

Paquetage d'érudit (40 po)

Le paquetage d'érudit contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, encre, lampe, livre, porte-plume, 10 flasques d'huile, 10 feuilles de parchemin.

Paquetage d'explorateur (10 po)

Le paquetage d'explorateur contient les objets suivants : sac à dos, sac de couchage, boîte à amadou, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, 10 torches.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po)

Le paquetage d'exploration souterraine contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, chausse-trappes, corde, 2 flasques d'huile, 10 jours de rations, outre, pied-de-biche, 10 torches.

Parchemin (1 pa)

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

Parchemin de sort (sort mineur, 30 po ; du 1^{er} niveau, 50 po)

Un *parchemin de sort* (sort mineur) ou *parchemin de sort* (1^{er} niveau) est un objet magique qui porte la formule d'un sort mineur ou d'un sort du 1^{er} niveau, respectivement, tel que défini par le créateur du parchemin. Si ce sort figure dans votre liste de sorts de classe, vous pouvez lire le parchemin pour en lancer le sort avec son temps d'incantation habituel et sans en fournir les éventuelles composantes matérielles.

Si le sort nécessite un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, le DD de sauvegarde est de 13 et le bonus à l'attaque est de +5. Le parchemin se désintègre lorsque l'incantation est terminée.

Parfum (5 po)

Le parfum est présenté dans un flacon de 120 ml. Pendant 1 heure après vous être appliqué du parfum, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Persuasion) effectués afin d'influencer un Humanoïde Indifférent dans un rayon de 1,5 m.

Pelle (2 po)

Au prix de 1 heure d'efforts, une pelle permet de creuser un trou de 1,5 m de côté pour autant de profondeur dans de la terre ou tout matériau similaire.

Perche (5 pc)

Une perche mesure 3 m de long. Vous pouvez l'utiliser pour toucher quelque chose à une distance maximale de 3 m. Si vous effectuez un test de Force (Athlétisme) dans le cadre d'un saut en hauteur ou en longueur, utiliser la perche pour sauter vous octroie l'Avantage à ce test.

Pied-de-biche (2 po)

Le pied-de-biche vous octroie l'Avantage aux tests de Force chaque fois que son effet de levier peut être pris en compte.

Piège à mâchoires (5 po)

Par une action Utilisation, vous posez un piège à mâchoires, anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression centrale. Le piège est ancré par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou une pointe enfoncée dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 1d4 dégâts perforants et de voir sa Vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. Par la suite et jusqu'à ce que la créature se libère du piège, son déplacement est limité par la taille de la chaîne (en règle générale 90 cm de long). Toute créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 13 et se libère, ou en extrait une autre créature à portée d'allonge, en cas de réussite. Chaque échec au test inflige 1 dégât perforant à la créature piégée.

Pointes en fer (1 po)

Les pointes en fer sont vendues par paquets de dix. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir à un objet contondant, par exemple un marteau léger, pour enfoncer une pointe dans du bois, de la terre ou tout matériau similaire. Faire ainsi permet de bloquer une porte ou d'attacher une corde ou une chaîne à la pointe.

Poison standard (100 po)

Par une action Bonus, utiliser une fiole de poison standard vous permet d'enduire une arme ou jusqu'à trois munitions. Une créature qui subit des dégâts perforants ou tranchants de l'arme ou des munitions empoisonnées subit 1d4 dégâts de poison supplémentaires. Une fois appliqué, le poison conserve sa virulence pendant 1 minute ou jusqu'à ce que ces dégâts soient infligés, selon ce qui survient en premier.

Porte-plume (2 pc)

Combiné à l'encre, le porte-plume permet d'écrire ou de dessiner.

Pot en fer (2 po)

Un pot en fer contient jusqu'à 4 litres de liquide.

Potion de guérison (50 po)

Cette potion est un objet magique. Par une action Bonus, vous pouvez boire une potion de guérison ou l'administrer à une autre créature dans un rayon de 1,50 m. La créature qui boit le liquide magique rouge contenu dans cette fiole récupère 2d4 + 2 points de vie.

Rations (5 pa)

Les rations sont composées d'aliments de voyage, viande séchée, fruits secs, biscuits et fruits à coque. Voir à « Malnutrition » dans le « Glossaire de règles » pour les risques liés à l'absence de nourriture.

Robe (1 po)

Une robe a une signification professionnelle ou cérémonielle. Certains événements et lieux n'admettent que les personnes vêtues d'une robe d'une couleur donnée ou arborant certains symboles.

Sac (1 pc)

Un sac contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 0,03 m³.

Sac à dos (2 po)

Un sac à dos contient jusqu'à 15 kg pour un volume de 30 litres ou 0,03 m³. Il peut également servir de sacoche de selle.

Sac de couchage (1 po)

Un sac de couchage permet à une créature de taille P ou M de dormir. Dans un sac de couchage, vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. « Boîte à outils ludique »).

Sacoche (5 pa)

Une sacoche contient jusqu'à 3 kg pour un volume de 0,006 m³.

Sacoche à composantes (25 po)

Une sacoche à composantes est étanche et divisée en compartiments qui permettent d'y ranger toutes les composantes matérielles gratuites de vos sorts.

Seau (5 pc)

Un seau contient 15 litres de liquide ou 0,015 m³.

Sifflet (5 pc)

Souffler dans le sifflet par une action Utilisation produit un son audible à 180 m.

Symbole sacré (variable)

Un symbole sacré, qui prend l'une des formes proposées dans la table Symboles sacrés, est serti de pierreries ou peint afin de canaliser la magie divine. Clercs et Paladins peuvent se servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation.

La table indique si un symbole sacré doit être tenu, porté ou cousu sur une étoffe, par exemple sur un tabard ou une bannière, ou fixé sur un bouclier.

Symboles sacrés

Symbole	Poids	Prix
Amulette (portée ou tenue)	0,5 kg	5 po
Emblème (cousu sur une étoffe ou fixé un bouclier)	—	5 po
Reliquaire (tenu)	1 kg	5 po

Tente (2 po)

Jusqu'à deux créatures de taille P ou M peuvent dormir sous la même tente.

Tenue de voyage (2 po)

La tenue de voyage comprend des vêtements résistants, conçus pour voyager dans divers environnements.

Tonneau (2 po)

Un tonneau contient jusqu'à 140 litres de liquide ou 0,12 m³ de solide.

Torche (1 pc)

Une torche brûle pendant 1 heure, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Dans le cadre de l'action Attaque, vous pouvez attaquer avec la torche, en considérant celle-ci comme une arme courante de corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 1 dégât de feu.

Trousse de soins (5 po)

Une trousse de soins dispose de dix charges. Par une action Utilisation, dépenser une charge permet de stabiliser une créature avec l'état Inconscient et tombée à 0 point de vie sans passer par un test de Sagesse (Médecine).

Montures et véhicules

Si une monture peut vous aider à vous déplacer plus rapidement dans les contrées sauvages, son intérêt principal reste de transporter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. La table « Montures et autres animaux » présente la capacité de charge de chaque animal. Vous trouverez les profils de ces animaux à la section « Monstres ».

Montures et cargaison

Une bête qui tire une calèche, une charrette, un char, un traîneau ou un chariot peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Plusieurs animaux qui tirent le même véhicule additionnent leur capacité de charge.

Barde

La Barde est l'armure qui équipe une monture. Tous les types d'armure de la table « Armures » de la section « Équipement » sont disponibles à l'achat sous forme de Barde. Le prix est quatre fois celui d'une armure normale et le poids, le double de l'équivalent standard.

Selles

La selle est livrée avec un mors, une bride, des rênes et tout autre équipement nécessaire à son utilisation. Une selle militaire octroie l'Avantage aux tests de caractéristique que vous effectuez pour rester en selle. Une selle exotique est nécessaire pour chevaucher une monture aquatique ou volante.

Montures et autres animaux

Objet	Capacité de charge	Prix
Chameau	225 kg	50 po
Cheval de selle	240 kg	75 po
Cheval de trait	270 kg	50 po
Destrier	270 kg	400 po
Éléphant	660 kg	200 po
Molosse	97,5 kg	25 po
Mule	210 kg	8 po
Poney	112,5 kg	30 po

Harnachement et véhicules tractés

Objet	Poids	Prix
Calèche	300 kg	100 po
Char	50 kg	250 po
Chariot	200 kg	35 po
Charrette	100 kg	15 po
Écuries, par jour	—	5 pa
Fourrage (par jour)	5 kg	5 pc
Selle		
d'équitation	12,5 kg	10 po
exotique	20 kg	60 po
militaire	15 kg	20 po
Traîneau	150 kg	20 po

Véhicules de grande taille

La table « Véhicules aériens et bateaux » fournit le profil de divers types de grands véhicules. Les remarques suivantes s'appliquent.

Vitesse

Un navire qui fait voile contre un vent fort se déplace à la moitié de sa vitesse. En cas de calme plat (absence de vent), les bateaux ne peuvent pas naviguer à la voile et la propulsion doit se faire à la rame. Barges et barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous naviguez vers l'aval, ajoutez la vitesse du courant (généralement 4,5 km par heure) à celle du véhicule. Il est impossible de naviguer à contre-courant à la seule

force des rames, mais de tels véhicules peuvent être halés vers l'amont par des animaux de trait depuis la berge. Une barque peut être portée et pèse 50 kg.

Équipage

Tout navire de plus fort gabarit qu'une barge ou une barque a besoin d'un équipage d'employés qualifiés (voir à « Employés », plus loin dans « Équipement ») pour fonctionner. L'effectif minimum d'employés qualifiés nécessaires à l'équipage d'un navire dépend de son type, comme spécifié sur la table.

Passagers

La table indique le nombre de passagers de taille P ou M qu'un bateau peut héberger dans des hamacs. Un bateau doté de cabines privées peut transporter cinq fois moins de passagers. Un passager paie généralement 5 pa par jour pour dormir dans un hamac, mais les prix sont susceptibles de varier d'un navire à l'autre. Une petite cabine privée coûte généralement 2 po par jour.

Seuil de dégâts

Si un véhicule présente un seuil de dégâts (cf. « Glossaire de règles »), celui-ci figure sur la table.

Réparation de navire

Les réparations d'un navire endommagé s'effectuent lorsque le bateau est à quai. Réparer 1 point de vie nécessite 1 jour et coûte 20 po (matériaux et main-d'œuvre). Si les réparations sont effectuées dans un endroit où matériaux et main-d'œuvre qualifiée abondent, comme le chantier naval d'une grande ville, la durée et le coût des réparations sont réduits de moitié.

Train de vie

Les dépenses de train de vie résument le coût de la vie quotidienne dans un monde fantastique. Elles couvrent l'hébergement, la nourriture, l'entretien de l'équipement et autres commodités.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (au choix du MJ), choisissez l'un des trains de vie suivants : mendiant, misérable, pauvre, modeste, confortable, riche ou aristocratique, et acquittez le prix correspondant au train de vie associé.

Véhicules aériens et bateaux

Véhicule	Vitesse	Équipage	Passagers	Cargaison (tonnes)	CA	PV	Seuil de dégâts	Prix
Barge	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3 000 po
Barque	2,25 km/h	1	3	—	11	50	—	50 po
Bateau à voiles	3 km/h	20	20	100	15	300	15	10 000 po
Dirigeable	12 km/h	10	20	1	13	300	—	40 000 po
Drakkar	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15	10 000 po
Galère	6 km/h	80	—	150	15	500	20	30 000 po
Navire de guerre	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25 000 po

Si le train de vie n'a pas de répercussions automatiques en soi, le MJ peut le prendre en compte pour déterminer les risques ou la façon dont votre personnage est perçu.

Mendiant (gratuit)

Vous comptez sur votre bonne étoile et sur la charité pour survivre. Dormir à l'extérieur vous expose souvent à des dangers naturels.

Misérable (1 pa par jour)

Vous dépensez le strict minimum pour vos besoins. Vous êtes parfois exposé à des conditions insalubres et aux exactions des petits criminels.

Pauvre (2 pa par jour)

Vous dépensez avec parcimonie pour vos besoins essentiels.

Modeste (1 po par jour)

Vous subvenez à vos besoins à un niveau moyen.

Confortable (2 po par jour)

Vous subvenez aux besoins élémentaires et profitez de temps à autre du superflu.

Riche (4 po par jour)

Habitué à vivre dans le luxe, vous pourriez même avoir des domestiques.

Aristocratique (10 po par jour)

Vous payez pour ce qu'il y a de mieux et réglez sur une petite armée de serviteurs. Les personnes qui remarquent tout ce faste risquent de vous « inviter » à partager, par des moyens légaux ou non.

Repas, boisson et hébergement

Le tableau Repas, boisson et hébergement indique les prix des articles et de l'hébergement pour une nuit. Les prix d'hébergement quotidien et des repas sont inclus dans les dépenses de train de vie.

Repas, boisson et hébergement

Service/produit	Prix	Service/produit	Prix
Bière (pichet)	4 pc	confortable	2 pa
Fromage (tranche)	1 pa	riche	3 pa
Pain (miche)	2 pc	aristocratique	6 pa
Repas		Séjour à l'auberge (par jour)	
misérable	1 pc	misérable	7 pc
pauvre	2 pc	pauvre	1 pa
modeste	1 pa	modeste	5 pa

Service/produit	Prix	Service/produit	Prix
confortable	8 pa	Vin (bouteille)	
riche	2 po	ordinaire	2 pa
aristocratique	4 po	fin	10 po

Employés

On parle d'employé qualifié pour toute personne chargée d'accomplir un service demandant de disposer d'une maîtrise (que ce soit d'arme, d'outil ou de compétence) : mercenaire, artisan, scribe, etc. Le salaire qui figure sur la table « Employés » est un minimum ; certains employés experts exigent un montant plus élevé. Les employés sans formation sont chargés des tâches qui ne nécessitent pas de maîtrise particulière, de type manœuvre et portefaix.

Employés

Service	Prix
Employé qualifié	2 po par jour
Employé sans formation	2 pa par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km

Sorts

Maintes localités abritent des individus disposés à lancer des sorts contre argent sonnante et trébuchant. Si un sort nécessite des composantes coûteuses, ajoutez le coût de ces composantes au prix indiqué dans la table « Services d'incantation » ci-après. Plus un sort est d'un niveau élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui puisse le lancer.

Services d'incantation

Niveau du sort	Disponibilité	Prix
Sort mineur	Village, bourgade ou ville	30 po
1	Village, bourgade ou ville	50 po
2	Village, bourgade ou ville	200 po
3	Bourgade ou ville uniquement	300 po
4–5	Bourgade ou ville uniquement	2 000 po
6–8	Ville uniquement	20 000 po
9	Ville uniquement	100 000 po

Objets magiques

Toute aventure fait miroiter la perspective (mais pas forcément la promesse) de trouver des objets magiques. Des centaines d'objets magiques sont détaillés à « Objets magiques », plus loin dans ce document. Voici ce qu'il faut savoir sur l'utilisation des objets magiques.

Identifier un objet magique

Certains objets magiques ne se distinguent pas de leurs équivalents non magiques, tandis que d'autres sont manifestement magiques. Si manipuler un objet magique suffit à vous faire percevoir son caractère extraordinaire, l'apprentissage de ses propriétés magiques n'est pas automatique.

Le sort *identification* est le moyen le plus rapide de déterminer les propriétés d'un objet. L'autre solution consiste à se concentrer sur un objet magique pendant un Repos court tout en restant en contact physique permanent avec lui. Au terme du Repos, vous connaissez ses propriétés et comment y recourir (mais pas l'éventuelle malédiction que porte l'objet).

Certains objets magiques sont porteurs d'un indice relatif à leurs propriétés. Le mot de commande permettant d'activer un anneau est parfois gravé sur sa face intérieure, ou des plumes stylisées peuvent suggérer qu'il s'agit d'un *anneau de feuille morte*.

Porter ou expérimenter un objet peut également fournir des explications relatives à ses propriétés. Dans le cas particulier des potions, il suffit de goûter un peu du breuvage sur le bout de la langue pour déterminer l'effet de la potion. D'autres objets peuvent nécessiter davantage d'expérimentations. Si, par exemple, votre personnage passe au doigt un *anneau de nage*, le MJ peut vous glisser : « Tes mouvements sont devenus étrangement fluides. » Il pourrait être opportun de plonger dans une rivière pour en avoir le cœur net. Le MJ déclare alors que vous nagez avec une facilité déconcertante.

Harmonisation

Certains objets magiques nécessitent qu'une créature crée un lien avec eux (on parle alors d'Harmonisation) avant qu'elle puisse recourir à leurs propriétés magiques. Si vous n'êtes pas harmonisé avec un objet qui nécessite l'Harmonisation, vous recevez uniquement ses bénéfices non magiques, sauf mention contraire dans sa description. Un bouclier magique avec Harmonisation requise, par exemple, octroie les bénéfices d'un bouclier normal à une créature non harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

S'harmoniser pendant un Repos court

L'Harmonisation avec un objet requiert que vous consacriez l'intégralité d'un Repos court à vous concentrer sur l'objet tout en restant en contact physique étroit avec lui (cette opération ne peut pas se dérouler pendant le même Repos court consacré à en comprendre les propriétés). Cette concentration peut prendre la forme d'exercices martiaux (pour une arme), d'une méditation (pour une baguette) ou de toute autre activité pertinente. Si le Repos court est interrompu, la tentative d'Harmonisation échoue. Dans le cas contraire, à la fin du Repos court, vous êtes harmonisé avec l'objet magique et avez accès à l'ensemble de ses propriétés magiques.

Trois objets au maximum

Vous pouvez vous harmoniser avec un maximum de trois objets magiques à la fois. Toute tentative d'Harmonisation avec un quatrième objet échoue ; vous devez au préalable mettre fin à votre lien avec un autre objet. En outre, vous ne pouvez pas vous harmoniser avec plus d'un exemplaire du même objet. Vous ne pouvez par exemple être harmonisé qu'avec un seul *anneau de protection*.

Fin de l'Harmonisation

Votre Harmonisation avec un objet prend fin si vous ne remplissez plus les prérequis, si l'objet s'est trouvé à plus de 30 m de vous pendant 24 heures, si vous mourez ou si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Vous pouvez en outre mettre fin volontairement à l'Harmonisation en passant un autre Repos court concentré sur l'objet, sauf dans le cas d'un objet maudit.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour que l'on puisse recourir à leurs propriétés magiques. Un objet magique destiné à être porté sur le corps doit l'être à l'endroit prévu : les bottes aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et casques sur la tête et les anneaux au doigt. Une armure magique doit être enfilée, un bouclier attaché au bras, une cape attachée autour des épaules. Une arme doit être tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique censé être porté conviendra à une créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. Les vêtements magiques sont conçus pour être facilement ajustables ou s'adaptent magiquement au porteur.

Plusieurs objets du même type

Il est impossible de porter plus d'un de certains objets magiques. Vous ne pouvez normalement pas porter plus d'une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef et une cape. Le MJ peut consentir des exceptions.

Objets appariés

Les objets fournis par paires, tels que les bottes, brassards, gantelets et gants, n'octroient leurs bénéfices que si les deux éléments de la paire sont portés. Un personnage qui porte une *botte de sept lieues* à un pied et une *botte elfique* à l'autre, par exemple, ne retire aucun bénéfice de l'une ni de l'autre.

Fabrication d'objets non magiques

Pour fabriquer un objet non magique, il vous faut les outils adaptés, des matières premières et du temps, chacun de ces éléments étant détaillé ci-dessous. Si vous remplissez les conditions requises, vous fabriquez l'objet et pouvez l'utiliser ou le vendre au prix normal.

Outils

La section « Outils » de « Équipement » dresse la liste des outils nécessaires pour fabriquer certains objets. Le MJ décide des outils nécessaires à la fabrication d'objets qui n'y figurent pas.

Vous devez utiliser l'outil indiqué pour fabriquer un tel objet et en avoir la maîtrise. Toute personne qui vous aide doit également maîtriser cet outil.

Matières premières

Pour fabriquer un objet, vous avez besoin de matières premières valant la moitié de sa valeur marchande (arrondi à l'inférieur). Vous aurez par exemple besoin de 750 po de matières premières pour fabriquer un harnois, d'une valeur marchande de 1 500 po. Le MJ détermine si les matières premières requises sont disponibles.

Temps

Pour déterminer le nombre de jours (en travaillant 8 heures par jour) nécessaires à la fabrication d'un objet, divisez par 10 son prix d'achat en po, en arrondissant au jour supplémentaire. 5 jours vous seront par exemple nécessaires pour fabriquer une arbalète lourde, dont la valeur marchande est 50 po.

Si un objet nécessite plusieurs jours de travail, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour réduire le temps de fabrication. Divisez le temps nécessaire à la création d'un objet par le nombre de personnages qui travaillent à sa fabrication. En temps normal, seul un autre personnage peut vous assister, mais le MJ peut vous en autoriser plusieurs.

Préparer des potions de guérison

Un personnage qui a la maîtrise du matériel d'herboriste peut créer une *potion de guérison*. À cette fin, il faut utiliser ce matériel et 25 po de matières premières pendant 1 journée entière (8 heures de travail).

Écrire des parchemins de sort

Un lanceur de sorts peut transférer un sort sur un parchemin et créer un *parchemin de sort* en s'appuyant sur les règles ci-après.

Temps et coût

Écrire un parchemin nécessite une quantité de temps et d'argent qui est fonction du niveau du sort, comme indiqué sur la table « Coût des parchemins de sort ». Pour chaque jour de transcription, vous devez travailler 8 heures. Si un parchemin nécessite plusieurs jours, il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs.

Prérequis pour le scribe

Pour écrire un parchemin, vous devez avoir la maîtrise de la compétence Arcanes ou du matériel de calligraphe et avoir le sort préparé à chaque jour de son inscription. Vous devez en outre disposer des éventuelles composantes matérielles nécessaires ; si le sort consomme des composantes matérielles, celles-ci ne sont consommées qu'au moment où vous terminez le parchemin. Le sort du parchemin utilise votre DD de sauvegarde des sorts et votre bonus d'attaque de sort.

Sorts mineurs

Si le sort retranscrit est un sort mineur, cette version du parchemin fonctionne comme si le lanceur était de votre niveau.

Coût des parchemins de sort

Niveau du sort	Temps	Coût
Sort mineur	1 jour	15 po
1	1 jour	25 po
2	3 jours	100 po
3	5 jours	150 po
4	10 jours	1 000 po
5	25 jours	1 500 po
6	40 jours	10 000 po
7	50 jours	12 500 po
8	60 jours	15 000 po
9	120 jours	50 000 po