

Équipement



Au 4ème âge l'Ombre a la main mise sur la plupart des ressources.

Les elfes d'Erethor manquent cruellement d'armes, tandis que les nains des Kaladrunes vivent sur leurs réserves de nourriture. Les résistants essayent de mettre la main sur les cargaisons de l'Ombre, privant ses armées d'armes et de denrées précieuses, et assurant ainsi leur propre survie.

L'économie, moribonde à la fin du 3ème Âge, n'est plus qu'un lointain souvenir pour la plupart des habitants d'Eredane. L'or et les bijoux ont perdu toute valeur, sauf aux yeux de quelques sussars et légats. Le troc est redevenu le moyen normal d'échanger les rares biens et services encore disponibles. Chacun compte maintenant sur lui-même pour assurer sa propre subsistance.

Les forges sont opérées sous le strict contrôle des légats, et ceux-ci pensent que leurs lois et la peur qu'ils inspirent ont désarmé la population asservie. S'ils n'ont pas complètement tort, au bout d'un siècle les défenseurs éréniens ont développé des techniques de combat à main nues et appris à improviser des armes à partir des objets les plus simples. D'autres ont développé des moyens ingénieux pour dissimuler leurs armes et leurs biens les plus précieux, et la contrebande a atteint des sommets inégalés. Pour qui s'en donne la peine, acquérir et conserver un équipement digne de ce nom est toujours possible.

Adaptation par Fenris (romain.schmitter@gmail.com) en Savage Worlds de Midnight 2ème édition (Copyright Fantasy Flight Games ©2005, Copyright Black Book Editions ©2007).

Merci à Acqua pour ses relectures.



Armes de corps à corps

Type	Dégâts	Poids	Prix	Notes
Lames				
Dague	For+d4	0,5	d4	
Cedeku	For+d6	1,5	d6	arme Sarque
Épée courte	For+d6	1,5	d6	
Couteau de combat	For+d6	1	d6	arme Erunsil
Sepi	For+d6	1	d6	arme Danisil
Épée longue, Cimeterre	For+d8	2	d8	
Épée batarde	For+d8	2,5	d10	Parade -1, et +1 dégâts si 2 mains
Vardatch, épée à 2 mains	For+d10	3	d8	Parade -1, 2 mains, arme Orque
Grande Vardatch,	For+d12	4	d10	Parade -1, 2 mains; arme Orque
Haches et massues				
Gourdin	For+d4	1	d4	
Hachette	For+d6	1	d6	
Hachette Urutuk	For+d8	1,5	d6	arme Naine
Hache de bataille	For+d8	2	d8	
Grande hache	For+d10	3	d10	PA 1, Parade -1, 2 mains
Grande masse	For+d8	4	d8	PA 2 contre les armures rigides, Parade -1, 2 mains
Fléau	For+d6	4	d8	ignore bonus de parade et de couvert des boucliers et des armes
Masse de guerre	For+d6	3	d6	PA 1 contre les armures rigides
Lances				
Baton	For+d4	2	d4	2 mains, Parade +1, Allonge 1
Épieu	For+d6	2,5	d6	2 mains, parade +1, Allonge 1
Lance courte	For+d6	2	d4	
Lance	For+d8	2,5	d6	2 mains, Allonge 1
Lance halfeline	For+d8	1,5	d8	PA 2 lors d'une charge, Allonge 2, 2 mains (1 main à cheval)
Lance Sarque	For+d8	2	d8	PA 2 lors d'une charge, Allonge 2, 2 mains (1 main à cheval)
Lance de cavalerie Dorn	For+d10	6	d8	PA 2 lors d'une charge, Parade +1, Allonge 2, 2 mains
Autres				
Atharak	For+d6	1	d4	Parade -1, Allonge 1, 2 mains, +1 pour faire chûter, arme Halfeline
Cornes de cerf	For+d6	1,5	d8	Parade +1, -1 au jet de Force du défenseur pour désarmer, arme Erunsil
Fouet à clous	For+d4	2	d6	
Cordes de fermier	For	1	d4	

Armes à distance

Type	Portée	Dégâts	CdT	Poids	Prix	For min	Notes
Couteau/dague	3/6/12	For+d4	1	0,5	d4	-	
Hachette	3/6/12	For+d6	1	1	d6	-	
Hachette Urutuk	3/6/12	For+d8	1	1,5	d6	-	arme Naine
Fronde	4/8/16	For+d4	1	0,5	d4	-	
Grande fronde	6/12/24	For+d6	1	0,5	d4	-	2 mains
Flèches brisées	-	-2	-	-	d4-2	-	jet de Vigueur ou Allure-1 (cumulatif, jusqu'à guérison)
Lance Sarque	3/6/12	For+d8	1	2	d8	d6	PA 2 lors d'une charge, Allonge 2
Javelot	3/6/12	For+d6	1	2	d6	d6	
Inutek	3/6/12	For+d4	1	1,5	d4	-	La cible chûte en cas de relance au jet pour toucher, arme Gnome
Arc long	15/30/60	2d6	1	2,5	d10	d8	
Arc	12/24/48	2d6	1	1,5	d8	d6	
Arbalète	15/30/60	2d6	1	5	d10	d6	PA 2, 1 action pour recharger
Arc long, bois glacé	12/24/48	2d8	1	2	d10	d6	d8 Force max pour utiliser, 80% du coût pour enchanter, arme Erunsil

Un personnage commence avec d6 en ressources, avec les exceptions suivantes:

- Au 4ème Âge Elfes, Nains, Halfelins, et Elfelins en territoire occupé ont à un niveau de ressources de d4-2: le personnage est obligé de cacher son identité et de mendier.
- Autre territoire, le dé de ressources est réduit d'un dé (un Sarque en pays Dorn passe de d6 à d4 en ressources), les Ereniens, de par leur grande adaptabilité, ne sont pas affectés par cette règle.

Au 4ème Âge, les pièces d'or ne sont plus utilisées, on considère que les personnages font du troc (nourriture, outils, ...).

Note pour les puristes, on peut considérer que 1pdv = 10\$.

Poids

Les poids des armes et armures sont bien moindres que ceux des règles de base. Sans être parfaits, ils me semblent coller plus au poids réel et historique. Ils me semblent aussi nettement plus compatibles avec les règles d'encombrement de Savage Worlds.

Armes dissimulées

Une arme dissimulée peut l'être de manière plus ou moins complexe, mieux elle est dissimulée, plus il est difficile de s'en servir rapidement au combat. En pratique on considère que la difficulté pour trouver une arme dissimulée est de 4 par round complet nécessaire à son utilisation.

Coût: une arme fabriquée pour être escamotable voit son prix augmenter d'un dé.

Armes et armures en Mithril

Les armures pèsent 2x moins lourd, et ont un bonus supplémentaire d'armure de +1.

Les armes en mithril gagnent +1 en PA.

Tous les objets en Mithril gagnent +4 à leur Résistance.

Armures

	Armure	Poids	Prix	Notes
Cuir	+1	5	d6	torse, bras, jambes
Cuir de réfugié	+2	7,5	d8	torse, bras, jambes, un point d'armure est ignoré si une relance est obtenue à l'attaque, armure Haleflin
Mailles	+2	10	d8	torse, bras, jambes
Mailles renforcée	+3	12,5	d8	torse, bras, jambes, un point d'armure est ignoré si une relance est obtenue à l'attaque
Cuirasse	+3	12,5	d10	torse
Brassières	+3	2,5	d6	bras
Jambières	+3	2,5	d6	jambes
Casque	+3	2	d6	tête
Heaume	+3	3	d8	tête

Boucliers

	Armure	Poids	Prix	Notes
Rondache	-	1	d6	+1 Parade
Ecu	-	5	d8	+1 Parade, +2 armure contre les projectiles
Pavois	-	10	d10	+2 Parade, +2 armure contre les projectiles

Autres

	Poids	Prix	Notes
Objet creux	normal	+1	
Contrebande	normal	+1	jet de Réseaux et accord du MJ
Mithril	1/2	+4	Armure +1 ou PA +1, Résistance +4, accord du MJ
Objets elfiques			
Pierre d'âtre	1	d10	fournit de la chaleur
Thé d'Erethor	0,5	d10	15 tasses, 2 tasses = 1 jour de ration, les non elfes doivent réussir un jet de Vigueur pour bénéficier des effets (échec critique: Fatigué)
Vêtements de voyages elfiques	½ normal	d12	+2 en Discrétion

Montures

Cheval de selle sarque	-	d12	
Cheval de guerre sarque	-	d12	
Wogren	-	d12	monture Halfeline



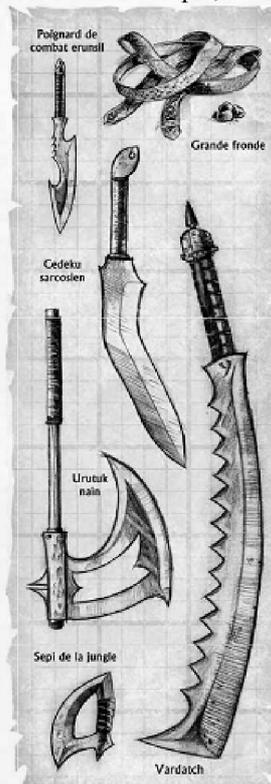
Le prix du même équipement varie énormément d'un endroit à l'autre d'Eredane, les modificateurs suivants sont à appliquer:

Modificateurs régionaux					
Région	Nourriture	Matières premières	Produits finis	Contrebande	Babioles
Aruun/Miraleen	-1	+1 (bois-1)	+2	+1	aucune valeur
Caraheen	-1	+1 (bois-0, minerai +2)	+1	0	-4
Désert blanc/ Asmadar	+2	+2	+2	+1	aucune valeur
Eren Central	0	0	+1	+1	-3
Eren du Nord	+2	+2	+2	+1	aucune valeur
Eren Méridional	0	+1	+1	+1	aucune valeur
Kaladrunes	+3	+1 (minerai - 4)	-1	-1	-2
Veradeen	+1	+1 (minerai +1)	+2	+1	aucune valeur

Au 4ème Age la contrebande inclut les armes et armures

Un équipement comportant le nom d'un peuple dans son nom ou sa description voit son coût augmenter lorsqu'on essaye de l'acheter en-dehors d'une communauté ou enclave du peuple mentionné de la manière suivante:

- Équipement Gnome** +1
- Équipement Nain** +2
- Équipement Halfelin** +2
- Équipement Orque** +2
- Équipement Elfe** +2 (+0 dans les communautés Caransil, Danisil, Erunsil, et Miransil)
- Équipement Danisil** +2 (+1 dans les communautés Caransil, Erunsil, et Miransil)
- Équipement Erunsil** +2 (+1 dans les communautés Caransil, Danisil, et Miransil)
- Équipement Sarque** +2 (+1 dans les communautés Dorn, +0 dans les communautés Ereniennes)
- Équipement Dorn** +2 (+1 dans les communautés Sarque, +0 dans les communautés Ereniennes)



Niveau de ressources

On définit pour chaque personnage un niveau de ressources:

Niveau de ressources	Style de vie	Points de trésor pour vivre un mois
d4-2	Mendiant, ne peut subvenir à ses besoins	/
d4	Poches Percées , paysan, ascète	/
d6	standard, petit artisan	/
d8	confortable	1
d10	Riche , notable, petite noblesse	2
d12	Très Riche , grand marchand	4
d12+1	Grande noblesse	8
d12+2	Royal	16
d12+3	Impérial	32



On considère que chaque personnage est capable de maintenir son train de vie par lui même. Il est capable de se nourrir, de se vêtir, de se loger, et de faire les achats (il chasse par lui même, fait des petits boulots, vole suivant les inclinaisons, etc...).

Équipement initial

Le personnage peut s'équiper de manière standard (voir achats ci-après), on considère qu'il s'équipe dans sa région d'origine, sauf exception mentionnée par le MJ. Il est limité par ce qu'il peut raisonnablement porter.

Achats

A chaque objet est associé un niveau de richesse, ce niveau de richesse peut varier d'un pays à l'autre.

En règle générale les pièces d'équipement devraient être de niveau d4 ou d6 suivant leur complexité.

Les objets de niveau d8 représentent du matériel de qualité, de l'outillage spécialisé, etc ...

Si un objet est produit en masse dans un lieu donné, son niveau de richesse devrait être baissé d'un dé.

S'il est importé; son niveau de richesse est augmenté d'un ou plusieurs dés.

Un objet de contrebande nécessitera le plus souvent un jet préalable de Réseaux, et l'accord du MJ.

Lorsqu'un personnage souhaite faire l'acquisition d'un bien, on regarde le niveau de richesse de l'objet en question (un achat prend 1d4 heures, ou au choix du MJ, certains achats de même nature peuvent être groupés):

- si le niveau de l'objet est inférieur ou égal au niveau de ressources du personnage, il acquiert automatiquement le bien.
- si la valeur du bien est supérieure au seuil de son pouvoir d'achat, il doit faire un jet de Ressources avec un malus de 2 pour chaque dé d'écart entre son niveau de ressource et celui de l'objet au delà du premier (il peut utiliser un dé Joker, et les relances sont autorisées):
 - En cas d'échec le personnage n'arrive pas à acheter l'objet.
 - En cas de succès il fait l'acquisition de l'objet, mais réduit son niveau de ressources d'un dé.
 - En cas de relance, il fait l'acquisition de l'objet, sans réduire son niveau de ressources.

Exemple: Cavendis (niveau de ressources d6) souhaite faire l'acquisition d'une nouvelle armure de cuir (niveau d'objet d6), l'acquisition est automatique. Plus tard il souhaite passer à une cote de mailles (niveau d'objet d8), ce qui nécessite un jet, un succès lui permettant d'acquérir l'objet, mais en faisant chûter son niveau de ressources à d4.

Option: Achat catastrophique

En cas de 1 sur le dé Joker (échec critique), les effets suivants peuvent s'appliquer:

Réussite sur le dé de ressources: l'achat est réussi, mais un des effets suivants s'applique:

1. **Jalousie**, le personnage a acquis un objet que convoitait quelqu'un d'autre. Celui essaye de récupérer à tout prix l'objet.
2. **Recel**: l'objet a été volé, le légitime propriétaire veut récupérer son bien, si l'objet est de contrebande, l'autorité locale surveillait la transaction.
3. **Objet maudit**: l'objet porte malheur. Il est perdu en moins d'une semaine, ou donne une pénalité de -1 à chaque fois qu'il est utilisé.
4. **Camelote**: l'objet est de mauvaise qualité, il remplit moins bien sa fonction ou se casse facilement.
5. **Erreur sur la marchandise**: le personnage croit avoir acheté quelque chose d'autre (une épée en mousse au lieu d'une vraie, une bouteille de jus de framboise au lieu d'un bon vin...).
6. **Endetté**: le personnage s'est engagé un peu trop, il contracte une dette mineure, soit monétaire, soit une tâche à effectuer pour le vendeur.

Le MJ est libre de choisir l'option de son choix et d'en rajouter de son crû.

Échec sur le dé de ressources: l'objet n'est pas acquis, un des effets suivants s'applique:

1. **Il est beau mon tapis**, le personnage a acquis un objet coûteux et inutile, son niveau de ressource baisse d'un dé.
2. **Voleurs**: la bourse du personnage attire les convoitises, des voleurs essayent de le dépouiller, soit immédiatement (tire laine ou agression) soit ils le suivent pour voir où il habite (visite nocturne).

Remonter son niveau de richesse

Il remonte automatiquement d'un dé au bout d'un mois ou quand le personnage a accès à une source de réapprovisionnement.

Si le personnage se tue au travail, son niveau de richesse remonte au bout de 15 jours, il gagne un cran de fatigue pour les 15 jours suivants.

Handicaps

Poches percées: moitié des fonds de départ, difficulté à faire des économies.

Cupide: pas d'effet, le personnage récupère certes plus d'or de par son âpreté au gain, mais il rechigne aussi à le dépenser.

Atouts

Riche: niveau de ressources d10, 3x les fonds de départ.

Très Riche: niveau de ressources d12, 5x les fonds de départ.

Noble: reçoit Riche en bonus.

Trésors

Les trésors représentent le butin significatif amassé sous des formes diverses.

On peut augmenter son niveau de ressources pendant 1 mois en dépensant des points de trésor.

Un point de trésor pèse généralement dans les 10kgs.

Exemple: John a un niveau de ressource standard (d6), il souhaite mener grand train et vivre comme un notable (d10), il lui en coûte 2 points de trésor par mois.

Valeur	Description
1	Vivre confortablement pendant un mois
2	Vivre comme un notable pendant un mois
5	Présent princier
10	Butin de bandits
50	Butin d'un chef Orque
500	Permet de vivre toute une vie dans le confort