

# L'ÉQUIPEMENT EN TERRE DE FANGH

## OU COMMENT PASSER MOINS POUR UN BALTRINGUE

Ceci est un document optionnel permettant au MJ d'y voir un peu plus clair dans la gestion du matériel et de ne pas se faire arnaquer par les joueurs (ou inversement). Il précise également beaucoup de points obscurs des règles que je n'ai pas voulu détailler à l'origine par souci de concision.

On distingue, en gros, en Terre de Fangh, 4 types d'équipement que nous allons détailler plus bas :

- Les armures et protections
- Les armes
- Les objets magiques
- Le reste (vêtements, bouffe, sacs, mobilier, petit matériel)

Mais bien sûr, on peut faire partie de ces deux catégories, comme les armes enchantées ou les armures magiques...

## ÉQUIPEMENT ET FORTUNE DE DÉPART

Comme il est indiqué en page 3 du document des règles de base, on peut savoir beaucoup de choses sur l'aventurier novice en ayant tiré sa fortune de départ. Ceci s'obtient avec 2D6x10, donnant une fourchette de résultat de 20 à 120 pièces d'or.

Cette information est capitale pour décider de l'équipement du héros en début de carrière.

Dans beaucoup de jeux de rôles, on donne une fortune de départ avec laquelle le joueur va constituer son équipement – il passera donc un temps fou dans les tableaux divers afin d'essayer d'optimiser au maximum ses pièces d'or, et commencera souvent sa carrière à courir les magasins avant même de partir à l'aventure. Pour gagner du temps, je propose une autre solution : le MJ, qui connaît bien le jeu, équipe lui-même l'aventurier en fonction de sa classe sociale **sans entamer son pécule de départ**. On se retrouve avec une situation assez logique, puisque l'aventurier novice dispose d'un équipement de novice, qui n'est sans doute pas optimal mais qu'il pourra corriger assez rapidement, soit en entamant son pécule de départ, soit en attendant le prochain butin.

L'intérêt de la chose ? La création du personnage prend 15 minutes, au lieu d'une heure...

**Note** : Des exemples d'équipement de départ sont donnés dans les fiches de personnages pré-tirés, disponibles dans les aides de jeu sur le site de distribution du JDR. J'y ai souvent ajouté une fiche explicative.

Il est assez rapide, pour le MJ qui dispose de connaissances de base du jeu, de créer ainsi un personnage crédible et assez bien équipé pour faire face à ses premiers combats. Si la fortune de départ est de 20 ou 30 P.O., l'aventurier ressemblera à un paysan dégrossi, avec une armure faible et un charisme entaché, une arme médiocre.

Entre 30 et 70 P.O., on aura affaire à une classe moyenne qui a pu se payer du matériel correct. Au-delà, on peut tomber sur l'aventurier riche, le jeune premier de la classe qui a pioché dans la fortune des parents ou qui a récupéré le beau plastron de l'oncle décédé dans le grenier familial.

Ajoutez quelques provisions, un équipement basique permettant à l'aventurier de n'être pas pris au dépourvu. Il partira souvent avec un briquet (sinon, je me barre...), une couverture, des chaussettes, des vêtements, une gourde, et un sac au minimum, puisqu'il doit pouvoir transporter ses bricoles. Parfois je donne aussi une corde ou de la ficelle, un ou deux outils, des couverts. Si vous faites exprès d'oublier de l'équipement, ça peut être marrant aussi.

## LES TABLEAUX D'ÉQUIPEMENT

On trouve de nombreux tableaux d'équipement dans le site, et ils ne sont **jamais exhaustifs**.

Un jeu de rôle doit pouvoir s'enrichir à l'infini, et on ne doit pas être bloqué par des considérations aussi stupides que la taille d'une feuille de papier. Le travail du MJ consiste à comprendre ces tableaux pour pouvoir les utiliser à bon escient et les adapter à son groupe, à ses aventuriers, à ses PNJ, à son scénario. Il faut essayer d'en assimiler les limites pour garder un jeu équilibré.

En général, les tableaux **ne sont pas destinés aux joueurs**, pour des raisons expliquées plus bas.

**La description** : souvent courte, elle permet d'être notée dans la feuille de personnage... Mais vous pouvez l'étoffer. Tout le monde ne trouvera pas forcément une *veste de toile renforcée* mais ça peut être une *veste de toile qui semble solide*, un *gilet renforcé* ou une *pièce d'équipement oubliée par un garde*. En général on retrouve dans les descriptions assez d'information pour pouvoir choisir l'équipement de départ : moisi, de base, correct, de qualité ou « luxe », voir même « Relique ».

**Le prix** : un prix est toujours indicatif et non fixe. Il vaut pour le produit NEUF, sans remise et sans considération de marchandage. Acheter une cote de mailles sans manches à 500 P.O. ne veut pas dire que vous revendrez la même, usagée, récupérée sur un orque décédé et puant, au même prix ! Le commerce en Terre de Fangh fait appel à des éprouvés (CHA et INT) et du roleplay.

**Caractéristique principale** : souvent PR ou P.I. pour les armures et les armes. Bien sûr, c'est ce qu'on regarde en premier... Mais attention, après il y a souvent des surprises. Si c'est indiqué « Charges », c'est que vous pouvez utiliser votre équipement un certain nombre de fois (souvent pour la magie).

**Malus et bonus** : oui, c'est maintenant la surprise.

« Bon sang, cette épée à 2 mains tape à ID+6... C'est génial ! Hum, oui, mais j'ai -2 en AT et -4 en PRD. Pourquoi ça ? Et bien, si on la compare à mon épée à 1 main, elle est lourde, longue et peu pratique. Ce casque vraiment pas cher donne +1 en PR. Ah, par contre il me donne une tête de gland... J'ai -1 au CHA. Celui-là est mieux, mais il donne -1 en AD, car la visière est mal fichue et on voit mal. Si seulement j'avais 500 pièces... Pas facile de faire un choix ! ».

Le MJ peut choisir de décrire les problèmes liés au matériel autrement qu'en donnant des chiffres, afin de bien faire comprendre au joueur que le matériel c'est plus compliqué à gérer qu'il n'y paraît. Souvent, le guerrier prendra toutes les pièces d'armure qu'il trouve afin de s'en équiper. Il se rendra compte, au bout d'un moment, qu'il n'est pas facile de vivre une aventure avec un score de 4 en adresse...

**Point de rupture** : cette caractéristique, qui peut être optionnelle, est déjà expliquée en page 13 du document des règles de base. Il détermine la solidité d'une arme, d'une armure ou de tout autre pièce d'équipement et souvent sa capacité à protéger l'aventurier en cas de problème grave — parfois, c'est ce facteur de rupture seul qui détermine le prix d'un objet. Le point de rupture permet de ne pas considérer comme acquise la règle qui dit qu'un coup critique ignore l'armure (valable pour les joueurs et non pour les monstres). Dans le cas d'un dégât localisé à une pièce d'armure connue, on peut sauver sa peau en tentant un jet de rupture. On peut aussi sauver une arme.

Objet de mauvaise qualité : rupture 1 à 5. Vous devez donc faire 6 au dé pour sauver votre objet, vous avez donc 16% de chance de succès. Objet de bonne qualité : rupture 1 à 3. Vous devez faire 4, 5 ou 6 au dé, 50% de chance de succès. Objet de bonne qualité : rupture 1 à 2. Vous devez faire 3, 4, 5 ou 6 au dé pour sauver votre objet, etc. Les objets qui n'ont pas de point de rupture ne peuvent être détruits ou endommagés (ce sont des objets mythiques en général, ou fabriqués dans des matériaux très durs). Un casque de Thritil vous protégera la tête quoi qu'il arrive. Il ne vous empêchera pas de vous faire couper une jambe, en revanche...

**Quelques constantes** : le matériel de base est moche et purement réalisé dans un but pratique : il fait perdre du charisme et n'est pas solide. Le matériel de mauvaise qualité, difficile à manier, fait perdre AT ou PRD. Le matériel lourd fait perdre de l'adresse et d'une manière générale AT et PRD. Le matériel de milieu de gamme ne fait rien gagner ni perdre. Le beau matériel fait gagner du courage et du charisme, parfois AT ou PRD.

## **OÙ TROUVER SON MATÉRIEL ?**

On l'a déjà dit : les tableaux ne sont pas destinés aux joueurs. On ne peut pas se pointer au bazar de Valtordu et prétendre acheter une « Hache des Puruls de Niourgl » parce qu'elle figure dans le tableau, quand bien même on dispose de 2000 P.O. Ceci est expliqué en page 7 du document des règles de base, mais on peut toujours en rajouter une couche...

Plus votre matériel est cher/rare, moins il est facile de le trouver. Pour ce qui est de la vente, il faudra se rendre dans les magasins réputés des grandes villes. Pour ce qui est du butin, il faudra défaire un ennemi puissant ou une énigme particulièrement velue. Ceci appuie l'adage « on n'a rien sans rien ».

De la même façon, si une pièce d'équipement doit se trouver là et qu'elle ne figure pas dans les tableaux, c'est également tout à fait logique. On ne peut prévoir tous les cas de figure sans proposer des tableaux illisibles de 30 pages, c'est là que le MJ intervient une fois de plus. Il peut proposer un tablier de cuistot qui donne +2 aux épreuves de préparation de nourriture, une bague qui aide l'Elfe à réussir ses tirs à l'arc « longue distance », un bouclier soluble qui disparaît quand il pleut... Attention à ne pas se laisser emporter par l'optimisme et ne pas fournir un arc qui donne +10 en AD, sous peine de se retrouver avec un archer infailible qui agace les autres aventuriers – sans compter le fait qu'une telle arme ne peut pas traîner n'importe où de part sa valeur. Il est recommandé de choisir des restrictions si l'on veut donner de l'excellent matériel, afin qu'il ne soit pas utilisé abusivement. Les prix d'achat et vente sont à étudier aussi scrupuleusement.

Rappelons aussi que les marchands de la Terre de Fangh ne sont pas des programmes comme dans les jeux vidéo. Ils ont le choix de vendre ou pas, d'acheter ou pas, de pratiquer ou non des rabais, de se laisser séduire, de jeter dehors les aventuriers, d'être à cours de stock, d'augmenter leurs prix pour diverses raisons, de fermer boutique sous leur nez, de leur envoyer des gardes...

## **L'ENCOMBREMENT DU MATÉRIEL, LE BUTIN**

La vie d'aventurier, ça revient vite cher. Les joueurs le comprendront bien vite et vont tenter de récupérer tout ce qu'ils trouvent afin de s'en équiper ou d'en tirer des bénéfices à la revente. Cela fait partie du jeu.

Cependant, le MJ doit vérifier, si les aventuriers ne le font pas, qu'ils peuvent bien transporter ce qu'ils annoncent. Il n'existe pas de système précis de décompte de l'encombrement dans ce JDR, car il n'y a rien de plus casse-pied. Certaines origines de faible constitution ont une restriction de poids d'équipement à porter, pour les autres il faut faire preuve de logique.

Pour cela, j'utilise un truc simple : quand les aventuriers fouillent une pièce ou un monstre et s'emparent d'un butin, je demande parfois « mais qu'est-ce que tu as dans ton sac ? ». Là, le héros me fait le détail de ce qu'il transporte, et parfois c'est lui-même qui pâlit... « Ah, zut alors j'ai déjà 2 casques, ça fait lourd ça ? ».

Le MJ peut aussi considérer, sans entrer dans des calculs de fous, le fait qu'un matériel lourd ou encombrant peut freiner la course en cas de fuite, et bien sûr gêner les mouvements pour tout ce qui concerne le combat ou les épreuves d'adresse.

# LES ARMURES ET PROTECTIONS

Une armure sert majoritairement à protéger des blessures physiques. Et dans ce domaine, voici la première chose à savoir : n'importe qui ne peut pas porter n'importe quoi comme armure. Ce peut être un choix personnel, une impossibilité physique ou culturelle, ou une restriction liée à la religion ou au tour de poitrine. Souvent, et d'une façon plutôt logique, les gens qui portent des armures lourdes seront ceux qui se désignent pour combattre en première ligne, au corps à corps (comme les Nains).

C'est pourquoi les fiches d'origines ou de métier ont parfois des indications de restriction d'armure : elles indiquent en gros combien de points de protection (PR) peut porter un personnage au total, sans prendre en compte les éventuels bonus magiques d'enchantement liés à des pièces d'équipement. L'armure max en PR prend donc bien en compte toutes les pièces d'armure d'un même personnage, sans leur éventuel bonus magique. Dans le nouveau tableau des protections, on indique sur toutes les armures enchantées leur valeur de base.

Prenons le cas d'un voleur, qui doit pouvoir se faufiler discrètement derrière l'ennemi, qui peut escalader un mur pour débloquer une porte, qui marche silencieusement afin d'échapper à la garde afin de pouvoir délivrer ses infortunés camarades. Comment imaginer ce même voleur avec un plastron métallique et des brassières produisant un tintamarre constant ? Et sans compter l'aspect bruyant, comment peut-on espérer réussir des épreuves d'adresse ou de furtivité alors qu'on est engoncé dans une boîte de conserve ?

Comme autre cas, on pourrait citer le Barbare, qui dispose de la force physique nécessaire au port d'une armure, mais qui généralement n'en porte pas : il a grandi libre et à demi-nu dans la plaine, et il trouve que l'entrave à ses mouvements est plutôt nuisible. Il portera souvent un plastron, des bracelets et des bottes légères, mais guère plus. Il se déplace en courant, et on l'imagine assez mal courir avec des bottes cerclées de métal.

Ainsi, les pièces d'armure de qualité médiocre ou moyenne sont facteur de malus au niveau de l'ADRESSE, ce qui a des conséquences directes : en perdant de l'adresse, on perd souvent de la valeur d'ATTAQUE et de PARADE (sans compter l'impossibilité d'esquiver). Le guerrier devra souvent choisir son équipement avec beaucoup de prudence.)

**Exemple :** l'Elfe Sylvain ne peut utiliser d'armure supérieure à PR4 (sauf magique) — indique qu'il peut donc dépasser 4 en PR s'il utilise des pièces d'armures enchantées, la valeur de PR de base étant calculée d'après la valeur en PR de l'objet NON ENCHANTÉ. Cependant, à bas niveau, et s'il n'est pas très riche, le Sylvain a souvent une protection de 2 ou 3 car il ne veut perdre aucun point d'adresse. L'adresse lui sert à tirer ses flèches avec efficacité (ou pas).

## LOCALISATION DES PROTECTIONS, EMPILEMENT

Les aventuriers vont rapidement vouloir se protéger des coups, après avoir échangé quelques passes d'armes avec les monstres de bas niveau. Certains le pourront, d'autre pas.

Pour ceux qui peuvent, il faut rester vigilant et bien comprendre la logique de l'armure et de la protection :

- Chaque pièce d'armure possède une localisation : mains, pieds, jambes, torse, tête, etc.
- On s'en fiche tant qu'on n'a pas affaire à un coup critique (la protection est globale)
- On ne peut pas empiler des pièces d'armures sur une même localisation
- Plus on porte d'armure, moins on est adroit, moins on est silencieux/rapide/apte à la natation
- L'adresse est une composante majeure de l'aptitude au combat

**Exemple** : la logique veut qu'on porte un gambison sous une cotte de mailles, mais le faire n'augmentera pas le score de PR de la cotte de mailles en question : c'est plus ou moins compris dedans. Idem si on porte un plastron par-dessus.

**Exemple 2** : une cotte de mailles sans manches ne protège pas les bras ! Par contre, elle permet des mouvements plus faciles.

Beaucoup d'aventuriers font ainsi la « course au PR » pour essayer de devenir invincibles. C'est à vous de leur rappeler à tout moment que le score de PR, s'il est bon pour la santé, rend la vie difficile à bien des niveaux... Sans même essayer de faire la guerre au tank, il s'agit de pure logique. Vous devez courir ? Celui qui a une grosse armure se fait rattraper. Il faut nager ? Impossible avec un PR de 8 sur cette armure. On tente une épreuve de discrétion ? Malus de -5 à cause d'un empilement de protections métalliques. Même les armures de prix, à partir du moment où elles sont complètes, donneront souvent lieu à de nombreux malus, même implicites.

N'oublions pas aussi que beaucoup de sortilèges et de produits chimiques causent des dégâts qui ignorent l'armure. Les mages ennemis le savent et viseront en priorité les « boîtes de conserve ». Sans compter les coups critiques au corps à corps qui ignorent bien souvent la protection !

## **ARMURES COMPLÈTES**

Le nouveau tableau des protections propose des armures complètes. Lorsqu'un personnage s'en équipe, il peut donc tenter, en cas de coup critique porté sur sa personne, un jet de rupture sur n'importe quelle localisation concernée par ce critique... Mais attention, si une pièce d'armure est brisée, il faudra la décompter bien sûr, car l'armure ne sera plus complète. On peut le faire en suivant une règle simple :

- Torse : 50% du total de PR
- Tête, bras, jambes : 10% chacun du total de PR

La modification des bonus/malus est laissée à l'estimation du MJ.

## **RÉPARATIONS**

Il est possible de réparer une armure endommagée plutôt que d'en acheter une nouvelle. Dans ce cas, le prix de réparation est laissé à l'estimation du MJ, car il dépend bien sûr du produit de base... Ainsi que les éventuels ajustements de bonus. En effet, une armure de belle facture réparée 3 fois n'aura peut-être pas le même impact sur le charisme, ni la même solidité...

## **BOUCLIERS**

Les boucliers peuvent ajouter des points d'armure et des possibilités de sauver la peau du combattant, en augmentant souvent le score de PARADE. Comme ils ne sont pas forcément très facile à manier, ils diminuent fréquemment le score d'ATTAQUE. Ils peuvent également servir à arrêter les projectiles ou certains sorts.

Cependant, il faut considérer que ce type de matériel :

- Est encombrant, et ne permet pas la nage ou l'escalade, ainsi que d'autres disciplines
- Compte dans le poids transporté par l'aventurier
- Monopolisent un bras et une main

On peut cependant considérer, en contrepartie, que le bouclier ne compte pas dans le score total de PR pour les personnages à PR limité (note : un plus grand choix de boucliers, comme les boucliers d'attaque, sera disponible dans le futur).

# LES ARMES

On ne va pas y passer la nuit : les armes servent à taper les gens. Souvent même, à les tuer. On peut frapper des gens avec n'importe quoi bien sûr, mais c'est mieux quand c'est prévu pour.

Le tableau d'armement propose ainsi un certain nombre d'articles de récupération, dont certains peuvent être efficaces... Et d'autres moins.

## BONUS ET MALUS

Avant de râler, il est important de comprendre pourquoi il existe des bonus et des malus. Certaines armes sont tout simplement plus pratiques que d'autres à utiliser, pour telle ou telle action de combat.

Les dagues et lames courtes, par exemple, permettent difficilement la PARADE. Les armes à deux mains, idéales pour frapper fort, sont encombrantes et lourdes, peu pratiques : elles ont souvent de nombreux malus, à moins d'être d'excellente qualité. Les fléaux et autres armes à chaîne sont meurtrières, mais ces armes ont une fâcheuse tendance à vous retomber sur la tête, ou bien vous arracher une oreille : il faut être adroit pour les utiliser.

Le beau matériel a tendance à vous donner du charisme, mais pour cela il faut que vous l'ayez en main, ou qu'il soit visible... Et non pas caché dans un sac. Inversement, les armes moises vous font ressembler à un paysan.

Parfois, une arme de jet peut également porter un malus suivi de la note (c.a.c), indiquant qu'il est possible de l'utiliser en combat au corps à corps, mais que c'est moins pratique. N'essayez pas trop avec un arc, il n'y a que Legolas pour y arriver. Nous n'avons sans doute pas pris en compte tous les cas, mais le MJ saura utiliser sa logique pour décider des conséquences d'utilisation non répertoriées d'armes. Par exemple, on a du mal à combattre avec une grande claymore dans un couloir de 2 mètres de large.

Dans d'autres cas, il peut figurer une annotation comme « FO min : 15 » qui indique que le personnage doit disposer d'une force hors du commun pour utiliser l'arme. Certaines armes ne permettent pas la PARADE, comme les fouets, qui sont mous (dans ce cas vous verrez PRD=zéro).

## CATÉGORIES D'ARMES

Certaines catégories d'armes sont interdites à certaines origines ou à certains métiers. Ne cherchez pas, ce n'est pas forcément toujours pour le côté pratique, mais ça peut être culturel également. Certains peuples considèrent que l'usage d'une arme à 2 mains constitue un acte de barbarie. Les Barbares, eux, trouvent ça cool ! D'autres armes sont uniquement utilisables par des types d'aventuriers bien précis : Nains, Barbares, etc.

Pour toucher avec une arme de jet, on doit réussir une épreuve d'ADRESSE et non pas une épreuve d'ATTAQUE. La difficulté de l'épreuve est à doser selon la distance, les conditions, la taille de la cible, etc. Et bien sûr il faut prendre en compte la proximité d'obstacles (ou d'alliés) sur la trajectoire.

**Lames courtes** : Couteaux, poignards et dagues. Certaines peuvent être lancées car elles sont prévues pour. Sinon, bien sûr vous pouvez toujours essayer, mais ça prendra un bon coup de chance pour fonctionner. La plupart des gens les utilisent, c'est toujours mieux que rien.

**Lames à 1 main** : Domaine assez vaste, l'arme la plus classique, disponible en mille versions. Ce type d'arme est donc souvent résumé en « gamme » : perrave, correcte, etc. La plupart des aventuriers les utilisent, mais les Nains par exemple préfèrent les haches, avec lesquelles ils sont plus doués.

**Lames à 2 mains** : On arrive sur du costaud. pour utiliser une telle arme, il faut avoir la compétence « armes de bourrin ». Notez qu'à bas niveau, ça n'est pas forcément intéressant, car les lames à 2 mains ne sont pas faciles à manier. En conséquence, on arrive moins souvent à porter un coup, mais ces derniers font plus mal. Les faibles, les frêles, les précieux, les gens de petite taille ne peuvent manier ces armes.

**Haches à 1 main** : L'arme de prédilection des Nains. En dehors de ça, c'est à peu près la même chose qu'une lame à une main, en légèrement plus difficile à utiliser, et cela cause un peu plus de dégâts.

**Haches de jet** : Ça n'est pas très pratique, mais les Nains aiment bien ça. En revanche, c'est assez nul au corps... Et le problème avec la hache de jet, c'est après l'avoir lancée : on doit prendre une autre arme.

**Haches à 2 mains** : La même chose que pour les lames à 2 mains, mais en plus bourrin, plus lourd, moins pratique et plus mortel. Une arme généralement destinée à des gros lourds. Et comme il est indiqué dans le tableau, ces modèles, prévus pour les humains corpulents, les monstres ou les Barbares, sont trop grands pour les Nains.

**Marteaux et masses à 1 main** : Recommandées pour ceux qui aiment bien casser le mobilier, et pour ceux qui préfèrent ne pas trop faire couler le sang. Un peu moins faciles à utiliser que les épées. Souvent, on retrouve ces armes chez les prêtres et chez les Nains (ceux de l'Est en particulier). Contrairement aux lames, les marteaux, gourdins et masses produisent des dégâts contondants, et non tranchants.

**Marteaux à 2 main** : Même chose que pour les haches à 2 mains, avec des dégâts contondants. Le Gurstaker est une exception car il se trouve dans ce tableau mais il a été créé uniquement pour les Nains.

**Lances et piques, hallebardes** : Les armes d'hast sont prévues pour les combats en plein air, et souvent pour la défense (en particulier contre les cavaliers). Néanmoins, comme elles font souvent beaucoup de dégâts, on en retrouve chez les aventuriers avides de violence. Mais un tel mauraudeur, qui embarque une hallebarde dans un souterrain goblin, aura sans doute bien du mal à s'en servir ! Ces armes sont trop lourdes et trop longues pour les aventuriers de petite taille ou de faible corpulence.

**Javelots** : Ces lances de jet, plus souvent utilisées pour la chasse, peuvent avoir leur utilité avant l'engagement d'un combat au corps à corps. Bien que de courte portée, si elles sont propulsées avec assez de force, elles peuvent infliger de sérieux dégâts. Peut servir aussi à faucher un ennemi en fuite. À réserver pour les cibles entre 5 et 20 mètres.

**Arcs** : Du grand classique pour l'aventurier qui ne veut pas se salir les mains, ou celui qui n'a pas beaucoup d'armure. L'arc a l'énorme avantage de pouvoir tirer plusieurs coups pendant un combat, de ne pas revenir cher, d'être léger. Les Nains n'aiment pas ça. Selon la qualité de l'arc, et/ou celle de la flèche, on peut arriver à causer pas mal de dégâts, et parfois à tuer d'un coup. Notez que c'est toujours l'arc qui détermine les dégâts de base, et non la flèche ! Celle-ci peut par contre ajouter des bonus et même des effets magiques. **Timing** : On compte en général 3 assauts (6 secondes) pour prendre, encocher et tirer une flèche, et ce quel que soit le modèle d'arc.

**Arbalète** : Plus puissante, plus lourde et aussi beaucoup moins pratique que l'arc. L'arbalète n'est pas très commune chez les aventuriers... Elle est plutôt populaire chez les gardes et soldats qui comptent sur sa puissance pour défendre des positions. L'arbalète doit être rechargée par une manœuvre un peu technique, ce qui fait que les aventuriers les moins manuels ou les moins intelligents n'y arrivent pas. **Timing** : On compte en général 6 assauts (12 secondes) pour recharger une arbalète, viser et tirer.

# LES OBJETS MAGIQUES

Tout objet qui a été enchanté, béni ou maudit, à quelque fin que ce soit. Les objets magiques sont recherchés car souvent très difficile à fabriquer, et parfois très puissants. Du coup, ils sont assez chers.

Il est clair qu'on utilise et qu'on ne fabrique pas les objets magiques pour se pourrir la vie, à moins d'avoir la guigne et d'avoir récupéré un truc maudit (voir plus bas). En général, ces objets donnent des bonus, ou bien ils donnent accès à une compétence, ou ils disposent d'un certain nombre de charges d'un sortilège quelconque.

Notez que les aventuriers, selon leur origine ou leur culture, n'ont pas la même tolérance à la magie. Certains y sont tout à fait réfractaires, et même allergiques (leurs sens animal est agressé par l'aura produite en permanence autour d'eux, comme c'est le cas pour l'orque ou le goblin). D'autres peuvent s'en accommoder à partir du moment où le pouvoir est passif (ainsi que le font les ogres, les semi-hommes, les gnômes). Et bien sûr, pour utiliser un parchemin, il faut savoir lire (intelligence supérieure ou égale à 12, en général). Ces niveaux de tolérance sont indiqués dans les documents des origines et métiers. La plupart des gens « supportent » une armure enchantée.

## ARMES MAGIQUES

On considère comme magique toute arme portant la mention « Enchantée » (ench.), et bien sûr tous les bâtons « ensorcelés » (pour mages et prêtres). Attention, les bâtons « de combat » standards ne sont pas magiques ! Ils donnent des bonus purement pratiques.

À partir du moment où une arme est « magique », 100% des dégâts qu'elle produit sont des dégâts « magiques ». Elle peut donc, en plus de ses bonus et des pouvoirs étranges qui lui sont parfois associés, causer des dégâts à un certain nombre de créatures réputées intouchables... Les êtres transnaturels, esprits, certains démons, etc. Les tableaux d'armement ne proposent qu'un petit nombre d'armes enchantées, à titre d'exemple bien sûr. Le MJ doit utiliser ces données pour créer lui-même les armes enchantées qu'il souhaite vendre ou donner aux aventuriers de son groupe. Avoir quelques armes magiques dans un groupe est nécessaire quand on prend des niveaux, car on a bien vite fait de se trouver face à un démon... Quand ce n'est pas le mage du groupe qui l'invoque par accident !

## ACCESSOIRES MAGIQUES

Je ne vous cache pas que c'est la porte ouverte à n'importe quoi. Dans la mesure où n'importe quel mage de haut niveau peut enchanter un objet quelconque pour y mettre n'importe quel sort, il est évident que la liste ne peut pas être exhaustive pour ce qui concerne ce matériel. Si les aventuriers ne le trouvent pas, ils peuvent par ailleurs le commander à un mage (dans la plupart des grandes villes, on trouve des mages qui rendent ce genre de service, contre des sommes rondellettes).

Un bref coup d'œil au tableau « Potions et accessoires magiques » vous permettra de savoir de quoi je parle. Ces objets peuvent donner une compétence, supprimer une tare, vous octroyer des bonus, vous aider à marchander...

Ils sont en général à usage « permanent », c'est à dire que le simple fait de les porter vous permet d'en bénéficier. Ils s'accompagnent parfois d'effets secondaires (par exemples, les *Charentaises de Légèreté* vous donnent l'air ridicule, ainsi que le font les *Tongs de Puissance*).

## OBJETS CHARGÉS

Dans un autre genre que précédemment, on trouve l'objet qui a été enchanté avec un certain nombre de charges d'un sort ou d'un effet magique. Souvent moins chers, puisque n'étant pas permanents, il faut tenir les comptabilités de ces charges pour savoir quand l'objet devient inutile. Cela peut être également n'importe quoi, comme un bandana qui donne le pouvoir de voler, mais seulement 2 fois pendant 5 minutes, ou une bague possédant le pouvoir de lancer 5 boules de feu. Il est à noter que les sortilèges chargés *n'échouent pas*, en revanche on n'est pas obligé de savoir viser avec. Le MJ peut toujours lancer une épreuve d'adresse dans ce cas et voir ce qui se passe en cas d'échec critique.

## POTIONS

Les potions sont considérés comme magiques, mais ce sont surtout des recettes de cuisine élaborées, chargées en énergie astrale. Certaines peuvent être très chères également... Les mages peuvent les réaliser s'ils possèdent le niveau requis, le livre qui permet d'avoir la recette, ainsi que les ingrédients, le matériel et le temps nécessaire. Pour en savoir plus, consultez le « Manuel des Potions ».

Le document des règles de base mentionne également le problème récurrent de l'abus de potion, surtout pour ce qui concerne la régénération des PV et PA...

Que vous soyez joueur ou MJ, n'oubliez pas qu'une potion s'ingère, qu'elle est magique et que le système digestif y est sensible. En plus, c'est souvent dégueu. On ne peut pas en boire dix dans l'après-midi sans souffrir d'effets secondaires. Contrairement à ce qui se fait dans les jeux vidéo, on ne peut pas non plus boire une potion tout en combattant, ou administrer une potion à un personnage inconscient, et il faut attendre parfois que l'effet se produise. Il faut aussi compter le temps nécessaire au débouchage du flacon, à sa récupération dans le sac, etc.

Toutes les potions sont à usage unique et doivent être bues en une seule fois.

## OBJETS MAUDITS

Tous les objets magiques ne sont pas utiles... Certains sont même enchantés dans le simple but de nuire. C'est bête, mais c'est comme ça. En terre de Fangh comme ailleurs, il y a des tas de gens qui utilisent leur intelligence pour faire n'importe quoi (pensez aux mecs qui créent des virus par exemple...). Les objets maudits sont chargés d'une tare, d'une malédiction ou d'un effet néfaste se déclenchant soit à l'utilisation, soit par simple contact, soit à la suite d'un mauvais choix de l'aventurier. Si vous avez vu « Evil Dead », vous savez par exemple qu'on ne doit pas lire le rituel démoniaque du Nécronomicon. Si vous avez écouté Nabeulbeuk, vous savez qu'il ne faut pas tenter d'utiliser le *rune staff of curse*, et qu'il ne faut pas lire le *scroll of stupidity*.

Et si vous avez lu « Le conseil de Suak », vous savez de quoi je parle pour ce qui est des objets qui déclenchent des effets secondaires néfastes à la suite d'un mauvais choix.

La plupart des objets maudits fonctionnent quand les héros sont avares, vénéaux, qu'ils n'ont pas l'esprit d'équipe et qu'ils cherchent le pouvoir à tout prix. Quelques exemples provenant de mes écrits :

- Pièces maléfique de la bourse vide : une simple pièce d'or, maudite, ressemblant à n'importe quelle autre. Elle ne peut être détectée que sur un examen par un mage ou un prêtre. Placée dans la bourse d'un aventurier, elle « mange » toutes les nuits plusieurs autres pièces, de sorte qu'au bout d'un moment, la bourse ne contient plus qu'une pièce.
- Talisman de retournage du verbe : oh, le beau talisman doré ! Il émet une aura magique... Si un aventurier se décide à le porter, il parlera à l'envers jusqu'à ce qu'un mage le gratifie d'un *advanced dispel magic* réussi.
- *Rune staff of curse* : un petit sceptre qui a l'air magique. Si on l'utilise pour lancer un sort... On se transforme en chèvre, et ça peut durer une semaine.
- *Scroll of stupidity* : un bête parchemin contenant une formule lisible. On lit la formule... Et hop, on perd 2 points d'intelligence pendant 24H
- Bague de vieillesse : cas particulièrement fourbe d'objet magique. Une très belle bague qui donne envie d'être portée... Celui qui la porte à son doigt vieillira d'un an chaque semaine. Et bien sûr, on s'en rend compte en général au bout de quelques semaines...
- Orbe du démon : on touche l'orbe à mains nues... Bing, un démon apparaît, et il n'est pas content.

# L'ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

Souvent, les aventuriers ne s'intéressent qu'aux objets « à bonus ». Ils ont tendance à négliger le reste, car ça fait partie de la culture « loooooot ». Mais c'est une erreur...

Avoir sur soi du matériel de base permet de faire face à de nombreuses situations. Le MJ ne doit pas hésiter à mettre les aventuriers dans des situations où ils auraient besoin de ce type de matériel, ce qui renforce le côté « réaliste » du jeu.

Cordes (pour traverser un ravin, descendre d'une fenêtre...), bouteilles d'huile (pour allumer des torches, mettre le feu à la taverne), couvertures (pour éviter d'attraper le rhume des pierres, pour étouffer un feu), briquet (si vous n'avez pas de briquet, c'est décidé j'me barre), chaussettes chaudes (pour éviter les pieds gelés dans les montagnes), couverts, nécessaire de cuisine (pour faire un bon petit plat qui redonne des PV en donjon), et vêtements adaptés au temps pluvieux (tiens, le Barbare a une bronchite) sont autant de détails que le MJ pourra considérer, et qu'il pourra utiliser pour rendre l'aventure plus intéressante. La liste d'équipement général n'est bien sûr pas exhaustive, comme le reste.

Lorsque le matériel est indiqué « de base » ou « perrave », ça n'est souvent pas pour rien. Un aventurier radin qui se prend d'encre de transporter 15 kilos de matériel dans un sac à dos miteux pourra voir celui-ci craquer sous la contrainte, et être finalement obligé d'en abandonner les trois quarts.

Mention spéciale pour tout ce qui est de la nourriture : lorsqu'on trouve de la nourriture quelque part, elle n'est pas forcément mangeable. Beaucoup d'aventuriers se nourrissent de n'importe quoi, mais il est possible parfois qu'ils tombent sur des surprises, et le MJ doit pouvoir gérer ça. D'ailleurs, est-ce que vous mangeriez un sandwich à la viande grise trouvée dans le sac à dos d'un orque ? Sans doute pas... Le saucisson emballé trouvé dans la besace du garde, par contre, c'est plus intéressant.

## DÉTECTION ET AUTRES EXAMENS, ROLEPLAY

En dehors de ce qu'on trouve dans les magasins, **le matériel n'a pas d'étiquette** indiquant sa fonction. C'est aussi une grande différence par rapport au butin des jeux vidéo... On ne peut pas connaître leurs caractéristiques rien qu'en les regardant, à moins d'être intelligent ou doué. C'est encore plus vrai pour les objets magiques.

Le MJ doit faire en sorte de conserver un maximum de mystère autour des objets récupérés, afin de conserver un côté réaliste au jeu. Et ça ne rend pas le jeu plus compliqué, bien au contraire, si le MJ est organisé (prise de notes sur une feuille d'aventure, par exemple).

C'est là qu'interviennent les érudits : mages, prêtres et autres personnages à l'intelligence développée. Le caractère magique d'un objet peut être détecté en général par n'importe quel mage (*Examen de Priaka*, niveau 1). Pour le reste, c'est surtout une question d'épreuve. Les combattants et personnages bas-du-front n'ont que peu de chances de comprendre l'utilité d'un objet mystérieux ou d'une pièce d'équipement étrange.

**Exemple 1** : on ne dit pas « Tu trouves une bague en or qui donne +2 en agilité » à un groupe constitué de 2 barbares et d'un voleur. On dit « Tu trouves une bague en métal précieux ». De là, plusieurs options : les personnages se méfient et gardent l'objet de côté, ou alors ils l'essaient. Dans ce dernier cas le MJ peut dire « Tu te sens bizarre » jusqu'à ce que l'un d'eux tente une épreuve d'adresse. Il peut se passer du temps avant que le personnage ne comprenne à quoi sert l'objet. Si c'est un Barbare qui la porte, il peut avoir besoin d'une épreuve d'intelligence pour se décider à la garder ou à la balancer (M'en fous, la magie c'est pour les nases).

**Exemple 2 :** Si le groupe comporte un prêtre/mage ou autre érudit, on ne dit pas non plus « Tu trouves une bague en or qui donne +2 en agilité ». On dit « Tu trouves une bague en métal précieux qui semble étrange ». De là vont découler parfois de bonnes idées, comme l'Examen de Priaka ou l'épreuve d'intelligence. En fonction de la réussite de l'épreuve, le MJ interprète le résultat. Si aucun érudit ne se trouve dans le groupe, on peut ramener l'objet au prochain village pour interroger un sage (mage de haut niveau ou autre), interroger un PNJ qui se trouve sur place, etc. Dans le cas où le groupe comporte des personnages réfractaires ou allergiques à la magie (orques, gobelins...) ils peuvent aussi sentir une certaine répulsion vis à vis de l'objet, ce qui renseignera leurs camarades.

**Exemple 3 :** Dans le même ordre d'idée, on ne dit pas « Tu trouves ce plastron de luxe qui donne +2 en FO et +1 en CHA », mais « Tu trouves un beau plastron, qui a l'air classe et qui émet une vibration bizarre ». Ce n'est pas une « Corde elfique enchantée incassable » mais une « Corde qui semble mieux que la tienne ». Ce n'est pas une « bouteille d'eau de vie qui donne +1 PV », mais « Une bouteille d'alcool à la belle couleur ambrée ». Et bien sûr, ce « Pantalon de voleur qui donne +1 en AD pour les jets de discrétion » se présente sous la forme d'un « Beau pantalon de tissu sombre qui semble adapté à ta profession ».

**Exemple 4 :** Les héros ne sont pas tous égaux devant la détection, et ça dépend essentiellement de leur culture. Quand un Nain tombe sur un carquois rempli de très onéreuses « Flèches de Blazing Fire », on lui dit « Tu trouves un carquois qui contient quelques flèches », car il a de grandes chances de s'en tamponner l'oreille avec une babouche. Il peut tenter une épreuve d'intelligence pour savoir si elles semblent avoir un quelconque intérêt... Si c'est un archer ou un elfe qui tombe sur l'objet, il en saura évidemment beaucoup plus, comme « Tu trouves un carquois rempli d'excellentes flèches à empennage rouge ! Et tu les as déjà vues chez le marchand. ».

Pour privilégier le roleplay et la logique, gardez en tête que tout objet trouvé est un peu mystérieux. Quand on tombe sur une épée rouillée et tordue, on sait en général à quoi s'attendre... Mais dans le cas d'une arme « qui a l'air bien », ça peut être magique, ou pas, ou bien être une relique, ou un objet maudit, ou... n'importe quoi ! Le guerrier qui sort une Hache des Puruls de Niorgl d'un coffre à trésor n'a que peu de chances de savoir à quoi il a affaire. Le MJ peut lui décrire l'objet et lui faire passer une épreuve d'intelligence pour lui donner des indices. En revanche, le héros inconscient peut l'essayer au combat et constater ses effets.

Allez, c'est pas tout ça, mais on a des parties à mener ! Amusez-vous bien.