

## *L'équipement*

---

*“ Il n’y a pas de mauvais temps, juste de mauvais équipements ” proverbe suédois.*

Loss est un univers périlleux : s’organiser parfaitement pour de dangereuses expéditions est la norme ; de fait, le matériel qu’on y emporte est un élément indispensable pour simplement rester en vie. Ce chapitre est donc consacré à l’équipement au sens large : y compris armes et armures, et toutes les fournitures et les services existants sur Loss. Bien entendu, nous ne pouvons faire le tour de l’intégralité des équipements possibles : ce qui suit vise à constituer une base solide et assez vaste sur laquelle le MJ et les joueurs pourront s’appuyer.

### *1- Les richesses*

---

Nous abordons ci-dessous deux sujets : le système monétaire en vigueur dans le monde de Loss, et la dotation fournie aux PJ à la création des personnages.

#### *1-1 LES RICHESSES DE DÉPART DES PERSONNAGES*

---

Chaque personnage-joueur débute avec un équipement basique associé à son Archétype ainsi qu’un petit pécule qu’il pourra dépenser dans les équipements proposés plus loin, ou conserver entièrement ou en partie pour commencer ses aventures.

**L’Artisan** : une tenue commune, de saltimbanque ou d’artisan, un nécessaire d’artisan ou de saltimbanque, une bourse. Un poignard ou un bâton au choix et 45 andris d’argent.

**Le Capitaine** : une tenue bourgeoise, d’explorateur ou de voyage, au choix, un nécessaire d’explorateur, une bourse. Une arme à une main ou un pistolet-impulseur au choix et 90 andris d’argent.

**Le Chaman** : une tenue commune ou de voyage, un nécessaire d’herboriste, une besace ou gibecière. Un poignard ou un bâton au choix et 15 andris d’argent.

**Le Chanteur de Loss** : une tenue commune ou d’esclave, un couteau et 15 andris d’argent.

**Le Chasseur d’Artefacts** : une tenue d’explorateur ou de voyage, un nécessaire d’explorateur, une besace ou gibecière. Une arme à une main ou un pistolet-impulseur au choix et 60 andris d’argent.

**Le Combattant** : une tenue commune ou de voyage, un nécessaire de combattant, une bourse. Une arme à une main et un pistolet-impulseur ou une arme à deux mains ou un fusil-impulseur, au choix et 45 andris d’argent.

**Le Dresseur** : une tenue commune, un nécessaire de premiers soins, une besace ou gibecière au choix, une arme à une main et 45 andris d’argent.

**L’Enquêteur** : une tenue de commune, de voyage ou sacerdotale au choix, un nécessaire d’écriture, une bourse, une arme à une main et 45 andris d’argent.

**L’Érudit** : une tenue commune ou d’érudit, un nécessaire d’écriture, une bourse, un poignard et 60 andris d’argent.

**Le Génie** : une tenue commune ou d'érudit, un nécessaire d'artisan ou d'écriture, une besace ou gibecière, un poignard et 90 andris d'argent.

**Le Navigateur** : une tenue commune, d'explorateur ou de voyage au choix, un nécessaire d'explorateur, une bourse, une arme à une main et 60 andris d'argent.

**Le Négociant** : une tenue bourgeoise, un nécessaire d'écriture, une bourse, un poignard et 120 andris d'argent.

**L'Ombre** : une tenue commune, un nécessaire de crochetage ou de déguisement, une besace ou gibecière, un poignard et une arme à une main et 45 andris d'argent.

**Le Physicien** : une tenue d'érudit ou bourgeoise, un nécessaire d'herboriste, de chirurgie ou de premiers soins au choix, une bourse, un poignard et 120 andris d'argent.

**Le Voyageur** : une tenue d'explorateur ou de voyage, un nécessaire d'exploration, une besace ou gibecière, un poignard ou un bâton au choix et 30 andris d'argent.

## 1-2 LES DIFFÉRENTS TYPES DE MONNAIES

L'andri d'argent est la monnaie d'échange la plus couramment employée dans l'univers de Loss (voir le chapitre : les maîtres-marchands P ...). Il existe une autre monnaie d'échange employée pour les transactions importantes : la barre de commerce, en général en argent ou en or.

Le quadran est une pièce de bronze coupée en quatre pour régler les plus petits achats. On la surnomme souvent la ferraille. Les autres monnaies portent le nom d'andri puis du métal dont elles sont faites. Le platine est courant dans le monde de Loss et vaut environ le prix de l'or, mais n'est jamais frappé en monnaie.

Voici toutes les monnaies courantes dans le monde de Loss et leur équivalent en valeur :

- 4 quadrans valent 1 andri de bronze. 10 andris de bronze valent 1 andri d'argent. 10 andris d'argent valent 1 andri d'or.
- 20 andris d'argent valent 1 barre d'argent. 10 barres d'argent ou 20 andris d'or valent 1 barre d'or. 10 barres d'or valent 1 barre de Loss-métal.

Valeur d'échange	qn	ab	aa	ao	ba	bo	bl
Quadran	1						
Andri de bronze	4	1					
Andri d'argent	40	10	1				
Andri d'or	400	100	10	1			
Barre d'argent	800	200	20	2	1		
Barre d'or	8 000	2 000	200	20	10	1	
Barre de Loss-métal	80 000	2 0000	2 000	200	100	20	1

*Exemples de niveau de vie : le salaire moyen d'un artisan sur Loss est de 8 à 10 andris d'argent pour 30 jours de travail, celui d'un ouvrier de 3 à 5. Une miche de pain coûte 1 quadran environ. Une famille peut se nourrir et se loger modestement pour environ 4 à 6 andris d'argent pour 30 jours. Les revenus moyens d'un marchand ou d'un bon artisan sont de 10 à 40 andris d'argent. Une famille bourgeoise se nourrit et se loge pour environ 25 andris d'argent. Un revenu riche est considéré à partir de 10 andris d'or pour 30 jours, un banquet de luxe avec*

spectacles et distractions dans une auberge louée pour 20 personnes coûterait environ 4 à 5 andris d'or. Un cheval de monte coûte 5 andris d'or, sa selle 5 andris d'argent. Un sabre d'apparat de qualité coûte 3 andris d'or, il en coûterait 30 de qualité exceptionnelle.

## 2- L'équipement

### 2-1 LA DISPONIBILITE

---

Avoir de l'argent ne signifie pas pouvoir tout obtenir : certains objets ne sont pas aisés à acquérir tout simplement parce que l'objet dont il est question n'est pas fabriqué ou utilisé dans la région.

Ainsi, pour chaque équipement, un niveau de disponibilité est défini allant de 1 à 3, globalement lié à la production de l'objet. S'il s'agit d'un objet de la vie courante, régional ou d'une spécialité locale.

- 1 - *Courant* - l'objet courant est disponible sur tout Loss, sans distinction de région. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 15
- 2 - *Inhabituel* - la disponibilité est régionale, l'objet sera courant dans la région dont il est originaire mais inhabituel en dehors. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 20
- 3 - *rare* - la disponibilité est locale, l'objet devient une spécialité, il sera courant dans sa localité, deviendra inhabituel dans la région dont la localité dépend et rare au-delà. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 25

Les niveaux de disponibilité 4 (diff 30) et 5 (diff 40) concernent les objets exceptionnels et les artefacts dont la disponibilité n'est plus géographique mais dépend de l'objet en lui-même. Certains objets sont hors-disponibilité, comme les artefacts Anciens les plus précieux ou la plupart des objets de Légende. On ne peut les trouver sur un simple Test de Talent.

La disponibilité affecte aussi le délai pour trouver l'objet désiré. Il faudra deux fois plus de temps pour trouver un objet inhabituel, cinq fois pour un objet rare, et au moins dix fois au-delà.

### 2-2 LA QUALITÉ

---

Tous les biens ne sont pas de même qualité, leur fabrication peut varier de l'ouvrage médiocre au chef-d'œuvre fait main. En dehors des objets exceptionnels et des artefacts technologiques, tous les objets sont par défaut de qualité commune. Un personnage peut cependant acheter un équipement de meilleure facture, plus fiable ou tout simplement plus esthétique, mais plus cher et plus ardu à obtenir (la disponibilité et le délai pour s'en procurer étant entre à la discrétion du MJ). Le degré de qualité a une incidence sur le prix de l'objet :

Degré de qualité	Multiplicateur de prix
------------------	------------------------

- |   |      |
|---|------|
| • Bonne qualité                             | x 3  |
| • Qualité exceptionnelle                    | x 10 |
| • Chef d'œuvre (inclue des matériaux rares) | x100 |

Le degré de qualité qui affecte les armes correspond :

#### Degré de qualité & bonus

- **Bonne qualité** : +1 au talent associé
- **Qualité exceptionnelle** : +2 au talent associé
- **Chef d'œuvre** : +2 Talent associé plus effets du matériau (résistance, légèreté, etc...)

Le degré de qualité peut affecter le poids, la solidité ou offrir un bonus au talent associé ou simplement être des œuvres d'art. Certains objets sont hors-qualité, comme les artefacts Anciens les plus précieux ou la plupart des objets de Légende : ils sont simplement uniques.

#### Degré de qualité & matériaux pour les armes :

- **Bonne qualité** : Acier & métaux de qualité, +1 dégâts
- **Qualité exceptionnelle** : Acier dragensmann, damasquin hemlaris, matériaux composites, béryl, +2 dégâts.
- **Chef d'œuvre** : titane, matériaux exotiques (sauf loss-cristal qui est Légendaire) )+2 aux dégâts et effets du matériau (titane : -1 Pui nécessaire, ne casse jamais).

### 2-3 LA REVENTE DU BUTIN

---

On peut, de manière général, revendre n'importe quel objet en bon état. Mais la revente d'un bien occasionne la dépréciation de celui-ci et il perdra 25% de sa valeur initiale en revente. Le reste est affaire de marchandage. Si un objet est courant et peu recherché, il peut perdre 50% de sa valeur initiale (par exemple revendre une canne à pêche dans un village de pêcheurs ou une épée usagée à un forgeron d'armes).

### 3- Les armes

---

Voici la liste de toutes les armes en circulation dans le monde de Loss, toutes cultures confondues. Les armes les plus courantes sont cependant le sabre et le poignard pour les armes de contact, l'arbalète, le fusil et le pistolet pour les armes à distance. Si le bouclier est encore très employé en champ de bataille, les impulseurs et les arbalètes les rendent moins efficaces et la plupart du temps les lossyans privilégient la mobilité en combat.

#### Lexique :

- **Dégâts** : le nombre à ajouter au d10 de dégâts. Ce nombre peut être modifié par les règles d'assaut, et certaines armes font des dégâts différents quand elles sont tenues à deux mains.
- **Vitesse** : le modificateur de vitesse de l'arme (voir chapitre Combat P ...).
- **Assaut** : les dégâts qu'infligent l'arme quand on frappe son adversaire en Assaut (voir chapitre Combat P ...).
- **Pu** : Puissance. La puissance minimale nécessaire pour manier l'arme.
- **Portée** : la portée efficace de l'arme. Au-delà, son bonus aux dégât est réduit de 2 avec 1 au minimum). Ainsi, un petit pistolet ne ferait que +3 à plus de 10 mètres.
- **Limite** : la portée maximale de l'arme pour espérer encore toucher. Une arme peut porter plus loin (tir en cloche, pluie de flèches) mais sans aucun espoir de viser une cible.
- **Disponibilité** : (voir plus haut).

### 3-1 ARMES DE CONTACT

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Arme improvisée	+1 à +3	4	-		Malus de 2 à l'usage.	-	-
Couteau	+1	2	-			6 ab	1
Styilet	+1	2	-		+1 viser une zone du corps.	1 aa	1
Matraque	+2	2	-		+2 pour neutraliser	2 ab	1
Poignard	+2	2	-			2 aa	1
Glaive	+3	2	+4		+1 à la parade.	4 aa	1
Bâton de combat	+3	2	+4		2 mains.	7 ab	1
Hachette	+3	3	-			1 aa	1
Sangtis jemmai	+3	2	-		+3 à la parade.	12 aa	3
Rapière	+4	2	+5		+2 viser une zone du corps.	7 aa	2
Javeline	+4	3	+6	3	À deux mains : dégâts +5	1 aa	1
Epée courte	+4	3	-			3 aa	1
Sabre	+5	4	+6	3		10 aa	1
Hache de combat	+5	4	-	3		6 aa	1
Masse de combat	+5	4	-	3		5 aa	1
Epieu de guerre	+5	5	+7	4	+1 à la parade.	6 aa	1
Epée longue	+5	4	+6	4		14 aa	2
Keshai	+5	3	+6	4	A deux mains : dégâts +1	29 aa	3
Sabre Hemlaris	+6	3	+7	3		3 ao	
Epée bâtarde	+6	5	+7	5	A deux mains : dégâts +1	2 ao	3
Arme d'hast	+6	6	+9	5	2 mains.	6 aa	2
Grande hache	+7	5	+8	5	2 mains.	14 aa	2
Cimeterre	+6	5	+7	5	A deux mains : dégâts +1	16 aa	2
Dragensverd	+8	5	+8	6	2 mains.	3 ao	3
Flamberge	+7	6	+10	6	2 mains.	22 aa	3
Masse à deux mains	+7	6	+9	6	2 mains.	13 aa	2

#### Arme d'hast

Ce terme fourre-tout regroupe toutes les armes composées d'un manche de plus de 120 cm et d'un fer aux formes très variées. Tous les types d'armes d'hast font les mêmes dommages et nécessitent d'être utilisées à deux mains.

#### Bâton de combat

Le bâton est une robuste pièce de bois long de 2,50 mètres, généralement chaussé d'acier à chaque bout.

#### Cimeterre

Le cimeterre est une vaste lame lourde et courbe qui lui donne une grande puissance de frappe. Il se manie généralement à deux mains.

#### Couteau

Il s'agit d'un outil doté d'une lame courte à simple tranchant. Le couteau n'a de réelle efficacité en tant qu'arme que contre des adversaires sans défense ou dépourvus d'armure.

## ***Dragensverd***

Il s'agit probablement de l'arme la plus redoutable que l'on puisse trouver sur les champs de bataille. C'est une longue et lourde lame à deux mains dont l'extrémité est plate et tranchante, parfois évasée en demi-lune qui obéit à une règle simple : écraser l'adversaire et son armure. Cette arme est quasiment une exclusivité Dragensmann : il est exceptionnel de la voir entre les mains d'autres lossyans.

## ***Epée courte***

Une épée courte possède une lame de 60 à 90 cm de long qui peut être droite ou incurvée, avec un tranchant unique ou double. C'est une arme maniable et aisément dissimulable, ce qui en fait un article de choix pour les voleurs et autres éclaireurs.

## ***Epée de guerre***

Egalement connue sous le nom d'épée bâtarde, l'épée de guerre est conçue pour être utilisée à une main à cheval ou à deux mains à pied, et s'emploie surtout dans la cavalerie lourde.

## ***Epée longue***

La grande sœur de l'épée courte possède une lame de 90 cm à 110 cm de long avec un tranchant double. Elle est répandue mais cède de plus la place au sabre, plus léger.

## ***Epieu de guerre***

Cette arme est suffisamment légère pour être manipulée à une main, ce qui fait qu'elle est communément utilisée avec un bouclier. L'épieu se compose d'une hampe de bois renforcé de 150 à 180 cm se terminant par une pointe de métal.

## ***Flamberge***

Cette épée à deux mains de 180 cm a la particularité d'avoir une lame de forme ondulée qui est à l'origine de son nom. Elle n'est employée que par des colosses en tête de phalanges sur les champs de bataille, pour faucher les lignes adverses et leurs armes d'hast.

## ***Glaive***

Une épée courte, d'approximativement 60 à 90 centimètres de longueur totale. Le glaive possède une lame large pour que les blessures infligées soient les plus larges possibles. C'est une arme maniable, aisée à fabriquer et à dissimuler, appréciée comme arme secondaire.

## ***Grande hache***

La grande sœur de la hache de combat dont le fer peut être simple ou double en forme de cloche. Elle se manie à deux mains et possède une grande puissance de frappe.

## ***Hache de combat***

Il s'agit d'une hache qui se compose d'un manche de 60 à 120 cm terminé par un fer simple en forme de cloche. La hache de combat est une arme puissante, idéale pour infliger des coups mortels à cheval mais également assez équilibrée pour être redoutable au corps à corps.

## ***Hachette***

La hachette est plus un outil de forestier qu'une arme véritable. De taille modeste et facile d'emploi, cet outil tranchant se compose d'un manche de 30 à 60 cm de long terminé à une extrémité par un fer unique, carré ou en forme de cloche.

## ***Javeline***

La javeline est une lance légère destinée à être utilisée comme arme de jet. Elle mesure 150 cm de long et se termine généralement par une pointe en pierre ou en métal.

## ***Keshai***

Il s'agit d'un sabre hemlaris à lame courbe à un seul tranchant de plus de 60 centimètres. Il se manie généralement à deux mains. La poignée sans garde varie entre la largeur de deux ou trois mains. Le keshai est très apprécié des duellistes.

## ***Masse de combat***

La masse de combat, ou masse à picots, est une arme toute simple combinant la force d'impact d'un gourdin et la puissance de pénétration des pointes.

## ***Marteau de guerre***

Bien que cette arme porte le nom de marteau de guerre, sa tête est plus proche de celle d'un attendrisseur de boucher. Cette arme est utilisée pour briser les défauts de jointures des armures. A l'opposé de la partie servant à écraser se trouve une pique, qui perce les armures. La tête de cette arme est montée au bout d'un manche de bois long de près de 90 cm, ce qui permet des mouvements d'une grande amplitude.

## ***Matraque***

Une matraque est un petit sac en cuir rempli de pierres, de sable, etc... Elle est bien pratique lorsque l'on souhaite seulement assommer son adversaire.

## ***Poignard***

Il s'agit d'une dague longue et conçue pour la guerre, très appréciée des combattants comme arme de réserve. La lame des poignards est généralement longue de 35 à 50 centimètres. Si l'on compte le pommeau, la poignée et la garde, les poignards dépassent aisément les soixante centimètres de long au total. C'est une arme courant dans les mains des citoyens.

## ***Sabre***

Long de 70 à 120 cm, le sabre est une arme d'estoc et de taille qui possède une lame courbe à un seul tranchant. Il est conçu pour être utilisé à une main, aussi efficacement à cheval qu'à pied. C'est l'arme de prédilection des spadassins et des marins et il en existe de nombreux sous-genres.

## ***Sabre hemlaris (Sa-dao)***

Le sa-dao ressemble au keshai mais la lame est faite de beryl. L'arme est plus légère et maniable et peut aisément se manier à une main. Le beryl rend bien plus tranchant la lame mais également plus fragile qu'une lame d'acier. Ce sabre, en général privilège de la noblesse d'épée, est habituellement utilisé comme arme de duel ou d'apparat en Hemlaris.

## Sangti jemmai

Cette arme très particulière et peu répandue dérive d'un trident classique de la taille d'une dague. Les deux pointes extérieures, plus courtes que la lame centrale, servent de garde. L'arme est faite pour parer, désarmer et briser les lames adverses. Il est coutumier que les sangtis se manient par pair.

## Styilet

Il s'agit d'une dague à la fine lame effilée et très tranchante, particulièrement appréciée des assassins, des courtisans et des nobles dames. Il peut servir d'arme de jet et selon sa taille se dissimule très aisément.

## 3-2 ARMES À DISTANCE

Arme	Dégâts	Portée	Limite	Vitesse	Pu	Notes	Prix	dispo
Styilet	+1	Pu	12	1			1 aa	1
Etoile de jet	+1	Pu	15	1			2 aa	2
Poignard de jet	+2	Pu	30	1			5 ab	1
Fronde	+2	Pux5	80	2			1 ab	1
Bolas	+2	Pux3	30	3			1 ab	2
Hache de jet	+3	Pux3	30	2			1 aa	1
Javeline	+3	Pux3	50	2	3		5 ab	1
Projeteur	+3	Pux4	75	4	3		8 ab	2
Arc de chasse	+3	40	75	4	3	(1)	4 aa	1
Arc de guerre	+4	50	100	4	4	(1)	1 ao	2
Arc composite	+5	60	130	4	5	(1)	18 aa	2
Arc dragensmann	+6	60	120	4	5	(1)	2 ao	3
Arc à poulie Ar'anthia	+5	70	150	4	4	(1)	3 ao	3
Arc à poulie Athémaïs	+6	80	160	4	5	(1)	4 ao	3
Arbalète à main	+4	25	50	2	3	(2) rechargement : 5 Actions	15 aa	1
Arbalète de guerre	+6	40	80	3	5	(2) rechargement : 1 Instants	22 aa	2
Arbalète mécanique	+7	40	120	2	4	(2) rechargement : 1 tour	35 aa	3
Arbalète Hégémonienne	+7	60	150	3	3	(2) 2 tirs avant rechargement ( 1 tour)	58 aa	4
Arbalète à répétition	+5	25	50	2	4	(2) 8 tirs avant rechargement (spécial)	27 aa	3
Petit pistolet	+5	15	30	2		(3) rechargement 1 tour. Surchauffe après 2 tirs	24 aa	2
Pistolet de guerre	+6	25	50	2	3	(3) rechargement 1 tour. Surchauffe après 2 tirs	32 aa	2
Tromblon	+8	5	15	3	4	(3) rechargement : 1 tour. Surchauffe après 2 tir	27 aa	2
Mousqueton	+7	25	50	3		(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 3 tirs	34 aa	2
Fusil	+8	60	125	3	3	(3) (rechargement : 1 tour. Surchauffe après 3 tirs	35 aa	2

Zoadzu (canon à main)	+11	15	35	4	5	(3) rechargement : 1 tour. Surchauffe après 2 tir	23 aa	3
Pistolet dragon	+5	15	30	2	3	(3) 5 tirs avant rechargement (spécial)	52 aa	3

Notes :

Arc, arbalètes et impulseurs réduisent la valeur des armures, sauf le linotorci ou des armures spéciales.

(1) : Valeur de l'armure : -1 (sauf linotorci)

(2) : Valeur de l'armure: -3 (sauf linotorci)

(3) : Valeur de l'armure: -4 (sauf linotorci)

Toutes les armes à distance rajoutent +2 à leurs dégâts en cas d'Assaut.

La surchauffe demande un à deux Instant de refroidissement avant de pouvoir manipuler le canon de l'arme ou recharger.

### Prix des munitions :

- Flèche : 5 ab
- Carreau : 5 ab
- Balle : 1 ab
- Percuteurs à Loss : 1 aa
- Munition zoadzu métal : 5ab

### *Bola*

Les bolas sont constitué d'une lanière de cuir ou d'une corde de 30 à 90 cm de long reliée à chacune de ses extrémités à une pierre ou à un poids de métal ou de bois. Certaines bolas comportent trois voire quatre poids qui sont reliés ensemble par une lanière en étoile.

### *Étoile de jet*

Cette arme de jet d'origine hemlaris est généralement fabriquée dans des bouts de métaux inutilisables pour un autre emploi. Elle n'a d'autre but que d'être efficace. Sa forme en étoile comporte quatre pointes dont les tranchants ne sont que très relativement affûtés. L'utilisation principale de cette arme n'est pas de tuer mais de créer une distraction.

### *Fronde*

La fronde ne tire pas aussi loin que l'arbalète et n'est pas aussi puissante que l'arc, mais elle ne coûte rien. La plupart des frondes consistent en une lanière de cuir reliée à une poche contenant le projectile. Ce dernier est habituellement une pierre.

### *Hache de jet*

Une hache de jet a les mêmes dimensions qu'une hachette mais elle est spécifiquement conçue pour le jet. Son fer peut être simple ou double et habituellement plus petit que celui d'une hachette.

### *Poignard de jet*

Il s'agit d'une arme de 20 cm de long possédant une lame effilée. Elle est conçue de telle manière que son équilibre permet de l'utiliser comme projectile.

## ***Propulseur\****

Le propulseur est une arme tribale primitive mais efficace. C'est une baguette de 30 à 50 cm, pourvue à un extrémité d'un système d'accrochage pour des sagaies, souvent taillée en os ou en ivoire. La baguette permet de démultiplier la force de jet d'une sagaie.

## ***3-3 LES ARCS***

---

### ***Arc à poulies Ar'hanthia***

L'arc à poulies Ar'hentia est un arc en bois et en corne, un peu plus grand qu'un arc court, qui utilise un effet de levier amplifié par des câbles et des poulies, pour tendre les branches. L'arc à poulies est une arme complexe, dont les câbles sont tressés en cheveux et fils d'acier : il est complexe de fabrication ce qui le réserve à des unités d'élite, qui l'emploient aussi à cheval.

### ***Arc à poulies Athémaïs***

L'arc à poulies Athémaïs est semblable à l'arc à poulies Ar'anthia, mais il est entièrement composé de corne et de composites de ciment de résine et presque de la taille d'un arc long. C'est une arme de conception récente, fruit de l'ingénierie d'Armanth. il est inadapté au tir à cheval.

### ***Arc composite***

L'arc composite est un arc fabriqué en matériaux disparates, choisis pour leur souplesse et leur résistance, en vue d'une arme maniable et de peu d'encombrement. De la corne, des nerfs effilochés et séchés, de la colle, des métaux et du bois sont les assemblages les plus communs. L'arc ainsi formé est doté d'une tension et d'une force remarquables. L'arc composite est prisé pour la chasse et la guerre à cheval.

### ***Arc dragensmann***

L'arc dragensmann est un puissant arc composite, vaste et large, crée pour la chasse au gros gibier. Il faut une forte poigne pour manœuvrer un arc aussi puissant. Il est fabriqué en nerfs et bois de sika, renforcé d'ivoire. Ses dimensions le rendent inutilisable à cheval.

### ***Arc de chasse***

Ces petits arcs simples, fait de bois et parfois de nerfs sont utilisés partout sur Loss, autant pour la chasse que pour le combat. Ils sont prisés pour leurs dimensions réduites et leur facilité d'usage à cheval.

### ***Arc de guerre***

Il s'agit d'un arc long, très puissant, d'environ 2 mètres de long, employé à la fois pour la chasse et la guerre. L'arc de guerre emploie des bois sélectionnés avec grand soin et il est inadapté au tir à cheval.

## 3-4 LES ARBALÈTES\*

---

### Arbalète

L'arbalète est une arme à propulsion mécanique. Son arc est de bois ou de composites et demande une bonne poigne pour le tendre. Mais une fois l'arc tendu, il n'y a plus besoin de force pour le tenir en place et le maniement de l'arme est très simple, pour une redoutable force de pénétration.

### Arbalète à main

L'arbalète à main est une petite arbalète à une main, à l'arc en corne ou en matières composites, dont la forme évoque un pistolet. Comme toutes les arbalètes, le rechargement demande une certaine force, mais c'est une arme maniable et discrète.

### Arbalète à répétition

L'arbalète à répétition est une petite arbalète à levier, qui demande quelques connaissances en mécanique pour son entretien. L'arme est en effet un peu fragile, mais dispose d'un réservoir supérieur pouvant accueillir 8 traits. Le tireur doit tenir l'arbalète du bras droit et activer le levier du gauche. Une fois un carreau tiré, un second carreau vient remplacer le premier et ainsi de suite. L'arme est imprécise mais très efficace.

### Arbalète hégémonienne

L'arbalète hégémonienne est une arbalète lourde à double corps superposé aux arcs faits de lames d'acier flexible. Le corps de l'arme est lui-même partiellement fait d'acier, et inclue un mécanisme de tension pourvu d'un moteur à loss. L'arbalète peut tirer deux carreaux très rapidement avec une grande précision et malgré un poids élevé se recharge rapidement et sans besoin de la force physique. C'est une arme redoutable, mais de haute technologie et fort rare.

### Arbalète mécanique

L'arbalète mécanique obéit au même principe que l'arbalète hégémonienne, mais avec un seul corps et un seul arc. C'est une arme redoutable et efficace, d'origine hégémonienne elle aussi, très appréciée parmi les arbalétriers, mais elle reste fort cher.

**Les flèches :** les flèches sont adaptées aux arcs ; une flèche d'arc court ne s'adapte pas à celle d'un arc long, composite ou à poulies. C'est pourquoi la fabrication de flèche reste un artisanat à part entière et qu'elles coûtent un certain prix. Leur tête est le plus souvent de métal, mais peuvent être d'os ou de béryl.

**Les carreaux :** les carreaux sont le plus souvent interchangeables d'une arbalète à une autre. Ils sont munis d'une petite tête triangulaire d'acier.

## 3-5 LES IMPULSEURS\*

---

*Tous les impulseurs surchauffent après un certain nombre de tirs. Pour pouvoir recharger l'arme, il faut la refroidir, soit en la plongeant dans l'eau, soit en patientant au moins un ou deux instants (en gros, une minute au moins).*

### *Zoadzu (couleuvrine Hemlaris)*

Le canon à main ressemble à une couleuvrine. Sa forme générale est celle d'un lourd fusil à tube large, tirant des boulets de pierre ou de métal pesant 2 à 3 kg. Son poids en fait une pièce d'artillerie, rarement employable sans support ou pivot, mais sa puissance de feu est redoutable. Il emploie cependant les mêmes percuteurs que les autres armes à impulsion portables.

### *Fusil*

Le fusil s'apparente au mousquet du XVII<sup>e</sup> siècle et mesure environ 120 cm, même si quelques modèles de précision auront un canon plus long. Il se recharge par la gueule et nécessite des percuteurs en loss-métal. C'est une arme assez onéreuse, mais très employée sur les champs de bataille.

### *Mousqueton*

Le mousqueton est semblable au fusil, mais de dimensions réduites. Il est privilégié par la cavalerie légère, la marine et les spadassins. Certains modèles sont parfois modifiés pour être employés à une main.

### *Petit pistolet*

Le pistolet à percuteur et chargement par la gueule le plus courant et maniable, une arme très appréciée. Il n'est pas rare que certains spadassins en portent 4 ou 5 prêts à tirer.

### *Pistolet de guerre*

Le pistolet de guerre diffère de son petit frère par sa taille et son poids, ainsi que sa puissance de feu. Il faut un minimum de force pour parvenir à tirer avec.

### *Pistolet dragon*

Le pistolet dragon est né dans l'Imareth. Il s'agit d'un système à 5 canons rotatifs sur pivot mécanique, permettant de tirer 5 fois avant de devoir recharger. Mais le dragon surchauffe terriblement et demande 5 mn pour le refroidir une fois les 5 tirs employés, sauf à le plonger dans l'eau.

### *Tromblon*

Le tromblon est un fusil court et imprécis dont le canon en forme d'entonnoir est conçu pour tirer des projectiles multiples ou grenaille à courte portée. Cette forme permet également un chargement plus facile des munitions dans le canon. Ceci facilite beaucoup le réarmement du tromblon avec des projectiles de toutes sortes, y compris en étant en mouvement, comme par exemple à diligence.

**Les percuteurs à loss-métal** : ils sont vendus par pair, chaque percuteur contenant une toute petite quantité de loss-métal suffisante pour créer l'effet d'impulsion. Un percuteur doit être changé tous les 20 tirs.

**Les balles** : sauf exception les balles sont rondes et faites de plomb. Il est possible d'en trouver dans d'autres métaux, pour des munitions spéciales que fabriquent des tireurs d'élite.

## 4- Les armures

---

Voici les principes généraux et la liste des armures existant dans le monde de Loss. Les armures les plus répandues sont en général les plus légères : soie, cuir et enfin le linotorci, privilégiée par les légionnaires de la plupart des armées. La maille est préférée par les Dragensmanns, mais les plus lourdes armures, en plus d'être chers, sont très peu répandues, imposant le plus souvent d'être faites sur mesure.

### 4-1 MATERIAUX UTILISES

---

Les matériaux standards qui sont utilisés pour la conception d'une armure sont les suivants :

- Soie épaisse, Cuir, Cuir clouté, Bronze, Mailles, Acier

#### Valeur de protection selon la localisation et le matériau

	Tête	Torse	Épaules	Bras	Jambes	Pieds
Soie épaisse	NA	1	NA	1	1	NA
Cuir	1	1	1	1	1	1
Cuir clouté	2	2	2	2	2	2
Bronze	3	3	3	3	3	3
Mailles	4	4	4	4	4	4
Acier	5	5	5	5	5	5

#### Protection globale – armure complète

La valeur de protection globale d'une armure complète représente la somme des deux plus hautes valeurs de Protection des pièces d'armures portées.

*Exemple : Une armure d'acier complète ne protégera que de 10 (la somme des deux meilleures protections de l'armure d'acier).*

L'armure de soie épaisse est la seule armure qui peut être utilisée comme sous-couche d'une autre armure. Elle augmente de 1 la protection globale et la valeur de protection des pièces localisées.

### 4-2 MALUS D'ENCOMBREMENT

---

Le malus d'encombrement s'applique à tous les Tests de la catégorie Adresse et d'Esquive.

- Les armures de soie épaisse et de cuir : **0**
- Les armures de cuir clouté : **-1**
- Les armures de bronze et de mailles : **-2**
- Les armures d'acier : **-5**

Pour les armures composées de pièces de différents matériaux, le malus d'encombrement est égal au malus applicable à l'armure de torse. Le malus est augmenté de **1** si d'autres pièces d'armure portées ont une valeur de Protection supérieure à celle du torse.

### 4-3 RESISTANCE ET USURE DE L'ARMURE

---

*Ce point de règle est optionnel, et son usage reste à la discrétion du meneur de jeu.*

Toutes les pièces d'armure possèdent une résistance en rapport avec son matériau. La résistance représente le maximum de dégâts qui peut être encaissé par l'armure avant qu'elle ne soit inutilisable.

- Soie épaisse : **15**
- Cuir : **20**
- Cuir clouté : **30**
- Bronze : **35**
- Mailles : **40**
- Acier : **50**

La résistance globale d'une armure complète équivaut à celle du torse à laquelle est ajouté 5 pour chaque pièce portée jusqu'à un maximum de 25 (5 pièces excepté le torse).

#### *4-4 PUISSANCE MINIMALE POUR PORTER UNE ARMURE*

---

Beaucoup d'armures demandent de posséder une Puissance minimale pour la porter. Cette valeur est liée au matériau de l'armure, quelle que soit la localisation.

- Soie épaisse, cuir et cuir clouté : **NA**
- Bronze et mailles : Puissance minimale **4**
- Acier : Puissance minimale **5**

Certaines armures spécifiques ou exotiques demandent une Puissance minimale variable. Cette dernière est indiquée dans la table des armures.

#### *4-5 TAILLE ET AJUSTEMENT*

---

Toute armure est ajustée à son porteur pour être pleinement efficace. Porter une armure récupérée sur un adversaire sans la faire ajuster par un artisan compétent réduit la moitié de la protection pour l'armure de bronze, d'acier et de maille. Le travail de l'artisan peut être facile ou compliqué, cela dépend du matériau. Les armures culturelles (sauf le linotorci léger et lourd) ne peuvent pas être employés du tout tant qu'elles ne sont pas ajustées.

#### *Table des armures par matériaux*

Nom	Protect	Résist	Localisation	Pu min	Prix	Rareté	Notes
<b>Soie épaisse</b>							
Brassards	1	15	Bras		5 ab	1	
Plastron	1	15	Torse		2 aa	1	
Jambes	1	15	Jambes		5 ab	1	
<b>Cuir</b>							
Brassards	1	20	Bras		7 ab	1	
Epaulières	1	20	Épaules		4 ab	1	
Plastron	1	20	Torse		3 aa	1	
Jambières	1	20	Jambes		1 aa	1	

Bottes	1	20	Pieds		4 ab	1	
Casque	1	20	Tête		5 ab	1	
<b>Complète</b>	<b>2</b>	<b>45</b>	<b>Corps</b>		<b>6 aa</b>	<b>1</b>	
<b>Cuir clouté</b> -1 toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive							
Brassards	2	30	Bras		1 aa	1	
Epaulières	2	30	Épaules		6 ab	1	
Plastron	2	30	Torse		5 aa	1	
Jambières	2	30	Jambes		2 aa	1	
Bottes	2	30	Pieds		6 ab	1	
Casque	2	30	Tête		8 ab	1	
<b>Complète</b>	<b>4</b>	<b>55</b>	<b>Corps</b>		<b>1 ao</b>	<b>1</b>	
<b>Bronze</b> -2 toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive							
Brassards	3	35	Bras	4	7 aa	1	
Epaulières	3	35	Épaules	4	4 as	1	
Plastron	3	35	Torse	4	3 ao	1	
Jambières	3	35	Jambes	4	1 ai	1	
Bottes	3	35	Pieds	4	4 aa	1	
Casque	3	35	Tête	4	5 aa	1	
<b>Complète</b>	<b>6</b>	<b>60</b>	<b>Corps</b>	<b>4</b>	<b>6 ao</b>	<b>1</b>	
<b>Mailles</b> -2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive							
Brassards	4	40	Bras	4	1 ao	2	
Epaulières	4	40	Épaules	4	6 aa	2	
Plastron	4	40	Torse	4	5 ao	2	
Jambières	4	40	Jambes	4	2 ao	2	
Bottes	4	40	Pieds	4	6 aa	2	
Casque	4	40	Tête	4	8 aa	2	Camail
<b>Complète</b>	<b>8</b>	<b>65</b>	<b>Corps</b>	<b>4</b>	<b>10 ao</b>	<b>2</b>	
<b>Acier</b> -5 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive							
Brassards	5	50	Bras	6	4 ao	3	
Epaulières	5	50	Épaules	6	1 ao	3	
Plastron	5	50	Torse	6	15 ao	3	
Jambières	5	50	Jambes	6	6 ao	3	
Bottes	5	50	Pieds	6	1 ao	3	
Casque	5	50	Tête	6	3 ao	3	
<b>Complète</b>	<b>10</b>	<b>75</b>	<b>Corps</b>	<b>6</b>	<b>30 ao</b>	<b>3</b>	<b>Cette armure est considérée comme sur mesure.</b>

## Table des armures culturelles

Nom	Protect	Résist	Localisation	Pu min	Prix	Rareté	Notes
Manteau de cuir ou fourrure	2	25	Torse et bras		4 aa		
Manteau de mailles	6	50	Torse, bras et jambes	4	6 ao		-2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
<b>Cuirasse linotorci</b>							
léger	3	30	Torse		5 aa	1	
épais	4	35	Torse		1 ao	2	
renforcé	5	40	Torse	3	4 ao	2	
Armure Ordinatori	10	85	Corps	5	60 ao	3	-3 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure de l'Heamlaris	8	65	Corps	5	40 ao	3	-2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive.
Armure étocliennes	10	85	Corps	5	55 ao	3	-4 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure dragensmann	7	65	Corps	6	35 ao	3	-1 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure jemmaï	7	60	Corps	4	70 ao	3	Armure sur mesure

## Esthétique culturelles des armures

Les armures ont une apparence qui varie selon son origine culturelle même si techniquement elles apportent une protection équivalant aux matériaux utilisés que sont la soie épaisse, le cuir, le cuir clouté, le bronze, la maille et l'acier. Il est possible qu'une armure soit faite d'un autre matériau que ceux habituellement utilisés mais au niveau technique la valeur de protection se rapporte à celles listées dans la table des armures génériques.

## 4-6 LES ARMURES CULTURELLES

---

### Cuirasse de linotorci

Le linotorci est une matière composite légère, souple et capable d'encaisser efficacement flèches, traits et balles, que l'on modèle en cuirasse plus ou moins couvrantes. Le linotorci renforcé rajoute une fine couche d'acier faite pour dévier les lames, par-dessus le matériau.

### Armure Ordinatori

L'armure ordinatori, portée le plus souvent par les officiers de l'Eglise, est une cuirasse de linotorci renforcée parée de protections et de pièces couvrantes de cuir et d'acier, y compris des bottes. Lourde et encombrante, elle l'est cependant bien moins qu'une armure d'acier pour une protection équivalente.

### Armure Heamlaris

L'armure Heamlaris est une armure lamellaire couvrante constitué de pièces métalliques par-dessus un plastron de linotorci. Elle est principalement faite pour assurer la mobilité et protège principalement le torse et les bras.

### Armure étocliennne

L'armure étocliennne est une version perfectionnée et plus mobile de l'armure d'acier, souvent ornementée.

## *Armure dragensmann*

L'armure dragensmann est une cotte de maille légère renforcée de plaques et de renforts d'os, lui assurant une grande mobilité et une bonne solidité pour un faible poids. Elle est destinée aux monteurs de dragons.

## *Armure jemmaï*

L'armure jemmaï, ajustée sur mesure, est faite d'un plastron de linotorci et de protections articulées pour les membres, réalisées en résines composites selon une recette secrète aux jemmaï. Elle est très légère et ne gêne en rien les mouvements.

## *4-7 AUTRES MATERIAUX*

---

### *Le titane*

Ce métal possède des propriétés de résistance supérieures à l'acier avec comme avantage d'être moins encombrant et plus léger. Il a deux défauts : il est rare et il est très cher. Le titane offre une protection de 6 aux pièces d'armure. Il annule les modificateurs d'encombrement et possède une résistance de 60 à la pièce de l'armure. Par contre le prix est 10 fois supérieur à celui d'une pièce en acier. Une pièce en titane est faite sur mesure et demande l'expertise d'un artisan compétent pour en fabriquer une.

### *L'os*

(Dragensmanns, Ar'hanthia, San'eshe et certaines tribus primitives). La plupart des mammaliens ont la particularité d'avoir des plaques d'armures osseuses qui peuvent être utilisée comme armure (autant imiter la nature) et armes et bouclier. Une pièce d'armure en os a comme base une armure de cuir qui sert de support au plaque d'os. Elle offre une protection et une résistance équivalant à de la maille avec l'avantage d'amortir et réduire la pénétration des armes à distance comme une cuirasse en linotorci. L'os est complexe à travailler, augmentant son coût (x3).

### *Armure de plaques*

Cette armure, perfectionnée par les artisans étocliens, est probablement ce qui se fait de mieux en matière de protection. Elle est composée de plaques d'acier conçues pour couvrir le corps entier, du bout des pieds au sommet du crâne. Cette armure est toujours conçue sur mesure, ajustée de très près permettant de diminuer le malus d'encombrement d'une armure d'acier de 2 (pour n'être plus que de 3). Une telle fabrication exige plusieurs mois de travail et impose généralement un important versement d'avance. Son prix est le triple de celui de l'acier.

## *5- Les boucliers*

---

### *Targe – bouclier de bras*

La targe est un petit bouclier rond qui se tient à la main ou est directement sanglé sur l'avant-bras. Elle est recouverte d'épaisseurs de cuir.

- **Encombrement** : aucun malus aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +1
- **Poids** : 1 kg

- **Résistance** : 20

### Écu

Ce terme générique désigne tous les boucliers larges depuis les écus classiques jusqu'à ceux de forme ronde employés par les Dragensmanns. Tous les écus sont faits d'une armature de bois recouverte d'un second matériau (cuir, bois, métal) chargé d'arrêter les coups. L'écu est généralement sanglé au bras gauche et tenu de la main gauche par une poignée.

- **Encombrement** : - 1 aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +2
- **Poids** : 4 kg
- **Résistance** : 40

### Pavois – Grand bouclier

Ce terme recouvre tous les grands boucliers courants, généralement en métal, courbés pour dévier les coups et assez larges pour protéger les trois quarts du corps. Le pavois est sanglé au bras gauche et muni d'une poignée. Le scutum, le grand bouclier des ordinatorii est le pavois le plus connu.

- **Encombrement** : - 3 aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +3
- **Bonus** : +1 à la parade
- **Poids** : 6 kg
- **Résistance** : 50

### Pavois de marine

Ce bouclier est utilisé spécifiquement par la marine et sert à se protéger des bordées d'armes impulseurs lors d'un abordage. Son revêtement suit le principe du linotorci renforcé qui augmente la résistance face aux armes à impulsions. Au vu de sa taille, le pavois de marine requiert l'utilisation des deux mains ou de deux porteurs.

- **Encombrement** : -2 à tous les tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +3
- **Bonus** : +1 à la parade, réduction de 4 les dégâts des armes à impulsions
- **Poids** : 5 kg
- **Résistance** : 50

## 6- Les marchandises et les services

### LES TENUES

Tenue	Enc.	prix	Dispo
Tenue commune	2 kg	1 aa	1
Tenue d'esclave	2 kg	1 aa	1
Tenue d'artisan	2 kg	3 aa	1
Tenue d'érudit	2 kg	1 ao	1

Tenue d'explorateur	6 kg	1 ao	1
Tenue de bourgeois	3 Kg	3 ao	1
Tenue de noble	5 kg	25 ao	2
Tenue de paysan	1 kg	5 ab	1
Tenue de pèlerin	1 kg	5 ab	1
Tenue de saltimbanque	2 kg	2 aa	1
Tenue de voyage	4 kg	5 aa	1
Tenue sacerdotale	2 kg	1 ao	2

Voici une sélection de quelques tenues typiques du monde de Loss, selon les professions et les classes sociales.

### *Tenue commune*

Cette tenue se compose d'une tunique simple et d'un pantalon large, d'un kilt selon la région, pour les hommes ou d'une jupe pour les femmes, un gilet et une cape à capuche ou un chapeau, ainsi qu'une paire de bottes.

### *Tenue d'esclave*

C'est de loin la tenue la plus sommaire : une tunique courte et échancrée, une paire de sandales et un collier d'esclave.

### *Tenue d'artisan*

La tenue d'artisan comprend une chemise, une jupe ou un pantalon retenu par une ceinture, des chaussures en cuir et éventuellement une cape en coton. Un tablier en cuir ou un ceinturon permettant de transporter des outils complètent le tout.

### *Tenue d'artiste*

Cette tenue tape-à-l'œil prévue pour les saltimbanques permet une liberté de mouvement pour danser, faire des acrobaties ou encore détalier si les fruits pourris volent bas. Elle se compose d'une chemise large, souvent rehaussé d'un gilet, d'une culotte bouffante et de sandales en cuir souples.

### *Tenue d'érudit*

Les érudits portent une chemise sous une tunique longue sans manche et un tabard, l'ensemble étant fermé par une ceinture de cuir, ainsi qu'un pantalon et une paire de sandales souples ou de bottes en cuir. A cette tenue est généralement associé un long manteau et parfois une pèlerine.

### *Tenue d'explorateur*

Les habits d'explorateur comprennent une paire de bottes épaisses, une chemise agrémentée d'un gilet, d'un kilt ou de haut-de-chausse en laine, d'une large ceinture, d'un long manteau à capuche muni de poches. Elle comprend également des gants, une écharpe ou encore un chapeau.

### *Tenue de bourgeois*

Les hommes portent une chemise de bonne facture surmonté d'un gilet travaillé, ainsi qu'une culotte tenue par une ceinture de cuir et des chaussures en cuir ou un kilt sur un pantalon et une paire de bottes. Une cape, souvent jetée sur l'épaule complète la tenue, le tout dans des tissus riches et agrémenté d'accessoires de bonne qualité. Les femmes portent des surcots échancrés d'étoffes raffinés sur de longues chemises à manche larges ou des robes amples, cintrées à la taille par une fine ceinture de cuir ou en métal, ou des gilets longs portés de la même manière. Elles ajoutent à leur tenue une cape à capuche et sont chaussées de sandales en cuir souple.

### *Tenue de noble*

Les hommes portent une tunique courte ou longue à laquelle est ajouté un surcot cintré par une ceinture, ainsi que des braies, des chausses et des chaussures en cuir, ou un kilt par-dessus un pantalon et une paire de bottes. A tout cela, un mantel fixé à l'épaule vient compléter la tenue et le tout est orné d'accessoires, broderies et galons ; les tissus sont de la meilleure qualité. Les femmes portent une cotte longue sur une robe à manche longue, en général brodée. La cotte à larges manches ajourées, doublée en hiver avec un col bordé de fourrure, est ajustée au niveau du buste par une riche ceinture large. Elles portent aussi des chausses et des chaussures souples en cuir ou des sandales de soie. S'ajoute à la tenue une cape, généralement à capuche, doublé de fourrure à la saison froide.

### *Tenue de paysan*

Les paysans lossyans ont des vêtements assez semblables et le plus souvent de couleurs ternes comme le gris ou le brun. La tenue se compose d'une chemise ample et d'un large pantalon de toile pour les hommes ou d'une jupe pour les femmes, et de sandales ou de sabots en bois.

### *Tenue de pèlerin*

Les pèlerins s'habillent avec des habits en til non teinté. Ils portent une coule, un vêtement très ample, souvent plissé, à longues manches et capuchon, ceinturée par une cordelette et une paire de sandales en cuir.

### *Tenue de voyage*

Cette tenue chaude et solide se compose d'une chemise, éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet de cuir, d'une jupe, d'un kilt et de haut-de-chausse en til, d'une large ceinture, d'une cape ou d'un manteau à capuche et d'une paire de bottes en cuir.

### *Tenue sacerdotale*

Cette tenue religieuse comprend généralement une aube ou une soutane, une longue étole portée sur les épaules et une chasuble. Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses et non pour partir à l'aventure.

### *LES NECESSAIRES*

---

<b>Tenue</b>	<b>Enc.</b>	<b>prix</b>	<b>Dispo</b>
Nécessaire d'artisan	2,5 kg	1 ao	1
Nécessaire d'écriture	2 Kg	3 aa	1

Nécessaire d'explorateur	5 kg	2 ao	2
Nécessaire d'herboriste	1,5 kg	5 aa	2
Nécessaire d'escalade	2,5 kg	2 aa	1
Nécessaire de chirurgie	2 kg	5 ao	2
Nécessaire de combattant	2,5 kg	1 aa	1
Nécessaire de crochetage	500 g	5 ao	2
Nécessaire de déguisement	1,5 kg	1 ao	1
Nécessaire de premiers soins	1 kg	1 ao	1
Nécessaire de saltimbanque	2,5 kg	1 aa	1

Les nécessaires sont des kit d'équipements prévus pour être employés avec certains Talents, pour les métiers et activités concernés. Dans certains cas, travailler sans outil impose des difficultés supplémentaires et est parfois impossible.

### ***Nécessaire d'artisan***

Inclue une sacoche de ceinture en cuir et les outils de base nécessaire à la pratique de l'artisanat du personnage ainsi qu'un bâton de craie.

### ***Nécessaire d'écriture***

Ce nécessaire se compose d'une plume d'écriture, d'une fiole d'encre et de dix feuilles de papiers.

### ***Nécessaire d'explorateur***

Une carte d'une région au choix (avec accord du maître de jeu), un compas solaire et un compas à pointe sèche composent cet ensemble qui confère un bonus de +2 aux Tests d'Orientation.

### ***Nécessaire d'herboriste***

Ce nécessaire contient des cisailles et un bâton à ramasser les herbes, ainsi que des petits pots métalliques, une bouilloire, une passoire et un filet pour y faire sécher les herbes cueillies. Il octroie un bonus de +2 aux Test d'Herboristerie.

### ***Nécessaire d'escalade***

Cet ensemble d'outils se compose de crampons, piolets et d'une corde en soie de 10 mètres et confère un bonus de +2 aux Tests d'Escalade.

### ***Nécessaire de chirurgie***

La trousse de chirurgie se compose d'un stéthoscope, d'un scalpel, de fils et aiguilles de suture, de pansements et de remèdes d'urgence. Le nécessaire couvre jusqu'à 10 utilisations et inclue l'essentiel pour tout Test de Médecine.

### ***Nécessaire de combattant***

Cette petite sacoche contient des pierres à aiguiser, un martelet, de la graisse d'arme et d'armure, un jeu de dé ainsi qu'une flasque d'alcool fort (le guerrier est réputé ivrogne).

### Nécessaire de crocheting

Cet assortiment d'outils contient des crochets et autres outils de serrurerie utiles à l'emploi du talent Crochetage.

### Nécessaire de déguisement

Cet assortiment d'accessoires se compose de cosmétiques, de teintures, des faux cils, faux ongles et autres postiches. Ils permettent d'accorder un bonus de +2 aux tests de Talent lié au déguisement. Les produits couvrent 10 utilisations.

### Nécessaire de premiers soins

Cette trousse contient des fils et aiguilles de suture, des pansements et des remèdes d'urgence. Ces produits ne servent que dix fois et apportent un bonus de +2 aux tests de Médecine.

### Nécessaire de saltimbanque

Cet ensemble d'accessoires se compose d'un tambourin, de balles de jonglage, de clochettes et d'un jeu de cartes. Il donne l'opportunité de gagner quelques quadrans dans des spectacles de rue. Bonne chance.

## L'ATTIRAIL DE L'AVENTURIER

Produits	Proportion	Enc.	Prix	Dispo	Notes
Allume-feu / Amadou		-	5 ab	1	
Balance		500 g	1 ao	1	
Besace ou Gibecière		500 g	5 ab	1	Peut contenir 10 kg
Bougie de suif		-	1 ab	1	Brûle pendant une heure.
Bourse		-	1 aa	1	
Cadenas		250 g	5 aa	1	
Calebasse (50 cl)		1 kg	1 aa	1	
Chaîne (2,50 m)		500 g	1 aa	1	
Compas solaire Teranchen		-	3 ao	2	bonus 2 Orientation
Corde en chanvre (20 m)		8 kg	2 ab	1	
Corde en soie (10 m)		1 kg	1 aa	1	
Couverture chaude		3 kg	5 aa	1	
Étui à carte ou à parchemin		250 g	1 ao	1	
Fil & aiguille		-	1 aa	1	
Flasque vide (30 cl)		50 g	1 aa	1	
Flasque vide (50 cl)		250 g	3 ab	1	
Fusain		-	2 qn	1	
Gamelle, mug et couverts en bois		-	1 ab	1	
Gamelle, mug et couverts en métal		-	5 ab	1	
Grappin		2 kg	1 aa	1	
Remède coup de fouet	Dose	250 g	5 ab	1	
Huile à brûler	Flasque	500 g	1 aa	1	
Lampe tempête		1 kg	6 ab	1	

Lampe à capuchon		1,5 kg	6 ab	1	
Ligne de pêche & Hameçon		250 g	5 ab	1	
Longue-vue		250 g	20 ao	1	
Loupe		-	5 ao	1	
Lunettes de vue		50 g	10 ao	1	
Mellia		50 g	2 aa	1	
Menottes avec serrure		1 kg	5 ao	1	
Miroir		250 g	1 aa	1	
Outre en peau vide		100 g	3 ab	1	Contient jusqu'à 50cl
Paille		2,5 kg	1 aa	1	
Papiers		-	1 ab	1	Les 10 feuilles
Pelle		2,5 kg	2 ab	1	
Pierre à aiguiser		500 g	2 ab	1	
Pipe		-	5 ab	1	
Rasoir		-	3 ab	1	
Ration de survie		500 g	1 aa	1	
Sablier		500 g	25 ao	2	
Sac à dos en cuir		1 kg	2 aa	1	Peut contenir 50 kg
Sacoche de ceinture en cuir		250 g	1 aa	1	peut contenir 5 kg
Savon		500 g	2 qn	1	
Sifflet		-	8 aa	1	
Silex et amorce		-	5 aa	1	
Symbole sacré en bois		50 g	2 ab	1	
Tabac	Sachet	50 g	1 ab	1	
Tente		10 kg	2 aa	1	Permet d'abriter 2 personne.
Torche		500 g	1 ab	1	Éclaire sur 6m. brûle 1 heure

### *Allume-feu / Amadou*

Nécessaire pour allumer facilement un feu, vingt utilisations

### *Balance*

La balance peut peser jusqu'à 2 kg et confère un bonus de +2 aux Test de Talent pour évaluer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids. Une balance sert avant tout à peser les pièces de monnaie pour s'assurer de leur valeur.

### *Besace et Gibecière*

Ce sac de toile, de peau ou de cuir se porte en bandouillère. Il peut contenir jusqu'à 10 kg.

### *Bougie de suif*

Une bougie qui éclaire sur un rayon de 1,50 mètre et brûle pendant 1 heure.

### *Cadenas*

La difficulté pour crocheter un cadenas dépend de sa qualité.

### ***Calebasse (50 cl)***

Calebasse isolé par de l'argile et des fibres qui permet de garder le contenu à température, froid ou chaud.

### ***Chaîne (2,50 m)***

Cette chaîne est faite d'anneaux métalliques d'environ 2,5cm de long et épais. Elle est assez résistante pour supporter de fortes charges.

### ***Compas solaire Teranchen***

La boussole solaire est un instrument de précision en laiton qui permet de déterminer la direction du vrai nord à l'aide des soleils et d'autres observations astronomiques. Il fournit un bonus de +2 en Orientation.

### ***Corde en chanvre (20 m)***

La corde en chanvre est courante et solide, mais pèse 8 kg pour 20 mètres

### ***Corde en soie (10 m)***

Plus solide que la corde de chanvre et plus légère, ne pesant que 1 kg.

### ***Couverture chaude***

Une épaisse couverture en til molletonnée qui permet de se mettre au chaud par grand froid.

### ***Étui à carte ou à parchemin***

Il s'agit d'un tube de cuir ou de fer muni d'un bouchon qui protège parchemins et papiers enroulés. Il peut contenir jusqu'à 5 feuilles de papier ou 2 parchemins.

### ***Fiole***

Il s'agit d'une fiole en céramique, verre ou métal fermée par un bouchon. Elle peut contenir 10 centilitres de liquide.

### ***Flasque***

Un récipient en céramique, verre ou métal avec un bouchon. Il peut contenir un demi-litre de liquide.

### ***Fusain***

Mine ou craie, voir simple branche, de fusain carbonisé, servant au dessin.

### ***Gamelle, mug et couverts en bois***

Ce kit comprend une assiette, un bol, une tasse, une fourchette, un couteau et une cuillère, en bois. Chaque article a une poignée ou un petit trou, et peuvent être attachés ensemble en utilisant le cordon en cuir inclus.

### ***Gamelle, mug et couverts en métal***

Comme plus haut mais en étain.

### ***Grappin***

Grappin pourvu d'un anneau pour y accrocher une corde. Il sert généralement à l'escalade mais peut aussi être utilisé à bord d'un navire pour détruire cordages et espars.

### ***Remède coup de fouet (1 dose)***

(Voir la description au chapitre dégâts, santé & détresse P ...)

### ***Huile à brûler***

L'huile de narva brûle au rythme d'un demi-litre en 6 heures.

### ***Lampe tempête***

La lanterne-tempête laisse jaillir la lumière de tous les côtés dans un rayon de 10 mètres. Ses côtés sont pourvus de volets ou de charnières, pour éviter que le vent ne souffle la flamme. Elle possède un réservoir d'huile d'un demi-litre.

### ***Lanterne à capuchon***

Cette lampe est dotée d'un volet que l'on peut ouvrir ou fermer à volonté, le reste de sa surface étant opaque et poli sur la face intérieure de manière à refléter la lumière. Elle permet d'éclairer un cône directionnel à 18 mètres de distance. Elle possède un réservoir d'huile d'un demi-litre.

### ***Longue-vue***

Le pouvoir grossissant de la lunette va de 2 fois à 10 fois. Son prix varie selon la puissance de grossissement.

### ***Loupe***

Une lentille de verre ou de béryl taillée avec soin qui grossit de près. La lentille peut être enchâssée dans une armature métallique comportant une poignée. La loupe confère un bonus de +2 aux Tests de Talent lorsqu'on évalue la valeur des objets de petites taille ou extrêmement détaillés.

### ***Lunettes de vue***

Egalement appelé besicles, les lunettes de vue se composent de deux lentilles correctives fixées sur une armature portée sur le nez. Elles permettent d'annuler le modificateur du désavantage : Vue déficiente.

### ***Mellia***

Une sève bioluminescente de couleur jaune dorée qui éclaire de manière diffuse sur un rayon 4 mètres. Elle est vendue généralement dans une fiole de verre. Sa durée de vie est d'une année. Il est possible de doubler la distance d'éclairage pendant 10 minutes en secouant vivement la fiole.

## Menottes avec serrure

Les menottes permettent d'entraver une personne. Le prisonnier peut se libérer à l'aide du talent Evasion (Diff 25). Briser les menottes est possible en réussissant un test de Puissance (Diff 20). La plupart des menottes s'accompagne d'un cadenas, dans ce cas il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

## Ration de survie

Il s'agit d'aliments séchés (viande et fruits séchés, fromage, etc.) qui permettent de nourrir une personne pendant un jour. Se conserve deux saisons.

## Sablier

Le sablier standard met 1 heure pour que le sable s'écoule entièrement. De plus petits sabliers qui marquent le temps plus précisément sont également disponibles.

## Savon

Après trois semaines dans les jungles San'eshe, lorsque le moment est finalement venu de rencontrer l'impératrice du Trône de Rubis, rien n'est plus utile qu'un bout de savon. Les rumeurs disent que le savon le plus efficace est fait à partir de bave de méduse des forêts. Mais qui croit aux rumeurs ?

## Sifflet

Le signal perçant du sifflet peut être clairement entendu jusqu'à 400 mètres de distance. Au-delà, un Test de Vigilance est nécessaire pour entendre le sifflet.

## Tabac

Le tabac lossyan est très varié et plutôt fort, incluant souvent différents chanvres aux effets légèrement psychotropes

## LES OBJETS SPECIAUX

Tenue	Prop.	Enc.	Prix	Dispo	Notes
Acide (fiolle)	Fiolle	10 g	5 ab	1	
Allumettes (boite de 20)		-	1 aa	2	
Baril incendiaire		5 kg	5 ao	2	
Bâton fumigène		250 g	1 aa	1	
Chausse-trappes (sac de 20)		1 kg	5 aa	1	
Cristal d'Ereb		-	5 ao	2	
Feux d'artifice		200 g	2 aa	2	
Grenade		1 kg	15 ao	3	totalement interdit
Mellia des forestiers	Fiolle	60 g	5 aa	2	
Sang de feu	Flasque	500 g	1 ao	2	
Shiasa		-	4 aa	2	

## **Acide**

Il s'agit d'un acide corrosif contenu dans une fiole de verre et permet jusqu'à 5 utilisations.

## **Allumettes**

Il s'agit d'une création ar'anthia vendue en boîte de 20. L'allumette s'enflamme très facilement par accident.

## **Baril incendiaire\***

Tonnelet incendiaire d'invention hégémonienne, c'est un mélange de poudre noire, naphte végétale et phosphore mélangé pourvu d'une mèche. Il explose dans un rayon de 6 mètres pour 4d10 de dégâts en provoquant un incendie. Il brûle même sur l'eau.

## **Bâton fumigène**

Il s'agit d'un bâtonnet en bois traité à l'aide d'une solution chimique qui, une fois enflammé, éclaire vivement un rayon de 6 mètres durant 5 minutes.

## **Chausse-trappes**

Les chausse-trappes sont de petites pièces métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. Elles sont éparpillées 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 en contient 20 exemplaires (couvre une surface de 2m<sup>2</sup>). Si une personne marche sur une chausse-trappe, elle subit 1d10/2 dégâts et réduit de moitié sa vitesse de déplacement. Une personne en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment jusqu'à marcher avec précaution, elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

## **Cristal d'Ereb\***

Cristal luminescent brillant faiblement. Quand il est vigoureusement secoué, il éclaire à 2 m de rayon pour 15 minutes. Il est fréquemment employé comme ornement décoratif.

## **Feux d'artifice\***

Fusée de divertissement d'origine Hemlaris, employant la poudre noire et des poudres métalliques pour la couleur. Peut être dangereux s'il explose à moins de 6 mètres.

## **Grenade\***

Arme d'origine Jemmaïs, qui explose une fois la mèche activée au bout de quelques secondes, dans un rayon de 3 mètres en provoquant 4D10 de dégâts. C'est une arme interdite par l'Eglise et mal vue partout.

## **Mellia des forestiers**

Le Mellia des Forestiers provient de l'Elmerase et les Forestiers en protègent jalousement la production. C'est une sève bioluminescente de couleur bleue qui éclaire de manière diffuse sur un rayon 4 mètres. Contenue dans une fiole de verre, sa durée de vie est d'une année. On peut doubler la distance d'éclairage pendant 10 minutes en secouant vivement la fiole.

## *Sang de feu (flasque)\**

Le sang de feu est un pétrole suintant en surface que les Dragensmanns emploient pour divers usages. Ils en ont fait une arme en le mélangeant à du phosphore et de l'alcool pour concevoir un feu grégeois, qui explose en enflammant tout sur 2 mètres de rayon, provoquant 3D10 de dégâts.

## *Shiasa\**

(voire la description au chapitre dégâts, santé & détresse P ...)

## *LESSYMBIOTES*

---

Symbiote	Prix	Dispo	Notes
Ambrose	500 ao	3	
Greati	5 aa	1	
Jasmine	2 ao	2	
Linci	5 aa	1	symbiote d'esclave
Nycte	100 ao	3	nyctalope (comme Avantage)
Sylphère	50 ao	2	+5 aux Tests basés sur l'odorat
Symbiote	3 aa	1	Symbiote de base

Les symbiotes sont décrits en détail au chapitre Les Symbiotes, P...

## *NOURRITURES & BOISSONS\**

---

Produit	Prop.	Enc.	Prix	Dispo
Viande séchée	Part	250 g	1 ab	1
Vin de table	Bouteille	1 kg	1 ab	1
Somnae	Bouteille	1kg	1aa	2
Vin des marches*	Bouteille	1 kg	1 ao	3
Alcool fort*	Flasque	50 g	3 ab	1
Bière	Chope	50 g	2 qn	1
Fromage	Part	250 g	1 ab	1
Fruit sec	Sachet	250 g	2 qn	1
Lait	Bouteille	1 k	1 qn	1
Miche de pain	Miche	250 g	1 qn	1
Poisson fumé	Part	250 g	1 qn	1

## *Somnae*

Digestif Athémaïs très prisé (voir le Chapitre Vie quotidienne P ...). Il produit des effets hallucinogènes quand on en abuse

## *Vin des Marches*

Vin produit dans les Marches de Vignes, en Etéocle. Considéré comme le meilleur vin des Mers de la Séparation.

## LES DIVERTISSEMENTS\*

---

Produit	Prop.	Enc.	Prix	Dispo	Notes
Billes	Sac		1 ab	1	billes de terre cuite
Flûte		250 g	2 qn	1	pipot
Jeu de cartes		-	5 ab	1	
Jeu de dés		-	1 ab	1	en os
Katawa*		2 kg	4 aa	2	Jeu frangien / backgamon avec un boulier et des cartes
Luth		1 kg	1 aa	1	
Tambourin		250 g	5 ab	1	

### Katawa

Un jeu Frangien de pari qui ressemble au backgammon, et emploie un boulier et des cartes. Il comporte nombre de variantes de règles.

## LES SERVICES

---

Produit	Prop.		Prix	Dispo	Notes
Écurie	1 jour	-	5 ab	1	1 journée
Médecin	1 consultation	-	1 aa	1	Une consultation
Repas		-	5 ab	1	
Séjour à l'auberge	1 nuit	-	5 ab	1	repas non-compris.
Transport en caravane	1 jour	-	1 aa	1	repas non-compris.
Transport en navire	1 jour	-	1 aa	1	repas non-compris.
Transport en navire lévitant	1 jour	-	2 aa	1	repas non-compris.

### Écurie

Location d'un espace pour une monture courante (cheval ou griffon). La nourriture et les soins apportés à l'animal sont inclus

### Médecin

Le médecin typique a un niveau professionnel dans le talent Médecine (5-6).

### Repas

Un repas dit convenable en auberge se compose de pain, de pot-au-feu avec un peu de viande, de fromage et de bière, de thé ou de vin coupés à l'eau.

### Séjour à l'auberge

Un hébergement d'une nuit peut varier selon l'établissement et le prix proposé par l'aubergiste. Habituellement la prestation est convenable et consiste à pouvoir dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller et pas trop de punaises. Dans tous les cas, les repas ne sont pas compris.

## LES ANIMAUX

---

Produit	Prix	Dispo	Notes
Âne ou mulet	5 aa		Charge : 150 kg
Cheval dragensmann	20 ao	2	Charge : 250 kg
Cheval gennemon	10 ao	2	Charge : 150 kg
Cheval léger	5 ao	1	Charge : 130 kg
Chien	5 ab	1	
Chien de garde	5 aa	1	
Chien-loup Svatnaz	1 ao	2	
Dragens apprivoisé	100 ao	3	Charge : 180 kg
Fourrage	5 ab	1	Pour 1 jours (x3 pour les dragens)
Griffon gennemon	25 ao	2	Charge : 150 kg
Lori domestique	3 aa	2	
Poney	1 ao	1	Charge : 130 kg
Tosh domestique	1 aa	2	

*La charge ici indiquée est la limite max en usage courant. Le galop et les activités violentes forcent à alléger la monture, même si les chevaux lossyans sont plus grands et robustes que leurs équivalents terriens.*

### Âne ou mulet

L'âne et le mulet sont employés comme animaux de trait et de bât. Ils sont lents, plus grands que leurs homologues Terriens, mais puissants et résistants et ils peuvent traverser des terrains qui seraient interdits aux chevaux.

### Cheval

Il est utilisé comme animal de monte et de bât. Les chevaux sont naturellement craintifs mais peuvent être entraînés à la guerre. Leur taille au garrot varie de 1,60 à 2 mètres. Beaucoup de peuples ont leur propre élevage et considèrent souvent leur cheval comme le meilleur à n'importe quelle tâche. Les chevaux gennemons sont cependant considérés comme les meilleurs et les plus prisés.

### Cheval dragensmann\*

Puissant cheval aux allures de percheron, de 2 mètres au garrot, en moyenne, parfois plus. Connus pour être ardu à monter et caractériel, ils sont prisés comme monture de guerre.

### Cheval gennemon

Il s'agit d'un cheval petit et endurant que l'on considère comme un poney. Il fait 1,60 mètre au garrot. Ce cheval est très prisé partout sur Loss pour ses qualités d'endurance et son dressage.

### Cheval léger

Ces chevaux en général d'1m70 au garrot peuvent être montés et servent aussi d'animal de bât ou d'attelage. Ils sont rapides, mais pas suffisamment puissants pour porter une armure.

## ***Chien***

Les chiens sont très communs dans toutes les familles lossyannes. Ils sont utilisés pour la surveillance, pour chasser les toshs et comme compagnons. Les Lossyans offrent souvent un chien à leur fille pour la protéger. Ils pèsent en général 40 à 60 kg.

### ***Chien de garde***

Le chien typique chargé de veiller sur les propriétés... ou empêcher les esclaves de s'enfuir. Il peut être gentil, mais c'est avant tout un gardien féroce.

### ***Chien-loup Svatnaz***

Un chien-loup domestique rare et très précieux, d'origine Svatnaz. Sa carrure imposante, plus de 80 kg, fait de ce chien un excellent auxiliaire de combat et de chasse. Les tribus svatnaz en font des compagnons fidèles, généralement appelés chiens de guerre.

### ***Dragen apprivoisé***

Les dragens sont répandus dans les forêts et les montagnes de Loss. Les seuls à avoir appris à les employer comme montures sont les Dragensmanns qui les élèvent avec passion, et les San'eshe qui font de même. La monte du dragen est compliquée : ce sont des créatures intelligentes et dangereuses et leur régime alimentaire est couteux.

### ***Fourrage***

Le fourrage incluse la ration pour tous les animaux domestiques courants, du cheval au griffon en passant par le chien.

### ***Griffon gennemon***

Le griffon domestique et nettement omnivore et sélectionnée pour sa relative petite taille, comme monture. Les griffons sont assez courants, mais il n'est pas si facile d'apprendre à s'en occuper.

### ***Lori domestique***

L'espèce la plus proche du chat en terme de niche écologique. Il est peu aisé de vraiment l'apprivoiser car il reste sauvage, craintif et toujours en mouvement. C'est un animal de compagnie prisés et un chasseur de toshs émérite.

### ***Poney***

Ils sont généralement utilisées pour le transport de marchandises le long des sentiers de montagne étroits. Les poneys font en général 1m40 à 1m60 au garrot.

### ***Tosh domestique***

Tosh d'élevage pour en faire un animal de compagnie. C'est courant, mais beaucoup de lossyans trouvent cette idée stupide.

## LES TRANSPORTS

---

produit	Enc.	Prix	Dispo	
Carriole	150 kg	5 aa	1	
Coffre en bois	10 Kg	1 aa	1	Cont. 100 kg
Selle d'équitation et harnais	10 kg	5 aa	1	
Tonneau (vide)	10 kg	5 ab	1	Cont. 100 kg
Traîneau dragensmann	100 kg	1 ao	2	

### *Carriole*

Les carrioles sont de petits véhicules à deux roues tirées par des chevaux ou des mules, généralement utilisés par les marchands pour le transport de marchandises. Le prix de la carriole ne comprend pas celui de l'animal de trait. Elle peut transporter jusqu'à 1 tonne.

### *Selle d'équitation et harnais*

Les selles sont vendues avec le filet, le mors et les rênes. Pour des montures inhabituelles comme le dragen, le harnachement est sur mesure (prix x3).

### *Traîneau dragensman*

Ce traîneau est conçu pour être tiré sur la neige et la glace par un cheval entraîné. Le conducteur se tient debout à l'arrière. Un traîneau peut transporter jusqu'à 500 kg.