de l'arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Saisir et charger un tel projectile fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une arme à une main). À l'issue d'un affrontement, vous pouvez consacrer 1 minute à récupérer la moitié de vos munitions utilisées pendant le combat (arrondir à l'inférieur) ; les autres sont perdues.

Polyvalente

Une arme dite Polyvalente peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété. L'arme inflige ces dégâts lorsqu'elle est utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Portée

La portée d'une arme à distance figure entre parenthèses après la propriété Munitions ou Lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale exprimée en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous subissez le Désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

Propriétés botte

Chaque arme est dotée d'une botte, qui n'est utilisable que par un personnage disposant d'une aptitude, comme Bottes d'arme, qui déverrouille cette propriété pour le personnage. Les bottes sont définies ci-dessous.

ARMES IMPROVISÉES

Si vous utilisez un objet (pied de table, poêle à frire, bouteille) comme arme improvisée, veuillez vous référer à l'entrée « Armes improvisées » du « Glossaire de règles ». Consultez également ces règles si vous maniez une arme hors des sentiers battus, par exemple en employant une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps.

Coup double

Lorsque vous effectuez l'attaque supplémentaire de la propriété Légère de l'arme, vous pouvez l'effectuer dans le cadre de l'action Attaque au lieu de devoir y consacrer votre action Bonus. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Écorchure

Si votre jet d'attaque avec cette arme rate une créature, vous pouvez lui infliger des dégâts égaux au modificateur de la caractéristique utilisée pour effectuer le jet d'attaque. Ces dégâts sont du même type que ceux infligés par l'arme, et ne peuvent être augmentés qu'en augmentant le modificateur de caractéristique.

Enchaînement

Si vous touchez une créature avec un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme, vous pouvez effectuer un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme contre une deuxième créature située dans un rayon de 1,50 m de la première, et qui est elle aussi à votre portée. Si l'attaque touche, la deuxième créature subit les dégâts de l'arme, mais sans ajouter votre modificateur de caractéristique à ces dégâts, sauf si ce modificateur est négatif. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

Ouverture

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature avant la fin de votre tour suivant.

Poussée

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la repousser d'un maximum de 3 m en ligne droite pour peu qu'elle soit de taille G ou inférieure.

Ralentissement

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous pouvez réduire sa Vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant. Si la créature est touchée plus d'une fois par des armes dotées de cette propriété, la réduction de sa Vitesse n'excède pas 3 m.

Renversement

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la contraindre à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour le jet d'attaque + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état À terre.

Sape

Si vous touchez une créature avec cette arme, cette créature subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque avant le début de votre tour suivant.

Armes

Nom	Dégâts	Propriétés	Botte d'arme	Poids	Prix
Armes courantes de corps à corps					
Bâton de combat	1d6 contondants	Polyvalente (1d8)	Renversement	2 kg	2 pa
Dague	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	0,5 kg	2 po
Gourdin	1d4 contondants	Légère	Ralentissement	1 kg	1 pa
Hachette	1d6 tranchants	Lancer (portée 6/18), Légère	Ouverture	1 kg	5 po
Javeline	1d6 perforants	Lancer (portée 9/36)	Ralentissement	1 kg	5 pa
Lance	1d6 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d8)	Sape	1,5 kg	1 po
Marteau léger	1d4 contondants	Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	1 kg	2 po
Masse d'armes	1d6 contondants	—	Sape	2 kg	5 po
Massue	1d8 contondants	Deux mains	Poussée	5 kg	2 pa
Serpe	1d4 tranchants	Légère	Coup double	1 kg	1 po
Armes courantes à distance					
Arbalète légère	1d8 perforants	Changement, Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; carreaux)	Ralentissement	2,5 kg	25 po
Arc court	1d6 perforants	Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; flèches)	Ouverture	1 kg	25 po
Fléchette	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18)	Ouverture	125 g	5 pc
Fronde	1d4 contondants	Munitions (portée 9/36 ; billes)	Ralentissement	—	1 pa
Armes de guerre de corps à corps					
Cimeterre	1d6 tranchants	Finesse, Légère	Coup double	1,5 kg	25 po
Coutille	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	20 po
Épée à deux mains	2d6 tranchants	Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	50 po
Épée courte	1d6 perforants	Finesse, Légère	Ouverture	1 kg	10 po
Épée longue	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Sape	1,5 kg	15 po
Fléau d'armes	1d8 contondants	—	Sape	1 kg	10 po
Fouet	1d4 tranchants	Allonge, Finesse	Ralentissement	1,5 kg	2 po
Hache à deux mains	1d12 tranchants	Deux mains, Lourde	Enchaînement	3,5 kg	30 po
Hache d'armes	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	10 po
Hallebarde	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Enchaînement	3 kg	20 po
Lance d'arçon	1d10 perforants	Allonge, Deux mains (sauf à cheval), Lourde	Renversement	3 kg	10 po
Maillet d'armes	2d6 contondants	Deux mains, Lourde	Renversement	5 kg	10 po
Marteau de guerre	1d8 contondants	Polyvalente (1d10)	Poussée	2,5 kg	15 po
Morgenstern	1d8 perforants	—	Sape	2 kg	15 po
Pic de guerre	1d8 perforants	Polyvalente (1d10)	Sape	1 kg	5 po
Pique	1d10 perforants	Allonge, Deux mains, Lourde	Poussée	9 kg	5 po
Rapière	1d8 perforants	Finesse	Ouverture	1 kg	25 po
Trident	1d8 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	5 po
Armes de guerre à distance					
Arbalète de poing	1d6 perforants	Changement, Légère, Munitions (portée 9/36 ; carreaux)	Ouverture	1,5 kg	75 po
Arbalète lourde	1d10 perforants	Changement, Deux mains, Lourde, Munitions (portée 30/120 ; carreaux)	Poussée	9 kg	50 po
Arc long	1d8 perforants	Deux mains, Lourde, Munitions (portée 45/180 ; flèches)	Ralentissement	1 kg	50 po
Mousquet	1d12 perforants	Changement, Deux mains, Munitions (portée 12/36 ; balles)	Ralentissement	5 kg	500 po
Pistolet	1d10 perforants	Changement, Munitions (portée 9/27 ; balles)	Ouverture	1,5 kg	250 po
Sarbacane	1 perforant	Changement, Munitions (portée 7,50/30 ; dards)	Ouverture	0,5 kg	10 po

Armures

Le tableau « Armures » répertorie les principales armures du jeu. Il passe en revue le prix et le poids des armures, ainsi que les détails ci-après :

Catégorie. Chaque type d'armure appartient à l'une des catégories suivantes : armures légères, intermédiaires ou lourdes. Cette catégorie définit le temps nécessaire pour enfiler ou retirer l'armure (indiqué sur la table).

Classe d'armure (CA). La colonne Classe d'armure de la table indique le calcul de la CA lorsque vous portez une telle armure. Ainsi, quand vous portez une armure de cuir, votre CA est de 11 + votre modificateur de Dextérité, tandis qu'elle est de 16 si vous portez une cotte de mailles.

Force. Si la table indique une valeur dans la colonne Force pour un type d'armure, l'armure correspondante réduit la vitesse du porteur de 3 m si celui-ci n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

Discretion. Quand la table indique « Désavantage » en colonne Discretion pour un type d'armure, le porteur subit le Désavantage à ses tests de Dextérité (Discretion).

Formation aux armures

Si tout un chacun peut revêtir une armure ou tenir un bouclier, seules les personnes formées peuvent en faire un usage efficace, comme expliqué ci-après. La classe du personnage et d'autres aptitudes déterminent sa formation aux armures. Un monstre est considéré comme formé à l'armure qui figure dans son profil.

Armures légères, intermédiaires ou lourdes

Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à la porter, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Bouclier

Vous ne recevez le bénéfice Classe d'armure d'un bouclier que si vous êtes formé à son port.

Une seule à la fois

Une même créature ne peut pas porter plus d'une armure et un bouclier à la fois.

Armures

Armures	Classe d'armure (CA)	Force	Discretion	Poids	Coût
<i>Armures légères (s'enfile ou se retire en 1 minute)</i>					
Armure matelassée	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg	5 po
Armure de cuir	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg	10 po
Armure de cuir clouté	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg	45 po
<i>Armures intermédiaires (s'enfile en 5 minutes, se retire en 1 minute)</i>					
Armure de peaux	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg	10 po
Chemise de mailles	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	50 po
Armure d'écaillles	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg	50 po
Cuirasse	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	400 po
Demi-plate	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg	750 po
<i>Armures lourdes (s'enfile en 10 minutes, se retire en 5 minutes)</i>					
Broigne	14	—	Désavantage	20 kg	30 po
Cotte de mailles	16	For 13	Désavantage	27,5 kg	75 po
Clibanion	17	For 15	Désavantage	30 kg	200 po
Harnois	18	For 15	Désavantage	32,5 kg	1 500 po
<i>Bouclier (s'enfile ou se retire au prix de l'action Utilisation)</i>					
Bouclier	+2	—	—	3 kg	10 po

Outils

Un outil vous aide à effectuer certains tests de caractéristique particuliers, à fabriquer des objets, ou les deux. La description d'un outil comprend le coût et le poids de l'outil, ainsi que les entrées suivantes :

Caractéristique. Cette entrée indique quelle caractéristique employer lorsqu'un test de caractéristique est effectué avec l'outil.

Utilisation. Cette entrée énumère les choses que vous pouvez faire avec l'outil dans le cadre de l'action Utilisation. Vous pouvez faire l'une de ces choses chaque fois que vous effectuez cette action. Cette entrée fournit également le DD pour l'action.

Artisanat. Cette entrée indique ce que vous pouvez fabriquer avec l'outil, le cas échéant. Les sections « Fabrication d'objets non magiques », « Préparer des potions de guérison » et « Écrire des parchemins de sort », plus loin dans « Équipement », présentent les règles propres à diverses fabrications.

Variantes. Cette entrée apparaît si l'outil présente des variantes, qui sont répertoriées. Chacune nécessite une maîtrise distincte.

Maîtrise d'outils

Si vous avez la maîtrise d'un outil, ajoutez votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise d'une compétence associée à ce test, vous avez en outre l'Avantage au test.

Vos aptitudes peuvent vous octroyer la maîtrise d'un outil. Un monstre a la maîtrise des outils qui figurent dans son profil.

Outils d'artisan

Les outils d'artisan sont tous axés sur la fabrication d'objets et l'exercice d'un métier. Chacun nécessite une maîtrise distincte.

Matériel d'alchimiste (50 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4 kg

Utilisation : identifier une substance (DD 15), allumer un feu (DD 15)

Artisanat : acide, feu grégeois, huile, papier, parfum, sacoche à composantes

Matériel de brasseur (20 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 4,5 kg

Utilisation : détecter qu'une boisson est empoisonnée (DD 15), identifier un alcool (DD 10)

Artisanat : antidote

Matériel de calligraphe (10 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : écrire des textes avec des fioritures impressionnantes qui le prémunissent contre la contrefaçon (DD 15)

Artisanat : encre, parchemin de sort

Matériel de peintre (10 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : produire une image ressemblante de quelque chose que vous avez vu (DD 10)

Artisanat : focaliseur druidique, symbole sacré

Outils de bricoleur (50 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 5 kg

Utilisation : assembler un objet de taille TP composé de ferraille, qui se désagrège au bout de 1 minute (DD 20)

Artisanat : mousquet, pistolet, boîte à amadou, cloche, lanterne à capote, lanterne sourde, menottes, pelle, piège à mâchoires, serrure, sifflet

Outils de cartographe (15 po)

Caractéristique : Sagesse **Poids :** 3 kg

Utilisation : cartographier une petite région (DD 15)

Artisanat : carte

Outils de charpentier (8 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 3 kg

Utilisation : sceller ou forcer une porte ou un contenant (DD 20)

Artisanat : bâton de combat, bâlier portable, coffre, échelle, gourdin, massue, perche, tonneau, torche

Outils de cordonnier (5 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : modifier des chaussures afin d'octroyer l'Avantage au prochain test de Dextérité (Acrobaties) de leur porteur (DD 10)

Artisanat : matériel d'escalade

Outils de forgeron (20 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg

Utilisation : forcer une porte ou un contenant (DD 20)

Artisanat : toute arme de corps à corps (hormis bâton de combat, gourdin, massue et fouet), toute armure intermédiaire (hormis armure de peaux), toute armure lourde, balles pour arme à feu, billes, billes de fronde, chaîne, chausse-trappes, grappin, pied-de-biche, pointes en fer, pot en fer, seau

Outils de joaillier (25 po)

Caractéristique : Intelligence **Poids :** 1 kg

Utilisation : déterminer la valeur d'une gemme (DD 15)

Artisanat : focaliseur arcanique, symbole sacré

Outils de maçon (10 po)

Caractéristique : Force **Poids :** 4 kg

Utilisation : ciseler un symbole ou creuser un trou dans la pierre (DD 10)

Artisanat : palan

Outils de menuisier (1 po)

Caractéristique : Dextérité **Poids :** 2,5 kg

Utilisation : sculpter un motif dans le bois (DD 10)

Artisanat : armes à distance (sauf fronde, mousquet et pistolet), bâton de combat, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane, flèches, focaliseur arcanique, focaliseur druidique, porte-plume

Outils de potier (10 po)

Caractéristique : Intelligence Poids : 1,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en céramique lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : cruche, lampe

Outils de souffleur de verre (30 po)

Caractéristique : Intelligence Poids : 2,5 kg
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en verre lors des dernières 24 heures (DD 15)
Artisanat : bouteille en verre, fiole, longue-vue, loupe

Outils de tanneur (5 po)

Caractéristique : Dextérité Poids : 2,5 kg
Utilisation : ajouter un motif à un objet en cuir (DD 10)
Artisanat : fouet, fronde, armure de cuir, armure de cuir clouté, armure de peaux, carquois, étui à carreaux d'arbalète, étui à cartes ou à parchemins, outre, parchemin, sacoche, sac à dos

Outils de tisserand (1 po)

Caractéristique : Dextérité Poids : 2,5 kg
Utilisation : raccommoder une déchirure dans un vêtement (DD 10), coudre un motif de taille TP (DD 10)
Artisanat : armure matelassée, beaux habits, corde, couverture, ficelle, filet, panier, robe, sac, sac de couchage, tente, tenue de voyage

Ustensiles de cuisinier (1 po)

Caractéristique : Sagesse Poids : 4 kg
Utilisation : améliorer la saveur des aliments (DD 10), détecter si un plat est avarié ou empoisonné (DD 15)
Artisanat : rations

Autres outils

Accessoires de déguisement (25 po)

Caractéristique : Charisme Poids : 1,5 kg
Utilisation : appliquer du maquillage (DD 10)
Artisanat : costume

Boîte de jeux (variable)

Caractéristique : Sagesse Poids : —
Utilisation : déterminer si quelqu'un triche (DD 10), gagner la partie (DD 20)
Variantes : cartes à jouer (5 pa), dés (1 pa), échecs draconiques (1 po), jeu des dragons (1 po)

Instrument de musique (variable)

Caractéristique : Charisme Poids : variable
Utilisation : jouer un air connu (DD 10), improviser une chanson (DD 15)
Variantes : chalemie (2 po, 0,5 kg), cor (3 po, 1 kg), cornemuse (30 po, 3 kg), flûte (2 po, 0,5 kg), flûte de pan (12 po, 1 kg), luth (35 po, 1 kg), lyre (30 po, 1 kg), tambour (6 po, 1,5 kg), tympanon (25 po, 5 kg), viole (30 po, 0,5 kg)

Instruments de navigateur (25 po)

Caractéristique : Sagesse Poids : 1 kg
Utilisation : tracer un cap (DD 10), déterminer sa position en observant les étoiles (DD 15)

Matériel d'empoisonneur (50 po)

Caractéristique : Intelligence Poids : 1 kg
Utilisation : déterminer qu'un objet est empoisonné (DD 10)
Artisanat : poison standard

Matériel d'herboriste (5 po)

Caractéristique : Intelligence Poids : 1,5 kg
Utilisation : identifier une plante (DD 10)
Artisanat : antidote, bougie, trousse de soins, potion de guérison

Matériel de contrefaçon (15 po)

Caractéristique : Dextérité Poids : 2,5 kg
Utilisation : imiter 10 mots ou moins de l'écriture d'autrui (DD 15), reproduire un cachet de cire (DD 20)

Outils de voleur (25 po)

Caractéristique : Dextérité Poids : 0,5 kg
Utilisation : crocheter une serrure (DD 15), désamorcer un piège (DD 15)

Matériel d'aventurier

Le tableau « Matériel d'aventurier » de cette section inclut du matériel que les aventuriers trouvent souvent utile. Ces objets sont décrits ci-après par ordre alphabétique, le prix de chaque objet figurant après son nom.

Acide (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une fiole d'acide. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide.

Antidote (50 po)

Par une action Bonus, vous pouvez boire le contenu d'une fiole d'antidote pour recevoir l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné pendant 1 heure ou à y mettre un terme.

Beaux habits (15 po)

Les beaux habits sont fabriqués dans des tissus coûteux et dotés d'ornements élaborés. Certains événements et lieux n'acceptent que les personnes portant de tels vêtements.

Bélier portable (4 po)

Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncez les portes. Vous recevez alors un bonus de +4 au test de Force associé. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous recevez l'Avantage à ce test.

Matériel d'aventurier

Objet	Poids	Prix
Acide	0,5 kg	25 po
Antidote	—	50 po
Beaux habits	3 kg	15 po
Bélier portable	17,5 kg	4 po
Billes	1 kg	1 po
Boîte à amadou	0,5 kg	5 pa
Bougie	—	1 pc
Bouteille, verre	1 kg	2 po
Cadenas	0,5 kg	10 po
Carquois	0,5 kg	1 po
Carte	—	1 po
Chaîne	5 kg	5 po
Chausse-trappes	1 kg	1 po
Cloche	—	1 po
Coffre	12,5 kg	5 po
Corde	2,5 kg	1 po
Costume	2 kg	5 po
Couverture	1,5 kg	5 pa
Cruche	2 kg	2 pc
Eau bénite	0,5 kg	25 po
Échelle	12,5 kg	1 pa
Encre	—	10 po
Étui à cartes ou à parchemins	0,5 kg	1 po
Étui pour carreaux d'arbalète	0,5 kg	1 po
Feu grégeois	0,5 kg	50 po
Ficelle	—	1 pa
Filet	1,5 kg	1 po
Fiole	—	1 po
Flasque	0,5 kg	2 pc
Focaliseur arcanique	Variable	Variable
Focaliseur druidique	Variable	Variable
Grappin	2 kg	2 po
Huile	0,5 kg	1 pa
Lampe	0,5 kg	5 pa
Lanterne à capote	1 kg	5 po
Lanterne sourde	1 kg	10 po
Livre	2,5 kg	25 po
Longue-vue	0,5 kg	1 000 po
Loupe	—	100 po
Matériel d'escalade	6 kg	25 po
Menottes	3 kg	2 po

Objet	Poids	Prix
Miroir	250 g	5 po
Munitions	Variable	Variable
Outre	2,5 kg (pleine)	2 pa
Palan	2,5 kg	1 po
Panier	1 kg	4 pa
Papier	—	2 pa
Paquetage d'artiste	29 kg	40 po
Paquetage d'ecclésiastique	14,5 kg	33 po
Paquetage d'érudit	11 kg	40 po
Paquetage d'explorateur	27,5 kg	10 po
Paquetage d'exploration souterraine	27,5 kg	12 po
Paquetage de cambrioleur	21 kg	16 po
Paquetage de diplomate	19,5 kg	39 po
Parchemin	—	1 pa
Parchemin de sort (1 ^{er} niveau)	—	50 po
Parchemin de sort (sort mineur)	—	30 po
Parfum	—	5 po
Pelle	2,5 kg	2 po
Perche	3,5 kg	5 pc
Pied-de-biche	2,5 kg	2 po
Piège à mâchoires	12,5 kg	5 po
Pointes en fer	2,5 kg	1 po
Poison standard	—	100 po
Porte-plume	—	2 pc
Pot en fer	5 kg	2 po
Potion de guérison	250 g	50 po
Rations	1 kg	5 pa
Robe	2 kg	1 po
Sac	250 g	1 pc
Sac à dos	2,5 kg	2 po
Sac de couchage	3,5 kg	1 po
Sacoche	0,5 kg	5 pa
Sacoche à composantes	1 kg	25 po
Seau	1 kg	5 pc
Siflet	—	5 pc
Symbolé sacré	Variable	Variable
Tente	10 kg	2 po
Tenue de voyage	2 kg	2 po
Tonneau	35 kg	2 po
Torche	0,5 kg	1 pc
Trousse de soins	1,5 kg	5 po

Billes (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez déverser les billes de leur sacoche. Elles se répandent sur une surface plane de 3 m x 3 m, à une distance maximale de 3 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état À terre. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les billes.

Boîte à amadou (5 pa)

Ce petit conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce (généralement un morceau de tissu imbibé d'huile), soit de quoi allumer un feu. L'utiliser pour allumer une bougie, une lampe, une lanterne ou une torche, ou tout autre objet dont le combustible est exposé, s'effectue par une action Bonus. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

Bougie (1 pc)

Après allumage et pendant 1 heure, une bougie produit une Lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une Lumière faible sur 1,50 m de plus.

Bouteille, verre (2 po)

Une bouteille en verre peut contenir jusqu'à 75 cl.

Cadenas (10 po)

Un cadenas est livré avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter le cadenas à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Carquois (1 po)

Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Carte (1 po)

Si vous consultez une carte précise, vous recevez un bonus de +5 aux tests de Sagesse (Survie) effectués pour trouver votre chemin dans le lieu représenté sur la carte.

Chaîne (5 po)

Par une action Utilisation, vous enroulez une chaîne autour d'une créature non consentante dans un rayon de 1,50 m subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé pour peu que vous réussissiez un test de Force (Athlétisme) DD 13. Si la créature a les jambes enchaînées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la chaîne nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 18 au prix d'une action. Briser cette chaîne nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action.

Chausse-trappes (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez répandre les chausse-trappes depuis leur sac pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m à une distance maximale de 1,50 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 1 dégât perforant

et voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les chausse-trappes.

Cloche (1 po)

Actionnée par une action Utilisation, une cloche produit un son audible à 18 m.

Coffre (5 po)

Un coffre contient jusqu'à 0,36 m³.

Corde (1 po)

Par une action Utilisation, vous pouvez nouer la corde à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 10. Rompre la corde nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Attacher une créature non consentante avec la corde nécessite que celle-ci subisse l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. Si la créature a les jambes attachées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la corde nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 au prix d'une action.

Costume (5 po)

Vêtu d'un costume, vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à vous faire passer pour la personne ou le type de personne qu'il représente.

Couverture (5 pa)

Enveloppé dans une couverture, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. « Boîte à outils ludique »).

Cruche (2 pc)

Une cruche contient jusqu'à 4 litres de liquide.

Eau bénite (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'eau bénite. Ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d8 dégâts radiants si elle est de type Fiélon ou Mort-vivant.

Échelle (1 pa)

Une échelle mesure 3 m de haut. Grimper dessus permet de monter ou descendre.

Encre (10 po)

Conditionnée en bouteille de 30 ml, cette quantité d'encre permet de noircir environ 500 pages.

Étui à cartes ou à parchemins (1 po)

L'étui à cartes ou à parchemins peut contenir 10 feuilles de papier ou 5 feuilles de parchemin.

Étui pour carreaux d'arbalète (1 po)

Cet étui peut contenir 20 carreaux d'arbalète.

Feu grégeois (50 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque de feu grégeois. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 1d4 dégâts de feu et de prendre feu (cf. « Glossaire de règles »).

Ficelle (1 pa)

Cette ficelle mesure 3 m de long. Vous pouvez y faire un nœud par une action Utilisation.

Filet (1 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le lancer d'un filet. Ciblez une créature que vous voyez à une distance maximale de 4,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à sa libération. La cible réussit automatiquement si elle est de taille TG ou supérieure.

Pour être libérée, la cible (ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle) doit entreprendre une action et effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10, libérant la créature Entravée en cas de réussite. La destruction du filet (CA 10 ; 5 pv ; Immunité aux dégâts contondants, psychiques et de poison) libère également la cible, mettant un terme à l'effet Entravé.

Fiole (1 po)

Une fiole contient 120 ml de liquide.

Flasque (2 pc)

Une flasque contient 0,5 litre de liquide.

Focaliseur arcanique (variable)

Un focaliseur arcanique prend l'une des formes de la table « Focaliseurs arcaniques » et il est incrusté de pierreries ou sculpté afin de canaliser la magie arcanique. Un personnage Ensorceleur, Magicien ou Occultiste peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs arcaniques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette	0,5 kg	10 po
Bâton (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Sceptre	1 kg	10 po

Focaliseur druidique (variable)

Un focaliseur druidique prend l'une des formes proposées dans la table « Focaliseurs druidiques » et il est sculpté, attaché avec un ruban ou peint de façon à canaliser la magie primitive. Un Druide ou un

Rôdeur peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Focaliseurs druidiques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette d'if	0,5 kg	10 po
Bâton en bois (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Branche de houx	—	1 po

Grappin (2 po)

Par une action Utilisation, vous lancez le grappin sur une balustrade, un rebord ou une autre prise à une distance maximale de 15 m, et le grappin s'accroche si vous réussissez un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. Si vous aviez attaché une corde au grappin, vous pouvez y grimper.

Huile (1 pa)

Vous pouvez asperger une créature, un objet ou un espace avec de l'huile ou l'utiliser comme combustible, comme détaillé ci-dessous.

Asperger une créature ou un objet. Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'huile. Ciblez une créature ou un objet à une distance maximale de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine d'être couverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile.

Asperger un espace. Entreprendre l'action Utilisation permet d'étaler le contenu d'une flasque d'huile sur un sol plan et de couvrir une zone de 1,50 m de côté dans un rayon de 1,50 m. Embrasée, l'huile brûle jusqu'à la fin du tour 2 rounds après son allumage (soit pendant 12 secondes) et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Combustible. L'huile sert de combustible pour les lampes et les lanternes. Le contenu d'une flasque d'huile embrasée brûle pendant 6 heures dans une lampe ou une lanterne. Cette durée n'est pas nécessairement consécutive ; vous pouvez éteindre l'huile (par une action Utilisation) et la rallumer jusqu'à ce qu'elle ait brûlé pendant un total de 6 heures.

Lampe (5 pa)

Une lampe brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus.

Lanterne à capote (5 po)

Une lanterne à capote brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus. Abaisser la

capote par une action Bonus permet de réduire l'éclairage à une Lumière faible sur un rayon de 1,50 m, et la relever de rétablir la pleine lumière.

Lanterne sourde (10 po)

Une lanterne sourde brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un Cône de 18 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 18 m de plus.

Livre (25 po)

Un livre traite de fiction ou de non-fiction. Si vous consultez un livre de non-fiction précis sur son sujet, vous recevez un bonus de +5 aux tests d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Nature ou Religion) que vous effectuez sur ce sujet.

Longue-vue (1 000 po)

Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.

Loupe (100 po)

Une loupe octroie l'Avantage à tout test de caractéristique visant à inspecter ou estimer la valeur d'un objet très détaillé. Démarrer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil, que la lentille concentre sur de l'amadou, lequel s'enflamme au bout d'environ 5 minutes.

Matériel d'escalade (25 po)

Le matériel d'escalade comprend des crampons de chaussures, des gants, des pitons et un harnais. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir au matériel d'escalade pour vous ancrer ; cette précaution prise, vous ne pouvez pas tomber à plus de 7,50 m du point d'ancrage, et vous ne pouvez pas vous en éloigner de plus de 7,50 m sans défaire préalablement l'ancrage par une action Bonus.

Menottes (2 po)

Par une action Utilisation, vous menottez une créature non consentante de taille P ou de taille M située dans un rayon de 1,50 m et qui subit l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Tant qu'elle est menottée, la créature subit le Désavantage aux jets d'attaque, ainsi que l'état Entravé si les menottes sont attachées à une chaîne ou à un crochet fixe. Se libérer des menottes nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 20 au prix d'une action. Les briser nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 au prix d'une action.

Chaque paire de menottes est fournie avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter la serrure des menottes à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

Miroir (5 po)

Ce miroir à main en acier est pratique pour se maquiller, mais aussi pour risquer un œil au détour d'un angle et réfléchir la lumière en guise de signal.

Munitions (variable)

Les munitions sont nécessaires pour toute arme dotée de la propriété Munitions. Le descriptif de l'arme indique le type de munitions qu'elle utilise. La table « Munitions » répertorie les différents types de munitions et la quantité que vous obtenez lorsque vous en achetez. Figure en outre l'objet généralement utilisé pour ranger chaque type de munitions, qui doit être acheté séparément.

Munitions

Type	Quantité	Rangement	Poids	Prix
Balles d'arme à feu	10	Sacoche	1 kg	3 po
Billes de fronde	20	Sacoche	750 g	4 pc
Carreaux	20	Étui	750 g	1 po
Dards	50	Sacoche	0,5 kg	1 po
Flèches	20	Carquois	0,5 kg	1 po

Outre (2 pa)

Une outre contient 2 litres de liquide. Boire insuffisamment d'eau, c'est s'exposer à la déshydratation (cf. « Glossaire de règles »).

Palan (1 po)

Un palan vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Panier (4 pa)

Un panier contient jusqu'à 20 kg pour un volume de 60 litres ou 0,06 m³.

Papier (2 pa)

Une feuille de papier peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

Paquetage de cambrioleur (16 po)

Le paquetage de cambrioleur contient les objets suivants : sac à dos, billes, boîte à amadou, 10 bougies, cloche, corde, 7 flasques d'huile, lanterne à capote, outre, pied-de-biche, 5 jours de rations.

Paquetage de diplomate (39 po)

Le paquetage de diplomate contient les objets suivants : beaux habits, boîte à amadou, coffre, encré, 2 étuis à cartes et à parchemins, 5 feuilles de papier, 5 feuilles de parchemin, 4 flasques d'huile, lampe, 5 porte-plume, parfum.

Paquetage d'artiste (40 po)

Le paquetage d'artiste contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, cloche, 3 costumes, 8 flasques d'huile, 9 jours de rations, lanterne sourde, miroir, outre, sac de couchage.

Paquetage d'ecclésiastique (33 po)

Le paquetage d'ecclésiastique contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, couverture, eau bénite, lampe, 7 jours de rations, robe.