

Le prix de l'équipement varie non seulement en fonction de son origine, mais aussi de son apparence, de sa qualité et de ses spécificités.

Ainsi, le prix d'un chapeau varie selon qu'il est mignon, ringard, solide ou même en mithril.

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

## Spécificités multiples

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

## Objets magiques

Parfois, il arrive que l'on trouve des objets magiques. Ceux-ci ont été enchantés par des magiciens spécialisés, seuls capables de leur insuffler l'étincelle de magie permettant de les rendre, par exemple, ambulants ou lumineux. Ces enchanteurs s'installent parfois dans les grandes villes et y ouvrent des boutiques ayant pignon sur rue.

## Calculer le prix d'un objet

Pour un objet ayant plusieurs spécificités, on applique tous les multiplicateurs avant d'additionner les autres modificateurs.

*Exemple : une caisse vaut 10 Po. Si elle est ambulante (+5 000 Po), mignonne (x2) et paradoxalement répugnante (x0,8), elle coûtera au final 5 016 Po ( $10 \times 2 \times 0,8 + 5\,000 = 5\,016$ ).*

### Spécificités

	Nom	Prix	Notes • Explications
Particularités	Beau	x2	L'objet est esthétiquement superbe.
	Cassé	x0,5	L'objet est inutilisable tant qu'il n'est pas réparé.
	Excellent	x5	L'objet bénéficie de +1 pour un bonus pertinent (au toucher pour une arme).
	Fétide	x0,7	L'objet dégage une très mauvaise odeur qui ne part pas.
	Maudit	x0,5	L'objet attire le mauvais œil ou a été maudit. -1 aux tests de condition.
	Mignon	x2	L'objet est attendrissant ou mignon (forme, couleur, motif, etc.).
	Répugnant	x0,8	L'objet inspire le dégoût.
	Ringard	x0,8	L'objet est passé de mode ou une atteinte évidente au bon goût.
	Seconde main	x0,8	L'objet a déjà appartenu à quelqu'un et en porte encore la trace.
	Solide	x3	L'objet est difficile à casser. Sa résistance est doublée.
Materian	Mithril	x10	L'objet est aussi léger que résistant : Enc -2, -1 aux malus liés à l'Enc, 5 en résistance.
	Orichalque	x50	L'objet est incassable. Si utilisé en armure, +2 au maximum et de PV, et de PE.
★ Pour calculer le prix d'un objet, appliquez les multiplicateurs avant d'ajouter les modificateurs fixes.			
Magie	Ambulant	+5 000	L'objet est animé et peut se déplacer de lui-même.
	Bavard	+2 000	L'objet parle. Et plutôt fort.
	Béni	+8 000	L'objet bénéficie de +1 pour un bonus pertinent (au toucher pour une arme).
	Lumineux	+1 200	L'objet crée à peu près autant de lumière qu'une torche.

# Armement

Les épées et autres armures sont indispensables pour affronter les monstres croisés lors des voyages.

L'utilisation des armures implique certaines précautions. Ainsi, on ne peut pas porter plusieurs protections sur une même partie du corps.

De plus, certains équipements lourds entraînent un malus. Celui-ci s'applique à tous les tests de déplacement et d'initiative.

Il influe également sur les tests de condition des personnages se reposant en armure.

## Armes

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

## Armures

Nom	Prix (Po)	Enc	Main(s)	Protection	Malus	Notes
Vêtements (voyage)	50	3	-	0	-	Vêtements pour voyageurs, au tissu solide et épais. Ils sont principalement en laine ou en coton.
Armure légère	900	3	-	1	-	Armure en cuir protégeant le tronc. Quelques renforts de métal sur les points vitaux. Légère et souple.
Armure moyenne	2 000	5	-	2	-1	Armure de métal protégeant le tronc et les membres. Mais cela la rend assez lourde.
Armure lourde	10 000	5	-	3	-3	Armure lourde métallique recouvrant tout le corps. Réduit grandement la liberté de mouvement.

## Boucliers

Nom	Prix (Po)	Enc	Main(s)	Défense	Malus	Notes
Bouclier léger	400	3	1	7	-	Bouclier pouvant être porté d'une main. Le plus souvent en cuir et en bois, il n'encombre pas son porteur.
Bouclier lourd	1 200	3	1	9	-1	Grand bouclier cachant la moitié du corps. Souvent en métal, peu pratique à transporter, lourd et encombrant.

### Boucliers

Lorsque l'initiative d'un personnage est moins élevée que la valeur de défense de son bouclier, on applique cette dernière pour déterminer s'il a été touché ou non par une attaque (et uniquement dans ce cas-là). Ceci ne change en rien l'ordre dans lequel le personnage agit. Un bouclier peut être à la fois béni et maudit. Dans un tel cas, les bonus se cumulent.



# Vêtements



Les objets ci-dessous permettent de s'adapter à la dure réalité du voyage. Lorsqu'ils donnent des bonus, ceux-ci s'appliquent à tous les tests de

paysages ou de climats concernés. Toutefois, il est impossible de cumuler les avantages de deux cannes, capes, paires de chaussures, chapeaux, etc.

## Vêtements

	Nom	Prix (Po)	Enc	Bonus	Notes • Explications
Chaussures	Bottes de pluie	300	1	+1 : Orage, Pluie Tempête	Chaussures solides et traitées de façon à empêcher l'eau de s'infiltrer facilement.
	Chaussures de marche	350	1	+1 : sur toutes les routes	Chaussures légères en cuir souple. Elles ne gênent pas le pied et sont idéales pour les routes pavées.
	Chaussures de montagne	450	1	+1 : Colline, Haute Mont., Montagne, Rocaille	Chaussures aux semelles épaisses, faites pour éviter de glisser et de se blesser dans les rocailles.
	Chaussures pour la jungle	600	1	+1 : Bois, Forêt Jungle	Bottes solides faites pour marcher dans les ronces. Elles protègent complètement les pieds.
	Chaussures pour les marais	500	1	+1 : Marais	Chaussures très larges avec des semelles antidérapantes pour ne pas s'enfoncer dans la boue.
	Raquettes à neige	500	1	+1 : Blizzard, Neige	Elles ont été spécialement modifiées pour éviter les engelures et les assauts du froid.
Capes	Cape anti-feu	700	3	-1 aux dégâts subis dus au feu ou à une forte chaleur.	Faite avec la dépouille d'un monstre résistant au feu. Elle perd toutes ses propriétés si elle est mouillée.
	Cape de camouflage	400	3	+1 : pour se dissimuler sur un paysage spécifique	Recouvre tout le corps et permet de se fondre dans un paysage choisi lors de l'achat.
	Cape de fourrure	160	3	+1 : Froid	La fourrure permet de retenir la chaleur. Peut également être utilisée comme couverture.
	Coupe-vent	120	3	+1 : Vent fort	Recouvre tout le corps et pourvu d'une capuche. Lesté. Reste en place même par grand vent.
	Djellaba	400	3	+1 : Chaleur	Confectionnée à partir de matériaux légers. Bien aérée afin de ne pas souffrir de la chaleur.
	Manteau de pluie	400	3	+1 : Orage, Pluie Tempête	Fait en cuir et imperméabilisé. Protège de la pluie, mais exige des soins fréquents.
Cannes	Bâton de marche	50	3	+1 : Paysages de niveau inférieur ou égal à 3	Ne sert qu'aux voyageurs avec 4 ou moins en VIG, ou subissant des malus dus à l'encombrement.
	Canne des neiges	280	3	+1 : Neige	Utilisée pour avancer dans la neige. Sa pointe en métal est renforcée pour briser la glace.
	Dévale-pente	100	3	+1 : Colline, Montagne	Utilisé pour garder son allure sur les pentes. Sa longueur est réglable.
Chapeaux	Chapeau	120	1	-	Chapeau particulièrement banal, dont les formes et les couleurs peuvent varier. Censé protéger du mal.
	Chapeau à larges bords	180	1	+1 : Chaleur	Protège de l'éclat du soleil et de la chaleur. En coton, lin ou paille afin de laisser passer l'air.
	Chèche	340	1	+1 : Désert	Protège les yeux du vent et du sable. L'étoffe est épaisse et lourde, mais évite d'être ébloui par le soleil.
	Toque en fourrure	200	1	+1 : Froid	La fourrure permet de garder la tête bien au chaud. Recouvre aussi les oreilles afin qu'elles ne gèlent pas.
Divers	Accessoires	100	1	-	Anneaux, boucles d'oreille, colliers, etc. Faits dans divers matériaux locaux. Peuvent être bien plus chers.
	Lunettes de protection	4 000	1	+1 : Blizzard, Orage, Pluie, Tempête, Vent fort	Protègent les yeux de la pluie et du vent. Très difficiles à confectionner et donc extrêmement chères.

# Animaux

Les voyageurs aiment s'entourer d'animaux de compagnie. Les montures rendent le périple plus confortable alors que les bêtes de bât peuvent transporter plusieurs fois la charge d'un homme.

## Spécificités

Les animaux peuvent aussi avoir des spécificités. Leur prix se calcule alors comme celui des objets.

## Nourrir les animaux

Chaque voyageur peut être accompagné d'un animal sans avoir à se préoccuper de sa nourriture ou de son eau. Ce nombre passe généralement à trois pour les fermiers et les marchands.

Les voyageurs doivent transporter de quoi nourrir et abreuver tous les animaux supplémentaires. Ces derniers consomment également une unité d'eau et de vivres par jour.

### Animaux

Nom	Prix (Po)	Notes • Explications
Animal de bât	500	Transporte jusqu'à 15 points d'encombrement (affaires uniquement).
Animal de bât (grand)	2 000	Transporte jusqu'à 30 points d'encombrement (affaires uniquement).
Animal de compagnie	300	Animal de moins d'un mètre (chat, chien, lapin, oiseau, tortue, etc.).
Monture	900	+1 aux tests de déplacement sur les paysages de niveau inférieur à 3. Ne peut être monté que par un seul cavalier.
Monture (grande)	3 800	+1 aux tests de déplacement sur les paysages de niveau inférieur à 3. Jusqu'à quatre personnes peuvent monter dessus.

### Spécificités

Nom	Prix	Notes • Explications
Bruyant	×0,7	Crie, tape du pied, renâcle... Bref, n'est jamais discret.
Entraîné	+5 000	+1 à tous les tests de déplacement. Peut être ajoutée à un animal que le personnage possède déjà.
Fidèle	+1 000	Ne fuit jamais, ni ne se sépare de son maître. Peut être ajoutée à un animal que le personnage possède déjà.
Malin	×3	Assez intelligent. Comprend ce que lui dit son maître.
Robuste	×2	Ne nécessite pas de nourriture spécifique dans les paysages de niveau 4 ou 5.
Têtu	×0,7	N'écoute pas toujours les ordres de son maître.
Vient de naître	×0,3	Inutilisable pendant 6 mois, compte comme un animal de compagnie.



## Objets divers

Tous les outils et autres objets du quotidien dont on ne peut que rarement se passer, même pour

réaliser une quête. Ils trahissent très souvent la personnalité ou les motivations des voyageurs.

## Matériel

	Nom	Prix (Po)	Enc	Notes • Explications
Nourriture	Alcools	10	1	Consommés avec une condition inférieure à 4, ils provoquent l'état <i>Surexcité</i> (4).
	Aliments frais	5	1	Légumes et viandes de première fraîcheur. Ne peuvent se conserver plus de 24 heures.
	Mauvaises rations	5	1	Goût répugnant. Les consommer avec une condition inférieure à 4 coûte la moitié de ses PV actuels.
	Nour. pour animaux	5	1	Vivres pour animaux. Indispensables pour le désert ou la haute montagne.
	Rations	10	1	Vivres dont on ne peut se passer en voyage. Goût quelconque.
	Rations de choix	70	1	Vraiment succulentes. +1 au test de condition du lendemain.
Objets du quotidien	Boussole	1 500	1	Indique le nord. +1 aux tests d'orientation.
	Briquet	20	1	Fer, silex et amadou. Permet d'allumer des feux de camp.
	Cahier en cuir	100	1	Cahier renforcé dont la couverture en cuir permet un transport plus facile.
	Corde	50	1	Peut être utilisée dans de nombreuses situations. Se vend par longueur de 10 mètres.
	Couverts	10	1	De la vaisselle dont les formes, tailles et couleurs varient.
	Instrument	300	3 et +	Tambourins, trompettes, lyres, violons, flûtes, cymbales, etc. Peuvent être plus chers.
	Lanterne	80	1	Éclaire comme une torche, mais est protégée du vent et ne s'éteint pas facilement.
	Miroir	300	1	Petit miroir qui tient dans la main.
	Nécessaire à lessive	15	3	Savon et planche à laver le linge.
	Nécessaire de cuisine	100	1	Ensemble d'ustensiles permettant de faire à manger.
	Parapluie / ombrelle	50	3	Requiert une main libre. +1 aux tests de déplacement si le climat est Chaleur ou Pluie.
	Parchemin	2	1	Papier confectionné à partir de cuir animal. Solide et ne se déchire pas facilement.
	Parfum	500	1	Flacon de liquide à l'odeur agréable. Cache la spécificité fétide pendant 12 heures
	Plume	2	1	Plume dont l'extrémité a été biseautée pour écrire.
	Pointe de verre	120	1	Pointe en verre de haute qualité permettant d'écrire.
	Savon	5	1	Indispensable aux soins du corps. Mousse au contact de l'eau.
	Torche	5	1	Bout de bois préparé de façon à être enflammé. Permet d'éclairer les lieux obscurs.
Campement	Baquet	450	5	Baignoire transportable.
	Couvertures	40	1	Couettes et couvertures légères et faciles à transporter.
	Oreiller	10	1	Rend le sommeil plus agréable. Très personnel : certains ne peuvent dormir sans le leur.
	Peluche	100	1 à 5	Jouet ayant généralement la forme d'un animal et dont les formes et couleurs varient.
	Pierre de bain	20	1	Pierre pouvant réchauffer un baquet d'eau à 40 degrés. Une seule utilisation.
	Repousse-insectes	10	1	Sorte d'encens fait d'herbes odorantes et éloignant les insectes pendant 12 heures.
	Sac de couchage	50	1	Permet de dormir n'importe où. Utilisable par une seule personne à la fois.
	Tente	* 120	3	Jusqu'à 3 personnes peuvent y passer la nuit.
	Tente d'hiver	300	5	Indispensable par temps de froid. + 2 aux tests de campement si le climat est Froid.
Yourte	500	5	Tente pouvant abriter jusqu'à 10 personnes. Plébiscitée par les peuples nomades.	

## Contenants

Ils servent à transporter les divers consommables indispensables : eau, nourriture, herbes de soins, etc. La somme des encombrements des objets qu'ils contiennent ne peut dépasser leur capacité et, à moins d'avoir des animaux de bât, il est impossible d'avoir plus d'un contenant de grande capacité.

### Contenants

	Nom	Prix (Po)	Enc	Cap.	Notes • Explications
Petite capacité	Bouteille d'herboriste	100	3	-	Bouteille ayant reçu un traitement spécial et qui peut contenir jusqu'à 10 herbes de soins. Elle perd ses propriétés 7 jours après ouverture, mais son contenu peut être transvasé.
	Outre	30	1	-	Faite en cuir ou en écorce traitée, elle contient de l'eau pour une journée.
	Thermos	2 000	1	-	Bouteille magique qui préserve la température de ce qu'elle contient. +1 aux tests de déplacement en cas de Chaleur ou de Froid.
	Sacoche	10	1	3	Sac simple sans décoration. Requiert une main libre.
	Sac de ceinture	30	1	2	On ne peut en porter qu'un à la fois. Idéal pour les petits objets dont on veut pouvoir se servir immédiatement.
Grande capacité	Caisse	10	5	15	Permet de transporter beaucoup de choses, mais n'est vraiment pas pratique. -1 aux tests de déplacement si elle n'est pas portée par un animal.
	Grand sac à dos	40	3	10	Sa grande capacité permet d'avoir toujours sur soi ce dont on a besoin.
	Sac à dos	20	3	5	Sac à dos tout ce qu'il y a de plus normal. Toujours utile pour les voyages.
	Tonneau	10	5	10	Contient de l'eau pour 15 jours. Sinon, c'est un contenant de capacité 10.

## Paquetages

Le nécessaire de voyage comprend l'équipement de base pour tout voyageur qui se prépare à prendre la route. C'est souvent la première chose que l'on achète avant de le compléter selon les goûts de chacun. De même, le nécessaire d'intendance étant pratique dans de nombreuses situations, il vaut mieux que chaque groupe de voyageurs en ait un.



### Paquetages

Nom	Prix (Po)	Enc	Contenu
Nécessaire de voyage	150	3	Grand sac à dos, sac de couchage, couverts, outre, rations x 2
Nécessaire d'intendance	800	10	Animal de bât, tonneau, caisse, nécessaire de cuisine, 3 torches, briquet, savon, nécessaire à lessive, tente.