

## Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Équipement

### Équiper son personnage

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale.

### La richesse et l'argent

#### **La monnaie**

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de platine (pp) vaut 10 po.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo.

**Table : les différents types de pièces**

		Valeur d'échange			
		PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc)	=	1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	=	10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po)	=	100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp)	=	1 000	100	10	1

#### **Richesses non monétaires**

Bien souvent, la richesse des gens ne se calcule pas en pièces. Le prix de certains produits de consommation courante est détaillé ci-dessous.

**Table : produits de consommation courante**

Prix	Article
1 pc	Une livre (500 g) de blé
2 pc	Une livre (500 g) de farine, ou un poulet
1 pa	Une livre (500 g) de fer
5 pa	Une livre (500 g) de tabac ou de cuivre
1 po	Une livre (500 g) de cannelle, ou une chèvre
2 po	Une livre (500 g) de gingembre ou de poivre, ou un mouton
3 po	Un cochon
4 po	Un mètre carré de lin
5 po	Une livre (500 g) d'argent ou de sel
10 po	Un mètre carré de soie ou une vache
15 po	Une livre (500 g) de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
50 po	Une livre (500 g) d'or
500 po	Une livre (500 g) de platine

#### **La revente du butin**

En règle générale, on peut revendre n'importe quel article à la moitié du prix indiqué.

Les produits de consommation courante constituent l'exception à la règle. Ce terme regroupe toutes les marchandises pouvant être échangées sans la moindre difficulté, sans qu'il soit nécessaire de les monnayer.

### Les armes

#### **Catégories d'armes**

Les armes sont regroupées en diverses catégories entre lesquelles existent de nombreux recoupements. Ce sont elles qui déterminent quel talent est nécessaire pour utiliser l'arme en question (arme courante, de guerre ou exotique), si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (arme de jet ou à projectile), quel est son encombrement relatif (légère, une main et deux mains) et enfin quelle est sa taille (petite, moyenne ou grande).

**Armes courantes, de guerre ou exotiques.** Les personnages des toutes les classes, sauf les druides, moines et magiciens, sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, quant à eux, sont formés au maniement de la totalité des armes courantes ou de guerre. Les personnages des autres classes sont formés au maniement d'un assortiment d'armes principalement courantes, mais aussi de

guerre et, parfois, exotiques. Quand un personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

**Armes de corps à corps et armes à distance.** Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de jet. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps. Elles peuvent être des armes de jet ou à projectile.

**Catégories spéciales.** Certaines armes peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes, qui possèdent leurs propres règles.

*Armes à allonge.* La catégorie des armes à allonge regroupe la chaîne cloutée, la corsèque, la coutille, le fouet, la guisarme, la lance d'arçon et la pique. Une arme à allonge est une arme de corps à corps qui permet à son utilisateur de frapper des cibles même si elles ne sont pas adjacentes. La plupart des armes à allonge ont pour effet de doubler l'allonge naturelle, ce qui signifie qu'un personnage de taille P ou M peut frapper une cible distante de 3 mètres, mais pas une cible sur une case adjacente. Un personnage standard de taille G peut utiliser une arme à allonge conçue pour sa taille pour attaquer une cible située à 6 ou 4,5 mètres, mais ne peut frapper une cible adjacente ou éloignée de 3 mètres.

*Armes doubles.* La catégorie des armes doubles comprend le bâton, la double lame, le fléau double, la hache double orque, le marteau-piolet gnome et l'urgrosh nain. Il est possible de se servir des deux têtes d'une arme double comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Il est aussi possible d'utiliser une arme double comme une arme à deux mains, en frappant avec une seule des deux têtes. Une créature maniant une arme double à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

*Armes de jet.* La catégorie des armes de jet comprend la dague, les dards, l'épieu, le filet, le gourdin, la hache de lancer, les javelines, la lance, le marteau léger, les shurikens et le trident. Le modificateur de Force de l'attaquant s'applique aux jets de dégâts des armes de jet (à l'exception des armes à impact).

Il est possible de lancer une arme, même si elle n'est pas prévue à cet effet (c'est-à-dire les armes de corps à corps de la Table : armes dont la colonne "Facteur de portée" indique "-"), mais avec un malus de -4 sur le jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Lancer une arme légère ou à une main est une action simple, tandis que lancer une arme à deux mains est une action complexe. Quelle que soit la nature de l'arme, un tel lancer obtient un critique possible sur un 20 naturel et inflige des dégâts doublés en cas de critique confirmé.

*Armes à projectiles.* Cette catégorie regroupe les arbalètes à répétition, de poing, légères et lourdes, les arcs courts, courts composites, longs et longs composites et la fronde. La plupart des armes à projectiles ne peuvent être utilisées qu'à deux mains. Le bonus de Force du tireur ne s'applique pas aux jets de dégâts des armes à projectiles, à l'exception des arcs courts composites spéciaux, des arcs longs composites spéciaux et des frondes. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs et des frondes, mais pas des arbalètes.

*Munitions.* Les armes à projectiles utilisent des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes et des billes spéciales pour les frondes. Encocher une flèche est une action libre, mais charger une arbalète ou une fronde nécessite une action.

En règle générale, une munition qui atteint sa cible est détruite ou rendue inutilisable, alors qu'une munition ayant frappé à côté a 50% de chances seulement d'être détruite ou perdue.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

**Armes légères, à une main ou à deux mains.** Ces termes catégorisent les armes selon l'effort qu'il faut fournir pour les manier en combat. Ils indiquent si une arme de corps à corps tenue par une créature de la catégorie de taille de l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main ou une arme à deux mains.

*Légère.* Une arme légère est plus facile à tenir de la main non directrice qu'une arme à une main, et l'on peut s'en servir en étant agrippé en situation de lutte. Une main suffit pour la manier. Lorsqu'une arme légère est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Il est possible de tenir une arme légère à deux mains, mais cela ne donne aucun avantage particulier, le modificateur de Force aux dégâts est le même que si l'arme était dans la main directrice du personnage.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère.

*À une main.* Une arme à une main peut être tenue dans la main directrice ou dans la main non directrice.

Lorsqu'une arme à une main est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Une arme à une main peut être utilisée en la tenant à deux mains, et le bonus de Force aux dégâts est alors multiplié par 1,5 (mais un malus est pris en compte normalement).

*À deux mains.* On ne peut se servir efficacement d'une arme à deux mains qu'en la tenant effectivement à deux mains. Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains (mais un malus est pris en compte normalement).

**Taille de l'arme.** Chaque arme est associée à une catégorie de taille. Ce terme indique la catégorie de taille des créatures auxquelles une arme est destinée.

La catégorie de taille d'une arme est différente de sa taille en tant qu'objet. En règle générale, une arme légère est un objet de deux catégories de taille inférieures à son porteur, une arme à une main est un objet d'une catégorie de taille inférieure à son porteur et une arme à deux mains est un objet de la même catégorie de taille que son porteur.

*Arme d'une taille inappropriée.* Une créature ne peut utiliser de façon optimale une arme qui n'est pas conçue pour une créature de sa taille. On applique aux jets d'attaque un malus de -2 cumulatif pour chaque catégorie de taille de différence entre la catégorie de taille de la créature et de l'arme. Si une créature n'est pas formée au maniement d'une arme, le malus de non-formation de -4 s'applique également.

La mesure de l'effort nécessaire pour tenir une arme (c'est-à-dire si elle est légère, à une main ou à deux mains) augmente ou diminue d'une catégorie pour chaque catégorie de différence entre la catégorie de taille à laquelle une arme est destinée et la catégorie de taille de la créature qui l'utilise effectivement. Si la catégorie d'une arme devient plus que deux mains, elle est si lourde qu'elle est inutilisable. Si elle devient moins que légère, elle est trop petite pour être efficace.

**Armes improvisées.** Il arrive parfois que l'on utilise pour se battre des objets qui n'ont pas été fabriqués à cet usage. On se bat ainsi avec des tessons de bouteilles, des barreaux de chaises ou en lançant des chopes. On considère systématiquement que le personnage ne sait pas manier cette arme qui n'en est pas une, ce qui lui inflige un malus de -4 sur les jets d'attaque. Pour déterminer la catégorie de taille et le potentiel de dégâts d'une arme improvisée, le DM doit comparer l'objet avec les armes de la Table : armes jusqu'à trouver un équivalent. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes de jet improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.

#### Attributs des armes

Pour choisir au mieux les armes de votre personnage, gardez bien ces facteurs présents à l'esprit (ils apparaissent en tête des colonnes de la Table : armes) :

**Prix.** Il s'agit du coût de l'arme en pièces d'or (po) ou d'argent (pa). Il inclut l'équipement vendu avec l'arme (un fourreau pour une épée, un carquois pour des flèches). Le prix indiqué correspond aux armes de taille P ou M. Les armes de taille G coûtent deux fois plus cher.

**Dégâts.** Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie. La colonne intitulée " Dgts (P) " concerne les armes de taille P, c'est-à-dire celles des gnomes et des halfelins. La colonne " Dgts (M) " concerne les armes de taille M, c'est-à-dire celles des demi-elfes, demi-orques, elfes, humains et nains. Dans le cas où la colonne propose deux jets de dés séparés par une barre de fraction, il s'agit d'une arme double. Les deux valeurs indiquées correspondent respectivement à la première et à la seconde tête de l'arme.

La table suivante permet de connaître le potentiel de dégâts des armes de taille TP et G.

**Table : dégâts des armes de taille TP ou G**

Dégâts d'une arme de taille M	Dégâts d'une arme de taille TP	Dégâts d'une arme de taille G
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

**Critique.** Cette colonne indique ce qui se passe en cas de coup critique. Lorsque cela se produit, il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou quatre fois (en fonction de l'arme) et de faire le total.

*Exception.* Les dés de dégâts supplémentaires séparés et au-delà des dégâts normaux d'une arme ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

×2 : les dégâts de l'arme sont doublés en cas de coup critique.

×3 : les dégâts de l'arme sont triplés en cas de coup critique.

×3/×4 : une des têtes de l'arme cause des dégâts triplés en cas de coup critique, l'autre des dégâts quadruplés.

×4 : les dégâts de l'arme sont quadruplés en cas de coup critique.

19–20/×2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 19–20).

18–20/×2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 18, 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 18–20).

**Facteur de portée.** En deçà de cette distance, les attaques se font sans malus. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de –2 au jet d'attaque. Les armes de jet, telles que la hache de lancer, ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée. Les armes à projectiles, comme les arcs, peuvent tirer jusqu'à 10 facteurs de portée.

**Poids.** Le poids d'une arme de taille M. Ce nombre est divisé par deux pour les armes de taille P et doublé pour celles de taille G.

**Type.** Les armes sont réparties en trois catégories selon le type de dégâts qu'elles infligent : contondantes, perforantes et tranchantes. Certains monstres peuvent être résistants ou immunisés contre certains types de dégâts. Ainsi, les squelettes subissent des dégâts réduits des armes tranchantes et perforantes.

Certaines armes infligent des dégâts de deux types. Par exemple, la morgenstern inflige des dégâts contondants et perforants. Dans ce cas, l'ensemble des dégâts est des deux types, il n'y a pas une moitié d'un type et une moitié de l'autre. C'est pourquoi une créature doit être protégée contre les deux types de dégâts pour que son immunité ou sa résistance s'applique.

D'autres armes peuvent infliger deux types de dégâts selon la façon dont on les utilise. Par exemple, la dague peut infliger des dégâts perforants ou tranchants. Dans une situation où le type de dégâts est important, l'utilisateur d'une de ces armes peut choisir entre les deux types de dégâts.

**Spécial.** Certaines armes ont des attributs spéciaux. Référez-vous à la description de l'arme lorsque c'est le cas.

**Table : armes**

Armes courantes	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids <sup>1</sup>	Type <sup>2</sup>
<i>Combat à mains nues</i>							
Attaque à mains nues	—	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	×2	—	—	Contondant
Gantelet	2 po	1d2	1d3	×2	—	500 g	Contondant
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Dague	2 po	1d3	1d4	19–20/×2	3 m	500 g	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	2 po	1d3	1d4	×3	—	500 g	Perforant
Gantelet clouté	5 po	1d3	1d4	×2	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	5 po	1d4	1d6	×2	—	2 kg	Contondant
Serpe	6 po	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Épieu	1 po	1d4	1d6	×2	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d4	1d6	×2	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12 po	1d6	1d8	×2	—	4 kg	Contondant
Morgenstern	8 po	1d6	1d8	×2	—	3 kg	Contondant et perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Bâton <sup>5</sup>	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	2 kg	Contondant
Lance	2 po	1d6	1d8	×3	6 m	3 kg	Perforant
Pique <sup>4</sup>	5 po	1d6	1d8	×3	—	4,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance</i>							
Arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19–20/×2	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde	50	1d8	1d10	19–	36 m	4 kg	Perforant

Carreaux (10)	po			20/×2			
Dard	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Fronde	5 pa	1d3	1d4	×2	6 m	250 g	Perforant
Billes (10)	—	1d3	1d4	×2	15 m	—	Contondant
Javeline	1 pa	—	—	—	—	2,5 kg	—
	1 po	1d4	1d6	×2	9 m	1 kg	Perforant
Armes de guerre	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids <sup>1</sup>	Type <sup>2</sup>
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Arme à pointes	spécia l	1d4	1d6	×2	—	spécia l	Perforant
Épée courte	10 po	1d4	1d6	19– 20/×2	—	1 kg	Perforant
Hache de lancer	8 po	1d4	1d6	×2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6 po	1d4	1d6	×3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8 po	1d3	1d4	18– 20/×2	—	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1 po	1d3	1d4	×2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1 po	1d4 <sup>3</sup>	1d6 <sup>3</sup>	×2	—	1 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4 po	1d3	1d4	×4	—	1,5 kg	Perforant
Rondache	spécia l	1d2	1d3	×2	—	spécia l	Contondant
Rondache à pointes	spécia l	1d3	1d4	×2	—	spécia l	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Cimeterre	15 po	1d4	1d6	18– 20/×2	—	2 kg	Tranchant
Écu	spécia l	1d3	1d4	×2	—	spécia l	Contondant
Écu à pointes	spécia l	1d4	1d6	×2	—	spécia l	Perforant
Épée longue	15 po	1d6	1d8	19– 20/×2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger	8 po	1d6	1d8	×2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10 po	1d6	1d8	×3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	12 po	1d6	1d8	×3	—	2,5 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8 po	1d4	1d6	×4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20 po	1d4	1d6	18– 20/×2	—	1 kg	Perforant
Trident	15 po	1d6	1d8	×2	3 m	2 kg	Perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Cimeterre à deux mains	75 po	1d6	2d4	18– 20/×2	—	4 kg	Tranchant
Corsègue <sup>4</sup>	10 po	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Perforant
Coutille <sup>4</sup>	8 po	1d8	1d10	×3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50 po	1d10	2d6	19– 20/×2	—	4 kg	Tranchant
Faux	18 po	1d6	2d4	×4	—	5 kg	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	15 po	1d8	1d10	19– 20/×2	—	5 kg	Contondant
Grande hache	20 po	1d10	1d12	×3	—	6 kg	Tranchant
Guisarme <sup>4</sup>	9 po	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde <sup>4</sup>	10 po	1d8	1d10	×3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon <sup>4</sup>	10 po	1d6	1d8	×3	—	5 kg	Perforant

Massue	5 po	1d8	1d10	×2	—	4 kg	Contondant
<i>Armes à distance</i>							
Arc court	30 po	1d4	1d6	×3	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite	75 po	1d4	1d6	×3	21 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long	75 po	1d6	1d8	×3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite	100 po	1d6	1d8	×3	33 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armes exotiques	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids <sup>1</sup>	Type <sup>2</sup>
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Kama	2 po	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Tranchant
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Contondant
Sai	1 po	1d3	1d4	×2	—	500 g	Contondant
Siangham	3 po	1d4	1d6	×2	—	500 g	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Épée bâtarde	35 po	1d8	1d10	19– 20/×2	—	3 kg	Tranchant
Fouet <sup>4</sup>	1 po	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	×2	—	1 kg	Tranchant
Hache de guerre naine	30 po	1d8	1d10	×3	—	4 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Chaîne cloutée <sup>4</sup>	25 po	1d6	2d4	×2	—	5 kg	Perforant
Double-lame <sup>5</sup>	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19– 20/×2	—	5 kg	Tranchant
Fléau double <sup>5</sup>	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	5 kg	Contondant
Hache double orque <sup>5</sup>	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	7,5 kg	Tranchant
Marteau-piolet gnome <sup>5</sup>	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	3 kg	Contondant et perforant
Urgrosh nain <sup>5</sup>	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
<i>Armes à distance</i>							
Arbalète de poing	100 po	1d3	1d4	19– 20/×2	9 m	1 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète légère à répétition	250 po	1d6	1d8	19– 20/×2	24 m	3 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde à répétition	400 po	1d8	1d10	19– 20/×2	36 m	6 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Bolas	5 po	1d3 <sup>3</sup>	1d4 <sup>3</sup>	×2	3 m	1 kg	Contondant
Filet	20 po	—	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	×2	3 m	250 g	Perforant

1 Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

2 Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par “ et ”, ou l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par “ ou ”.

3 L'arme inflige des dégâts non-létaux.

4 Arme à allonge.

5 Arme double

### Description des armes

Les armes sont décrites ci-dessous.

**Arbalète à répétition.** Le chargeur de l'arbalète à répétition (qu'elle soit légère ou lourde) contient 5 carreaux. Tant que ce chargeur n'est pas vide, on peut recharger l'arbalète simplement en actionnant un levier destiné à cet effet (c'est une action libre). Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète à répétition peut être utilisée à une main ou à deux dans chaque main de la même façon qu'une arbalète ordinaire du même type. Cependant, il faut l'utiliser à deux mains pour actionner le levier ou pour changer de chargeur.

**Arbalète de poing.** Une arbalète de poing se tend à la main. Recharger une arbalète de poing est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète de poing peut être utilisée (mais pas rechargée) d'une seule main sans malus. On peut même utiliser une arbalète de poing dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères.

**Arbalète légère.** Une arbalète légère se tend à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète légère s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser (mais pas de la recharger) d'une seule main, avec un malus de -2 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète légère dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

**Arbalète lourde.** Une arbalète lourde se tend à l'aide d'une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète lourde s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser, mais pas de la recharger d'une seule main, avec un malus de -4 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète lourde dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes à une main. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

**Arc court.** Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. On peut se servir d'un arc court à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs courts, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc court ordinaire (il faut un arc court composite spécial, voir ci-dessous).

**Arc court composite.** Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains, quelle que soit sa taille. On peut se servir d'un arc court à cheval. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc court composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +75 po.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs courts ordinaires et les arcs courts composites sont considérés comme étant la même arme.

**Arc long.** Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. L'arc long, ou grand arc, est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs longs, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc long ordinaire (il faut un arc long composite spécial, voir ci-dessous).

**Arc long composite.** Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un arc long composite peut être utilisé par un cavalier monté. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc long composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +100 po.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs longs ordinaires et les arcs longs composites sont considérés comme étant la même arme.

**Armure à pointes.** Une armure garnie de pointes permet d'infliger des dégâts pendant une lutte ou lors d'une attaque à part entière. Voir la section Les armures.

**Attaque à mains nues.** Un personnage de taille M inflige 1d3 points de dégâts non-létaux à chaque attaque à mains nues, terme générique pouvant désigner un coup de poing, de pied, de tête, etc. Pour un personnage de taille P, ces dégâts ne sont que de 1d2 points. Un moine ou un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, au choix du joueur. Les dégâts infligés par ce type d'attaque sont assimilés à ceux qu'occasionnent les armes pour ce qui est des effets donnant des bonus aux dégâts des armes.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère. Le don Attaque en finesse permet donc d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on se bat à mains nues.

**Bâton.** Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le bâton est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Bille de fronde.** Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par 10 dans une bourse de cuir. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

**Bolas.** Il est possible de les utiliser pour faire un croc-en-jambe à distance. Même si le personnage échoue dans sa tentative, le croc-en-jambe ne peut se retourner contre lui.

**Carreau d'arbalète.** Utilisé en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille (crit.  $\times 2$ ). Les carreaux sont vendus par 10 (ou 5 seulement pour une arbalète à répétition) dans un carquois de bois. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

**Chaîne cloutée.** La chaîne cloutée est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires se trouvant à 3 mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent.

Il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

La chaîne cloutée confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une chaîne cloutée, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

**Corsèque.** La corsèque est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Il confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

**Coutille.** La coutille est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

**Dague.** Un personnage qui tente de dissimuler une dague sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage (voir la description de cette compétence).

**Double-lame.** Cette arme étrange est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une double-lame à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

**Épée bâtarde.** Elle est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle soit rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains.

**Épieu.** Cette arme peut être jetée.

**Faux.** Un faux permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Filet.** Le filet est utilisé pour enchevêtrer l'adversaire. Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres. En cas de coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui a les effets suivants : malus de -2 aux jets d'attaque, malus de -4 à la Dextérité, vitesse de déplacement réduite de moitié, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un test de Concentration (DD 15).

La victime peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20), ce qui correspond à une action complexe. Le filet a 5 points de résistance et un test de Force réussi permet de le déchirer (DD 25 ; là encore, il s'agit d'une action complexe).

Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur.

Le filet doit d'abord être replié avant de pouvoir être jeté efficacement. À la première utilisation au cours d'un combat, le jet d'attaque est normal. Par la suite, si le personnage ramène le filet à lui pour le lancer de nouveau,



il le fait à -4 au jet d'attaque. Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).

**Fléau d'armes, léger ou lourd.** Le fléau d'armes confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Fléau double.** Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. Le fléau double confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Enfin, cette arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Flèche.** Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille. Les flèches sont vendues par 20 dans un carquois de cuir. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

**Fouet.** Le fouet inflige des dégâts non-létaux. Il est incapable de toucher la moindre créature bénéficiant d'un bonus d'armure de +1 ou plus, ou d'un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3. Un fouet est considéré comme une arme à allonge procurant une allonge de 4,50 mètres, mais qui ne permet pas de menacer la zone dans laquelle il permet d'attaquer. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent ou situé à 3 mètres.

Attaquer avec un fouet provoque une attaque d'opportunité, comme pour une arme à distance.

Le fouet permet de tenter un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le fouet confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise un fouet, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

**Fronde.** Le modificateur de Force d'un personnage s'applique aux jets de dégâts d'une fronde, comme si elle était une arme de jet. Il est possible d'utiliser, mais pas de recharger, une fronde d'une seule main. Recharger une fronde est une action de mouvement qui nécessite deux mains et provoque une attaque d'opportunité.

Il est également possible de lancer des pierres ordinaires avec une fronde, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les billes, ce qui réduit leurs dégâts, comme si elles étaient destinées à des créatures d'une catégorie de taille inférieure et leur efficacité (malus de -1 au jet d'attaque).

**Gantelet.** Ces épais gants de métal permettent d'infliger des dégâts létaux lorsqu'il se bat à coups de poings (au lieu de non-létaux). Un coup de gantelet est par ailleurs considéré comme une attaque à mains nues. Le prix et le poids indiqués concernent un seul gantelet, pas la paire. Les armures intermédiaires et lourdes sont toutes équipées de gantelets, à l'exception de la cuirasse.

**Gantelet clouté.** Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqués s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

**Guisarme.** La guisarme est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

La guisarme arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Hache de guerre naine.** Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour toutes les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

**Hache double orque.** La hache double orque est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une hache double orque à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

**Hallebarde.** À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la hallebarde inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

La hallebarde permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Javeline.** On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (−4 au jet d'attaque).

**Kama.** Le kama est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Le kama permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Lance.** Cette arme peut être jetée. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Lance d'arçon.** Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doublés lors d'une charge montée. La lance d'arçon est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance à une main.

**Marteau-piolet gnome.** Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un marteau-piolet à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête du marteau est une arme contondante (critique ×3), tandis que le piolet est une arme perforante (critique ×4). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale, l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

Le marteau-piolet gnome permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le marteau-piolet est une arme martiale pour les gnomes et exotique pour toutes les autres races.

**Nunchaku.** Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Le nunchaku confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Pique.** La pique est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la pique inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Rapière.** Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une rapière destinée à une créature de sa taille, bien que ce ne soit pas une arme légère. Il est impossible de tenir une rapière à deux mains pour multiplier par 1,5 son bonus de Force aux dégâts.

**Rondache ou écu.** On peut donner des coups de bouclier au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les amures.

**Rondache ou écu à pointes.** On peut donner des coups de bouclier à pointes au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les amures.

**Sai.** Le sai confère un bonus de +4 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le sai est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

**Serpe.** Une serpe permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

**Shuriken.** Le shuriken est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un shuriken ne peut servir au corps à corps.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

**Siangham.** Le siangham est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un siangham ne peut servir au corps à corps.

**Trident.** Cette arme peut être jetée. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, le trident inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

**Urgrosh nain.** L'urgrosh nain est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un urgrosh à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête de hache

de l'urgrosh est une arme tranchante (critique  $\times 3$ ), tandis que sa pointe est une arme perforante (critique  $\times 3$ ). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, l'urgrosh nain inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

L'urgrosh est une arme martiale pour les nains et exotique pour toutes les autres races.

### **Les armes de maître**

Une arme de maître est un objet de qualité exceptionnelle, qui confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

On ne peut pas transformer une arme existante en arme de maître ; elle doit avoir été fabriquée en tant que telle (voir la compétence Artisanat). Une arme de maître coûte 300 po de plus qu'une arme identique, mais de qualité ordinaire. Dans le cas des munitions, comme les flèches, le surcoût n'est que de 6 po la pièce. Dans le cas des armes doubles, le surcoût est doublé, soit 600 po.

Les munitions de maître sont toujours inutilisables (détruites) après avoir été tirées. Le bonus d'altération d'une munition ne se cumule pas avec l'éventuel bonus d'altération de l'arme à projectile où elle est placée.

Toutes les armes magiques sont aussi des armes de maître. Le bonus d'altération dû à la qualité de l'arme ne se cumule pas avec le bonus d'altération octroyé par la magie de l'arme.

Bien que certaines armures et boucliers (comme un écu à pointes) puissent servir d'armes, il est impossible d'en fabriquer une version de maître qui confère un bonus d'altération aux jets d'attaque. Les armures et boucliers de maîtres bénéficient plutôt d'une réduction du malus d'armure aux tests.

### **Les armures**

#### **Attributs des armures**

Chaque classe a généralement un type d'armure de prédilection, mais il est possible de s'équiper plus lourdement en choisissant l'un des dons de Port d'armure.

Les armures et les boucliers peuvent être endommagés par certaines attaques.

Lorsque vous choisissez votre armure, gardez bien les facteurs suivants à l'esprit (ils apparaissent en tête de colonnes de la Table : armures et boucliers).

**Prix.** Le prix de l'armure pour une créature humanoïde de taille P ou M. Pour les autres créatures, voir l'encart Armure pour les créatures inhabituelles.

**Bonus d'armure/de bouclier.** Les armures confèrent un bonus d'armure à la CA et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la CA. Le bonus d'armure d'une armure manufacturée ne se cumule pas avec les autres effets ou objets procurant eux aussi un bonus d'armure. De même, le bonus de bouclier d'un bouclier manufacturé ne se cumule pas avec les autres effets qui confèrent un bonus de bouclier.

**Bonus de Dextérité maximal.** Ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Cette limite n'affecte aucun des autres facteurs liés à la Dextérité.

Même si le bonus de Dextérité du personnage tombe à 0 à cause d'une armure, on considère qu'il l'a toujours. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement) peut lui aussi limiter le bonus de Dextérité qu'il peut appliquer à sa classe d'armure.

*Bouclier.* Les boucliers n'affectent en rien le bonus de Dextérité maximal, à l'exception du pavois.

**Malus d'armure aux tests.** Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut. Le double du malus d'armure aux tests s'applique aux tests de Natation. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement, armure comprise) peut lui aussi imposer un malus d'armure aux tests.

*Bouclier.* Si le personnage utilise également un bouclier, les deux malus d'armure aux tests s'additionnent.

*Absence de formation au port de l'armure.* Si le personnage a revêtu une armure au port de laquelle il n'est pas formé, ou s'il porte un bouclier au maniement duquel il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests de l'armure ou du bouclier s'applique à tous ses jets d'attaque et aux tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité. Le malus pour une absence de formation au port d'une armure se cumule avec celui d'une absence de formation au maniement du bouclier.

*Dormir en armure.* Tout personnage dormant sans retirer une armure intermédiaire ou lourde se réveille automatiquement fatigué. Il subit alors un malus de -2 à ses tests de Force et de Dextérité et se retrouve dans l'incapacité de charger ou de courir. Dormir en portant une armure légère ne cause aucun problème.

**Risque d'échec des sorts profanes.** L'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane à composante gestuelle. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer

s'ils revêtent une armure, ce qui explique qu'ensorceleurs et magiciens préfèrent généralement s'en passer. Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir le risque de voir leurs sorts de magie bardique échouer. *Lancer des sorts de magie profane en armure.* Lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La Table : armures et boucliers indique le risque d'échec au cours de l'incantation. S'il s'agit d'un sort sans composante gestuelle, le personnage peut toutefois le lancer sans risque d'échec.

*Bouclier.* Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

**Vitesse de déplacement.** Les armures lourdes ou intermédiaires ralentissent celui qui les porte. Certes, mieux vaut être lent et en vie que rapide et mort, mais pouvoir se déplacer est souvent bien utile. La Table : armures et boucliers communique la vitesse de déplacement que permet chaque armure. Sans armure, humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres. Ils utilisent la première colonne. Nains, gnomes et halfelins vont moins vite, même sans armure (6 mètres). Eux se réfèrent à la seconde colonne. Cependant, la vitesse des nains est toujours de 6 mètres, même s'ils portent une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

*Bouclier.* Un éventuel bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement.

**Poids.** Le poids de l'armure. Pour un personnage de taille P, il convient de le diviser par deux, et pour un personnage de taille G, de le multiplier par deux.

**Table : armures et boucliers**

Armure	Prix	Bonus d'armure/de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse		Poids¹
						(9 m)	(6 m)	
<i>Armure légère</i>								
Armure matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Armure de cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+3	+5	−1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	−2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
<i>Armures intermédiaires</i>								
Armure de peau	15 po	+3	+4	−3	20 %	6 m	4,50 m	12,5 kg
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	−4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	−5	30 %	6 m	4,50 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	−4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
<i>Armures lourdes</i>								
Clibanion	200 po	+6	+0	−7	40 %	6 m²	4,50 m²	22,5 kg
Crevice	250 po	+6	+1	−6	35 %	6 m²	4,50 m²	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	−7	40 %	6 m²	4,50 m²	25 kg
Harnois	1 500 po	+8	+1	−6	35 %	6 m²	4,50 m²	25 kg
<i>Boucliers</i>								
Targe	15 po	+1	—	−1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en bois	3 po	+1	—	−1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en acier	9 po	+1	—	−1	5 %	—	—	3 kg
Écu en bois	7 po	+2	—	−2	15 %	—	—	5 kg
Écu en acier	20 po	+2	—	−2	15 %	—	—	7,5 kg

Pavois	30 po	+4 <sup>3</sup>	+2	-10	50 %	—	—	22,5 kg
<i>Suppléments</i>								
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Gantelet d'armes <sup>4</sup>	8 po	—	—	Spécial	<sup>4</sup>	—	—	+2,5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

1 Le poids indiqué concerne les armures faites pour les personnages de taille M. Les armures destinées aux personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles destinées aux personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.

2 Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non par quatre.

3 Le pavois permet aussi de se mettre à couvert, voir sa description.

4 Empêche de jeter les sorts à composante gestuelle avec cette main.

### Description des armures

Les armures sont décrites ci-dessous par ordre alphabétique :

**Armure à plaques.** Des gantelets sont inclus.

**Armure d'écailles.** Des gantelets sont inclus.

**Chemise de mailles.** Un petit casque en fer est inclus.

**Clibanion.** Des gantelets sont inclus.

**Cotte de mailles.** Des gantelets sont inclus.

**Crevice.** Des gantelets sont inclus.

**Cuirasse.** Elle s'accompagne d'un casque et de jambières.

**Écu en bois ou en acier.** On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour que la main occupée puisse tenir quoi que ce soit.

*Bois ou acier.* Qu'ils soient en bois ou en acier, les écus confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques.

*Coup de bouclier.* Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu, auquel cas il est utilisé comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table : armes. Utilisé de cette façon, l'écu est considéré comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme à une main. Quiconque se sert de son écu comme d'une arme perd le bonus qu'il confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'un écu magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'un écu une arme magique à part entière.

**Gantelet d'armes (ou gantelet à fixations).** Ce gantelet métallique est équipé de courtes chaînes et de lanières permettant à l'utilisateur d'accrocher son arme, de manière à bien la garder en main. Ce système confère un bonus de +10 aux jets pour résister au désarmement. Attacher son arme (ou, au contraire, la détacher) constitue une action complexe donnant lieu à une attaque d'opportunité. Le prix indiqué s'entend pour un gantelet seulement et le poids mentionné ne s'applique que si le personnage porte une cuirasse, une armure légère ou pas d'armure du tout. Sinon, le gantelet d'armes remplace tout simplement un des gantelets intégrés à l'armure (compris dans le poids).

Tant que les fixations du gantelet sont attachées, la main qui se trouve à l'intérieur ne peut plus servir à jeter des sorts à composante gestuelle ou à utiliser des compétences (le personnage peut tout de même lancer des sorts à composante gestuelle si son autre main reste libre).

Tout comme les autres gantelets, le gantelet d'armes permet d'infliger des dégâts létaux (au lieu de dégâts non-létaux) quand on se bat à coups de poings.

**Harnois.** Cette armure inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan. Il est possible de modifier la taille d'un harnois trouvé ou pris à l'ennemi pour 200–800 po (2d4 × 100).

**Pavois.** Cet énorme bouclier en bois est presque aussi grand que son utilisateur. Dans la plupart des situations, il confère le bonus de bouclier indiqué à la CA. Il peut cependant aussi servir d'abri total, à condition de sacrifier toutes ses attaques. Le pavois ne protège pas contre les sorts ciblés, car le jeteur de sorts n'a qu'à viser le bouclier pour être sûr d'atteindre le personnage. On ne peut pas donner de coups de bouclier avec un pavois et la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose.

L'utilisation d'un pavois en combat impose un malus de -2 sur les jets d'attaque à cause de l'encombrement du bouclier.

**Pointes pour armure.** Il est possible d'ajouter des pointes à son armure, grâce auxquelles on peut infliger des dégâts perforant supplémentaires (voir la Table : armes) sur un test de lutte réussi lorsque l'on agrippe un

adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si le personnage n'est pas formé à leur maniement, il subit un malus de -4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.)

Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

**Pointes pour bouclier.** Quand on les ajoute à une rondache ou un écu, ces pointes le transforment en arme de guerre perforante et augmentent les dégâts infligés par un coup de bouclier (voir la Table : armes). On ne peut pas garnir une targe ou un pavois de pointes. Les dégâts (et leur type) exceptés, les coups de bouclier s'exécutent comme indiqué pour une rondache ou un écu. Le bonus d'altération d'un écu ou d'une rondache magique n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

**Rondache en bois ou en acier.** On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

*Bois ou acier.* Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques.

*Coup de bouclier.* Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.

**Targe.** Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main est libre. On peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. On peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou la moitié d'une arme à deux mains, mais le poids supplémentaire au niveau de l'avant-bras impose un malus de -1 sur les jets d'attaque. Ce malus se cumule éventuellement à celui que cause le fait de combattre avec deux armes. Dans tous les cas, un personnage utilisant une arme dans la main de son bras de bouclier ne bénéficie pas du bonus de la targe à la CA.

Il est impossible de donner un coup de bouclier avec une targe.

## Armure de maître

Au même titre que les armes, on peut acheter ou fabriquer des versions de maître des armures et des boucliers. Ces objets de qualité exceptionnelle fonctionnent comme leurs pendants ordinaires, si ce n'est que le malus d'armure aux tests qu'ils imposent est réduit de 1 point.

Une armure ou un bouclier de maître coûte 150 po de plus qu'un objet identique, mais de qualité moyenne.

Le fait qu'une armure ou un bouclier soit de qualité supérieure ne confère jamais de bonus aux jets d'attaque ou de dégâts, même si l'objet est utilisé comme une arme (par exemple, en y ajoutant des pointes).

Tous les armures et boucliers magiques sont aussi des objets de maître.

On ne peut pas transformer une armure ou un bouclier existant en objet de maître, il doit avoir été fabriqué en tant que tel (voir la compétence Artisanat).

## Armures pour créatures inhabituelles

Les armures pour créatures particulièrement grandes, extrêmement petites ou non-humanoïdes ont un poids et un coût différents de ceux indiqués par la Table : armures et boucliers. Référez-vous à la ligne adéquate sur la table suivante, et appliquez les multiplicateurs au coût et au poids de l'armure en question.

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Jusqu'à très petite (TP)	×1/2	×1/1	×1	×1/10
Petite (P)	×1	×1/2	×2	×1/2
Moyenne (M)	×1	×1	×2	×1
Grande (G)	×2	×2	×4	×2
Très grande (TG)	×4	×5	×8	×5
Gigantesque (Gig)	×8	×8	×16	×8
Colossale (C)	×16	×12	×32	×12

1 Le bonus d'armure est réduit de moitié.

## Enfiler ou ôter son armure

Le temps nécessaire pour enfiler une armure dépend de la catégorie à laquelle elle appartient (voir table suivante).

**Enfiler.** Cette colonne indique combien de temps il faut pour revêtir l'armure (1 minute correspond à 10 rounds). Préparer un bouclier consiste à l'attacher sur le bras, et ne nécessite qu'une action de mouvement.

**Enfiler à la hâte.** Cette colonne indique le temps nécessaire pour enfiler son armure sans perdre de temps.

L'armure est alors forcément mal ajustée, ce qui la rend moins efficace d'un point, tant pour la CA que pour le malus d'armure aux tests.

**Ôter.** Cette colonne indique combien de temps il faut pour enlever son armure. Pour détacher un bouclier, il faut le dégager du bras et le lâcher, ce qui requiert une action de mouvement.

**Table : enfiler ou ôter son armure**

Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau ou chemise de mailles	1 minute	5 rounds	1 minute <sup>1</sup>
Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion ou crevice	4 minutes <sup>1</sup>	1 minute	1 minute <sup>1</sup>
Armure à plaques ou harnois	4 minutes <sup>2</sup>	4 minutes <sup>1</sup>	1d4+1 minutes <sup>1</sup>

1 En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins, en même temps).

2 Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut qu'être enfilée à la hâte.

### Marchandises et services

**Table : marchandises et services**

#### **Matériel d'aventurier**

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	2 po	—
Cadenas		
Très simple	20 po	500 g
Moyen	40 po	500 g
Bon	80 po	500 g
Excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Cloche	1 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg <sup>1</sup>
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	8 po	—
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Filet de pêche, 2,5 m <sup>2</sup>	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Grappin	1 po	2 kg
Hameçon	1 pa	—

Huile, la flasque	1 pa	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	1 pa	500 g
Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg <sup>1</sup>
Paillasse	1 pa	2,5 kg <sup>1</sup>
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	—
Parchemin, la feuille	2 pa	—
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Petit miroir en acier	10 po	250 g
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	—
Pot en fer	5 pa	5 kg
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g <sup>1</sup>
Sac (vide)	1 pa	250 g <sup>1</sup>
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg <sup>1</sup>
Sacoche de ceinture	1 po	0,5 kg <sup>1</sup>
Savon, 1 livre	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Sifflet	8 pa	—
Silex et amorce	1 po	—
Tente	10 po	10 kg <sup>1</sup>
Toile (1e m2)	1 pa	1 kg
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g

#### Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Poids
Acide (flasque)	10 po	500 g
Allume-feu	1 po	—
Antidote (fiolle)	50 po	—
Bâton éclairant	2 po	500 g
Bâton fumigène	20 po	250 g
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	500 g
Pierre à tonnerre	30 po	500 g
Sacoche immobilisante	50 po	2 kg
Torche éternelle	110 po	500 g

#### Matériel de classe et de compétence

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Clepsydre	1000 po	100 kg
Houx et gui	—	—
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg



Loupe	100 po	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg <sup>1</sup>
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outil de qualité supérieure	50 po	500 g
Sablier	25 po	500 g
Sacoche à composantes	5 po	1,5 kg <sup>1</sup>
Symbole sacré en argent	25 po	500 g
Symbole sacré en bois	1 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg†
Trousse de premiers secours	50 po	500 g

### Vêtements

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg <sup>1</sup>
Habit d'érudit	5 po	3 kg <sup>1</sup>
Habit de cour	30 po	3 kg <sup>1</sup>
Habit de moine	5 po	1 kg <sup>1</sup>
Habit de noble	75 po	5 kg <sup>1</sup>
Habit de paysan	1 pa	1 kg <sup>1</sup>
Tenue d'artisan	1 po	2 kg <sup>1</sup>
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg <sup>1</sup>
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg <sup>1</sup>
Tenue polaire	8 po	3,5 kg <sup>1</sup>
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg <sup>1</sup>
Toilette royale	200 po	7,5 kg <sup>1</sup>

### Nourriture, boisson et hébergement

Article	Prix	Poids
Banquet (par convive)	10 po	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Pain, la miche	2 pc	250 g
Repas (par jour)‡		
Qualité médiocre	1 pa	—
Qualité convenable	3 pa	—
Bonne qualité	5 pa	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	2 pa	—
Qualité convenable	5 pa	—
Bonne qualité	2 po	—
Viande, la portion	3 pa	500 g
Vin		
De table (le pichet)	2 pa	3 kg
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

### Montures et harnachement

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	×2	×1
Créature de grande taille	×4	×2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—

Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Selle, spéciale		
D'équitation	30 po	15 kg
De bât	15 po	10 kg
De guerre	60 po	20 kg

### Moyens de transport

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Drakkar	10 000 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

### Lancement de sorts et services

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau $\times$ 5 po <sup>2</sup>
Sorts de 1 <sup>er</sup> niveau	Niveau $\times$ 10 po <sup>2</sup>
Sorts de 2 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 20 po <sup>2</sup>
Sorts de 3 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 30 po <sup>2</sup>
Sorts de 4 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 40 po <sup>2</sup>
Sorts de 5 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 50 po <sup>2</sup>
Sorts de 6 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 60 po <sup>2</sup>
Sorts de 7 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 70 po <sup>2</sup>
Sorts de 8 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 80 po <sup>2</sup>
Sorts de 9 <sup>e</sup> niveau	Niveau $\times$ 90 po <sup>2</sup>
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

— Poids nul ou négligeable

1 Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de taille P. Les récipients pour personnages de taille P ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

2 Le niveau de cette formule est le niveau de lanceur de sorts. Voir la description du sort pour les coûts additionnels. En règle générale, si les surcoûts d'un sort amènent son coût au-delà de 3 000 po, il n'est pas disponible sauf permission expresse du MJ.

### Matériel d'aventurier

Certains des objets de la Table : marchandises et services et destinés aux aventuriers sont décrits ci-dessous.

**Bélier portable.** Le bélier portable confère un bonus de circonstances de +2 au jet de Force pour enfoncer une porte, et permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui peut augmenter le bonus de +2.

**Bougie.** Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure.

**Cadenas.** Le degré de difficulté (DD) nécessaire pour forcer un cadenas à l'aide de la compétence Crochetage dépend de sa qualité : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

**Chaîne.** Une chaîne a une valeur de solidité de 10 et 5 points de résistance. On peut la casser en réussissant un test de Force (DD 26).

**Chausse-trappes.** Les chausse-trappes sont de petites billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. On les éparpille sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes couvre un carré de 1,50 mètre de côté.

Chaque fois qu'une créature entre dans une zone couverte de chausse-trappes (ou passe un round à combattre en un tel endroit), elle court le risque de marcher sur l'une des pointes. Le jet d'attaque des chausse-trappes (bonus de base à l'attaque +0) ne prend en compte ni le bonus d'armure, ni le bonus de bouclier, ni le bonus de parade de la créature (ce dernier permet de détourner les attaques, mais il n'empêche pas de toucher quelque chose de dangereux). Si la créature porte des chaussures, des bottes ou autre, elle bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Si les chausse-trappes "touchent", la créature a marché sur l'une d'elles. La pointe lui inflige 1 point de dégâts et cette plaie à la plante du pied réduit par la suite de moitié sa vitesse de déplacement. Cette pénalité se prolonge un jour durant, à moins que le blessé ne soit soigné par la compétence Premiers secours (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie. Une créature en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment sa vitesse de déplacement (à la moitié de sa valeur normale), elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

**Corde en chanvre.** Cette corde a 2 points de résistance. Un test de Force réussi (DD 23) permet de la rompre.

**Corde en soie.** Cette corde a 4 points de résistance et le test de Force nécessaire pour la rompre est plus difficile à réussir (DD 24). Elle confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

**Échelle, 3 mètres.** Une échelle droite toute simple.

**Encre.** Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

**Fiole.** Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Elle contient environ 30 centilitres de liquide.

**Flasque.** Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

**Grappin.** Lancer un grappin avec succès nécessite un test de Maîtrise des cordes (DD 10 +2 par 3 mètres de distance à parcourir).

**Huile.** L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à impact. Référez-vous aux règles concernant le feu grégeois, sauf qu'une action complexe est nécessaire pour préparer une flasque en lui ajoutant une mèche. Une fois le projectile jeté, l'huile n'a que 50 % de chances de s'enflammer au moment de l'impact.

Une flasque renversée sur le sol couvre une surface de 1,50 mètre de côté (à condition que le revêtement soit lisse). Si on allume l'huile, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 1d3 points de dégâts à toute créature comprise dans la zone dangereuse.

**Jarre.** Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

**Lampe.** Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir dans une main.

**Lanterne à capote.** Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

**Lanterne sourde.** Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

**Longue-vue.** La longue-vue a un pouvoir grossissant de deux fois.

**Marteau.** On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet clouté de sa taille.

**Menottes et menottes de qualité supérieure.** Les menottes permettent d'entraver une créature de taille M. Le prisonnier peut se libérer à l'aide de la compétence Évasion (DD 30, ou DD 35 dans le cas de menottes de qualité supérieure). Briser les menottes est possible, en réussissant un test de Force (DD 26, ou DD 28 pour des menottes de qualité supérieure). Une paire de menottes a une valeur de solidité de 10 et 10 points de résistance. La plupart s'accompagnent d'un cadenas ; dans ce cas, il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

Pour la même somme, il est possible d'acheter des menottes pour créatures de taille P. Pour créatures de taille G, elles valent dix fois plus cher, et cent fois plus cher pour les monstres de taille TG. Les créatures de taille C, Gig, TP, Min ou I ne peuvent être entravées que par des menottes faites sur mesure.

**Pied-de-biche.** Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Force afférents à ces activités. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gourdin de sa taille.

**Plume d'écriture.** Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

**Silex et amorce.** Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement plus pour faire démarrer un autre feu.

**Torche.** Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet de sa taille.

### Substances et objets spéciaux

Les substances spéciales qui suivent peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence Artisanat (alchimie), à l'exception de la torche éternelle et de l'eau bénite.

**Acide.** On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact.

**Allume-feu.** La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe). Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.

**Antidote.** Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de Vigueur contre le poison pendant 1 heure.

**Bâton éclairant.** Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable.

**Bâton fumigène.** Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *nappe de brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

**Eau bénite.** L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. On peut lancer une flasque d'eau bénite comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. La flasque se brise au contact d'une créature corporelle, mais pour l'utiliser contre une créature incorporelle, il faut ouvrir le récipient et verser l'eau bénite sur la cible. Cela n'est possible que si la créature incorporelle est adjacente au personnage. Cela constitue par ailleurs une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un coup au but inflige 2d4 points de dégâts à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Les temples consacrés aux dieux bons vendent l'eau bénite à prix coûtant.

**Feu grégeois.** On peut lancer une flasque de feu grégeois comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

**Pierre à tonnerre.** On peut lancer cette arme comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante vocale qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,50 mètre de côté. On considère qu'une case a une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs.

**Sacoche immobilisante.** Cette sacoche sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -4 à sa Dextérité effective. Si elle rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoche immobilisante. Une créature volante n'est pas collée au sol, mais doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoche immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau. Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 17) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un jeteur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de Concentration (DD 15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du *solvant universel* dissout la colle instantanément et libère la créature.

**Torche éternelle.** Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de *flamme éternelle*. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon.

### Matériel de classe et de compétences

**Balance.** Cette balance confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.

**Clepsydre.** Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps.

**Grimoire (vierge).** Le livre contient 100 pages de parchemin, chaque sort prenant 1 page par niveau (une page pour un sort de niveau 0).

**Instrument de musique de maître.** Les instruments de maître confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation.

**Laboratoire d'alchimie.** Étudié pour, il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie), sans pour autant réduire les coûts de fabrication d'un objet (voir Artisanat (alchimie)). Sans ce laboratoire, on considère que le personnage maîtrisant cette compétence possède le strict minimum en matière d'ustensiles, ce qui ne lui permet pas de bénéficier du bonus de +2 au test de compétence.

**Loupe.** Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation lorsqu'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

**Matériel d'escalade.** Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade.

**Outils d'artisan.** Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de circonstances de -2 à ses tests d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).

**Outils de maître artisan.** Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence.

**Outils de cambrioleur.** Ces outils sont indispensables pour utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de circonstances de -2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

**Outils de cambrioleur de qualité supérieure.** Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

**Outil de qualité supérieure.** Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas.

**Sacoche à composantes.** On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoche.

**Symbole sacré, en bois ou en argent.** Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres et paladins s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour repousser les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole.

*Symbole impie.* Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais qui s'en servent (ou les prêtres neutres ayant choisi de jeter des sorts maléfiques et de contrôler les morts-vivants).

**Trousse de déguisement.** Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Déguisement. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

**Trousse de premiers secours.** Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

### **Habillement**

**Costume d'artiste.** Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détalier à toutes jambes si le public réagit mal.

**Habit d'érudit.** Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

**Habit de cour.** Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de -2 sur les test de compétence associées au Charisme joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

**Habit de moine.** Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

**Habit de noble.** Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillettes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

**Habit de paysan.** Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

**Tenue d'artisan.** Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

**Tenue d'explorateur.** Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.)

**Tenue de voyage.** Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.

**Tenue polaire.** Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de Vigueur rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense.

**Tenue sacerdotale.** Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.

**Toilette royale.** Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

### **Nourriture, boisson et hébergement**

**Auberge.** Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint. Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

**Repas.** Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet, de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

### **Montures et harnachement**

**Âne ou mulet.** Peu craintif, ils ont le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, ils acceptent de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir.

**Barde pour créature de taille M ou G.** La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table : armures et boucliers). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.

Le cheval étant une créature de taille G et non humanoïde, son armure coûte quatre fois plus cher que celle d'un humain (une créature de taille M) et son poids est le double des chiffres mentionnés sur la Table : armures et boucliers (voir Armures pour créatures inhabituelles). Dans le cas où la barde est censée équiper un poney ou toute autre monture de taille M, son poids est le même que celui indiqué pour un humanoïde de taille M et son coût est seulement doublé.

Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures, comme le résume la table suivante.

Barde	Vitesse		
	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Intermédiaire	9 m	10,50 m	12 m
Lourde	9 m <sup>1</sup>	10,50 m <sup>1</sup>	12 m <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Une monture revêtue d'une armure lourde voit sa vitesse de déplacement multipliée par trois seulement lorsqu'elle court (au lieu de quatre).

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Mettre ou enlever une barde prend cinq fois plus de temps que ne l'indique la Table : enfiler ou ôter son armure.

Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.

**Cheval.** Le cheval est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halfelins.

Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation.

**Chien de selle.** Ce chien de taille M a été dressé à porter un humanoïde de taille P (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. On ne subit aucun dégâts en tombant depuis un chien de selle.

**Écurie.** Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

**Nourriture pour animaux.** Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour.

**Selle d'équitation.** Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

**Selle de bât.** Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture.

**Selle de guerre.** La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).

**Selle spéciale.** Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle. Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.

## Moyens de transport

**Barque.** Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

**Bateau à fond plat.** Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.

**Carriole.** Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

**Chariot.** Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

**Charrette.** Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

**Drakkar.** Ce navire élané, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

**Navire de haute mer.** Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heure.

**Traîneau.** Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

**Trirème.** Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

**Vaisseau de guerre.** Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

### Lancement de sorts et services

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre.

**Diligence.** Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.

**Droit de passage ou d'entrée.** Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

**Employé qualifié.** Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus.

**Employé non qualifié.** Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.

**Messenger.** Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toutes façons se rendre au lieu où il faut porter le message, il peut éventuellement demander deux fois moins.

**Sort.** La table indique le prix qu'il faut payer pour qu'un PNJ accepte de jeter le sort demandé. Le coût implique que le personnage vienne voir le PNJ et laisse ce dernier lancer le sort à un moment qu'il jugera opportun (c'est-à-dire généralement 24 heures plus tard, pour qu'il ait le temps de préparer le sort). Si le jeteur de sorts doit se déplacer, il faut négocier avec lui au cas par cas, la réponse par défaut étant systématiquement négative. Le prix mentionné considère que le sort ne coûte rien, que ce soit en termes de composantes matérielles, de focaliseur ou de PX. En cas de composante matérielle coûteuse, son prix doit être ajouté au total. Si le sort nécessite un focaliseur (autre qu'un focaliseur divin), ajoutez 1/10 du coût de ce dernier à celui de l'enchantement. Enfin, dans le cas d'un sort faisant perdre des PX, il se négocie au coût additionnel de 5 po par PX perdu.

De plus, si lancer le sort peut avoir des conséquences néfastes, le jeteur de sort exigera des preuves que l'acheteur a les moyens et est prêt à payer pour réparer le contrecoup éventuel. Et encore, il faut déjà que le PNJ accepte de lancer le sort, ce qui est loin d'être assuré. Dans le cas des sorts qui transportent le lanceur du sort avec ses cibles, il faudra sans doute payer pour le retour du PNJ, même si les personnages ne l'accompagnent pas.

Enfin, toutes les villes et villages n'ont pas un lanceur de sort de niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort. En règle générale, il faut voyager jusqu'à une petite ville (au moins) pour être assuré de trouver un PNJ capable de lancer des sorts du 1<sup>er</sup> niveau, une ville importante pour des sorts du 2<sup>e</sup> niveau, une grande ville pour des sorts des 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> niveaux, une cité pour des sorts des 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> niveaux et une métropole pour des sorts des 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> niveaux. Même dans une métropole, il n'est pas certain de trouver un lanceur de sorts pouvant jeter des sorts du 9<sup>e</sup> niveau.

**Traversée en bateau.** La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de taille G ou plus grande, ainsi que pour les créatures qu'il est pour une raison ou une autre difficile à amener sur un bateau.