

Bâton de Voyage

une merveille ambulatoire

Ce bâton de marche, enchanté par un puissant haut-rêvant du Second Age, permet à son utilisateur de *mieux marcher*. En termes de règles, le marcheur est moins fatigué par ses déplacements à pied et, après chaque heure complète de marche ininterrompue, peut effacer automatiquement 1 point de fatigue. Ainsi, un voyageur marchant en V3 en terrain malaisé pendant une heure ne cochera que 5 cases de fatigue au lieu de 6. En revanche, s'il ne marche qu'une demi-heure, il marquera bel et bien 3 points de fatigue, et non 2.

L'expression « marche ininterrompue » doit être interprétée au cas par cas par le Gardien des Rêves. En vérité, on peut considérer que durant une heure de marche, un voyageur fait quelques petites pauses insignifiantes (pour attendre ses compagnons à la traîne, humer une jolie fleur, ou encore boire quelques gorgées d'eau à sa gourde sans risquer de s'en mettre partout) qui ne sont pas forcément mentionnées par son joueur. Ces pauses ne devraient pas entraîner de pénalité. Cependant, si les voyageurs s'arrêtent (par exemple) pour manger, le bâton n'aura bel et bien aucun effet pour la dernière période de marche inférieure à une heure. En outre, son Ecaille confère au bâton dans lequel la gemme est incrustée une résistance infinie tant qu'il est utilisé normalement, c'est-à-dire pour marcher. Si l'on s'en sert pour parer un coup d'épée ou pour faire levier sur quelque chose de lourd, il risque de se briser comme un bâton normal, est d'être perdu.

