

1- Comment ça gagne sa vie, un Adventore ?

Savoir comment un Adventore est rémunéré, combien il peut espérer gagner, à quoi il doit s'attendre en matière de dépenses, etc., c'est un sujet important, d'autant que forcément, si le MJ ne se pose pas la question, les joueurs vont le lui demander tôt ou tard. Si nous avons déjà abordé dans les suppléments gratuits les sujets financiers, ici, nous allons donc spécifiquement causer andris pour les personnages-joueurs.

À ce sujet, nous allons revenir d'ailleurs sur l'avantage Richesse et comment le gérer en jeu, celui-ci finissant tôt ou tard par devenir une possibilité ouverte aux PJ. Ces derniers tendent en général à accumuler tôt ou tard des trésors ; enfin, s'ils ne se font pas ruiner, arnaquer, taxer ou voler en cours de route, bien sûr. Et nous allons voir qu'il n'est pas toujours facile de garder ses andris.

Bien entendu, vous n'avez aucune obligation de vous servir de ce guide pour gérer les moyens financiers de vos personnages. C'est un guide et c'est tout ; il n'existe que pour vous permettre d'avoir des références et, éventuellement, des moyens de simplifier ou de compliquer la vie de vos Adventores ; après tout, l'argent, c'est le nerf de la guerre. Mais, encore une fois, ne vous sentez pas obligé de vous en servir. Faites-vous plaisir avec et faites plaisir à vos joueurs !

1- Les primes des Adventores

Les adventores sont souvent employés à des missions spéciales, comme de l'enquête, de l'escorte ou de la protection, sans oublier la reconnaissance, l'exploration ou simplement la recherche d'un individu. Leur travail ne se limite bien entendu pas à cela : les Adventores peuvent travailler pour un maitre-marchand, pour un magistrat ou pour eux-mêmes, en servant leurs propres intérêts et objectifs. Un Adventore est avant tout un individu voyageur et aventurier ; en aucun cas, il n'est forcément un mercenaire ou un enquêteur à louer. Et pas besoin d'accepter une mission proposée par une tierce pour s'attirer des ennuis et vivre des aventures palpitantes.

Ceci dit, le groupe d'adventores à la recherche d'occasions de se faire de l'argent, s'il fait cliché, est une manière fort pratique d'aborder le jeu dans les Chants de Loss. Ainsi, les adventores voyagent et opèrent en équipe : ils peuvent travailler au service d'un homme riche et puissant qui a besoin d'exécuteurs de tâches sortant de l'ordinaire qu'il ne peut faire lui-même ou travailler pour leurs propres buts, en profitant éventuellement des occasions qui se présentent de proposer leurs services pour gagner leur vie.

En général, quand un client engage des adventores, c'est à la semaine qu'il loue leurs services et il paye moitié d'avance. Il doit donc présenter l'affaire et négocier avec les PJ, histoire de discuter du temps nécessaire pour accomplir la tâche proposée et causer prix. L'autre moitié de la somme est versée quand l'affaire est réglée. Les hommes très puissants ne vont en général pas négocier eux-mêmes ; ils ne préfèrent pas se mouiller et ils ont des intermédiaires pour ça. Ainsi, c'est un homme de confiance, un secrétaire, un juriste, un capitaine de garde privée qui se chargera en général de causer gros sous avec les Adventores, sous escorte, bien entendu. Cela peut aussi, pour certaines affaires plus louches demandant une discrétion certaine qu'on enverra un courtier, embauché lui-même à la mission, qui agit comme intermédiaire. Ils sont quelques-uns, à Armanth, par exemple, à faire ce métier. Sans surprise, ils sont assez proches de la Cour des Ombres et ont leurs propres gardes du corps.

LES RÉMUNÉRATIONS

Ci-dessous, voici les chiffres indicatifs, pour une rémunération à la semaine lossyenne. Ce ne sont pas des tarifs de mercenariat. Ces derniers sont engagés à des tarifs en général plus bas : les moins bien payés ont d'ailleurs à peine de quoi boucler leur mois et manger à leur faim tout en risquant leur vie.

- **Rémunération de base : 10 aa par adventore engagé par semaine.**
- **Rémunération pour mission risquée ou exploration : 15 aa par adventore engagé par semaine.**

Avec une rémunération qui peut donc monter à quatre andris d'or par mois lossyan en moyenne, un adventore, ça peut en effet sembler bien gagner sa vie. Mais ce n'est pas si simple ; un adventore ne va en général pas trouver ce genre de travail tout le temps, loin de là. S'il parvient à cumuler plus de trois mois de travail sur l'année, il aura de la chance. Et pour trois mois totalisés de travail, soudain, ses moyens ne sont plus les mêmes : 15 andris d'or par an, cela fait une moyenne de 12 andris d'argent environ par mois. Ce n'est guère mieux que le salaire moyen d'un mercenaire confirmé.

Cela dit, un Adventore, ça ne s'engage pas au même tarif s'il est inconnu ou plus célèbre que l'Elegio d'Armanth. Ça n'est pas non plus pour les mêmes missions ni les mêmes résultats qu'on souhaitera les recruter et, plus un Adventore a de Légende, plus il lui est aisé de négocier ses tarifs.

Voici une petite table pour causer du rapport entre augmentation de tarifs par semaine et Légende des Adventores :

- **Score de Légende de l'adventore : 2 à 3 : +3 aa, 4 à 5 : +5 aa, 6 à 7 : +10 aa, 8 à 9 : +30 aa**

On ne causera pas de combien on paye un adventore de Légende 10. C'est impossible à chiffrer et il est probable qu'il puisse demander n'importe quelle somme qui paraisse raisonnable à ce stade de renommée.

Prise en charge des frais : à noter qu'un employeur honnête ou simplement soucieux que ses objectifs réussissent prendra en charge les frais d'une mission qui demande un voyage ou une expédition et donc l'équipement et les provisions nécessaires. Pour faire simple de ce côté-là, on compte un andri d'argent par jour et par personne en voyage, 2 andris par jour et par personne si le voyage se fait en navire lévitant, ceci comptant donc le prix des provisions et l'entretien des montures. Vous avez plus de détail et de données passionnantes sur ce sujet dans le Supplément Voyages.

MISSIONS TRÈS RISQUÉES

Même dans un monde où la loi est à géométrie variable et où un dessous de table bien placé règle ce genre de tracas, les offres de missions les plus illégales sont dangereuses, autant pour leur résolution que pour leurs conséquences.

Ici, on parle d'enlèvement, de sabotage, de vol de secrets ou encore de meurtre et on joue dans la cour des notables, des princes et des Maîtres-marchands. Il ne s'agit plus d'un engagement à la semaine, mais d'une rémunération ponctuelle. Ce n'est pas le niveau de Légende des adventores qui influe le plus sur le prix, mais avant tout celui de la cible de la mission ou de son niveau d'Influence.

Pourquoi parle-t-on de l'avantage d'Influence ici ? Parce que certains hommes puissants peuvent ne pas être forcément légendaires, par exemple parce qu'ils sont très discrets. Pour estimer le degré de risque et de danger de la mission, on fait donc le total des deux chiffres de l'Avantage Influence de la cible de la mission, ce qui donne un résultat de 2 à 10 et permet d'estimer ainsi combien il faudra payer les adventores pour une telle mission.

Bien sûr, pour réussir l'enlèvement d'un individu puissant, par exemple de Légende ou d'Influence 8 ou 9, on ne va pas embaucher des adventores de Légende 1... sauf être idiot, fauché, ou avoir un autre plan en tête. Ceci dit, cela pouvant arriver, c'est avant tout la Légende ou l'Influence de la cible qui compte pour déterminer la rémunération :

- **Cible de légende 2 à 3 : 20 aa par adventore**
- **Cible de légende 4 à 5 : 50 aa par adventore**
- **Cible de légende 6 à 7 : 200 aa par adventore**
- **Cible de légende 8 à 9 : 500 aa par adventore**

Voici une petite table pour causer du rapport entre augmentation de tarifs pour la mission et Légende des Adventores :

- **Score de Légende de l'Adventore : 2 à 3 : +5 aa, 4 à 5 : +25 aa, 6 à 7 : +50 aa, 8 à 9 : +100 aa**

Pour ce genre de mission, l'employeur ne fournit en général aucune prise en charge de frais. Mais il est possible de lui demander des moyens matériels et informations nécessaires à réussir la mission. Après tout, s'il veut que les adventores volent un secret bien gardé, il est préférable qu'il vienne avec les indications et plans pour savoir où trouver le secret en question.

LES RISQUES DE PERDRE SES TRÉSORS

Une petite note sur le problème de revenir à la civilisation, chargé de trésors, d'or et d'argent, et pouvoir les garder. C'est que, hormis les éventuels risques d'une rencontre avec des bandits de grands chemins divers, les cités de Loss ont toutes des collecteurs de taxes et des gardes à l'entrée, qui fouillent les quidams passant les portes et taxent leurs valeurs. Des taxes qui ne sont pas très élevées pour le maraicher qui vient vendre ses légumes ou pour le bourgeois citoyen de la ville, qui ont des tarifs préférentiels pour les membres des guildes locales, mais qui peuvent devenir nettement plus conséquentes pour des voyageurs de passage et encore plus s'ils ont des trésors à l'origine douteuse ou inconnue dans leurs sacs. Et là, c'est très simple : dans le meilleur des cas, c'est-à-dire un petit dessous de table aux collecteurs et quelques palabres pour être convaincant, en espérant tomber sur un officier pas trop zélé et en ayant pas trop de fortune douteuse dans ses affaires, en général, c'est un tiers des valeurs estimées qui va être taxé. Ça ne fonctionne que si les dits-trésors ne représentent pas une trop grande fortune et qu'ils ne sont pas visiblement d'origine illégale ou interdite. Des objets volés ou d'apparence volés ou des Artefacts Anciens, ça ne passera pas du tout. Dans les pires cas, c'est à dure tous les autres, c'est la saisie complète des valeurs douteuses et un risque de faire un tour dans les geôles locales avant de se faire interroger par un magistrat suspicieux avec un risque d'amende en prime, voire pire.

Ce n'est pas pour rien que les chasseurs de trésors, les chasseurs d'artefacts et les cambrioleurs ont des réseaux de contrebande et de recel pour faire transiter leur marchandise risquée et monnayer leurs découvertes. Ils y perdent au passage 50% de la valeur totale de leurs trésors dans ce genre de transaction, mais c'est autrement mieux que de se faire déposséder de tout. Autant dire que c'est une solution à proposer à des aventores qui voudrait, on s'en doute, pouvoir profiter de leur richesse durement gagnée.

2- Le coût de la vie

Un aventore, cela doit bien pouvoir manger, dormir, avoir un toit, se vêtir et, accessoirement, payer ses taxes comme tout le monde ; ces dernières étant souvent ponctionnées aux portes des villes, ou sur les ponts, il n'est guère aisé d'y échapper.

Un niveau de vie, cela se finance, donc. Et c'est important d'y penser dans les aventures de loss. Un aventore peut éventuellement amasser pas mal d'argent, mais il doit aussi en dépenser, ce qu'il fait en équipements et plaisirs divers, bien entendu, mais aussi en niveau de vie. On va éviter de détailler les frais en question, et se contenter de proposer un niveau de dépense par mois lossyan, en fonction du niveau de vie dont veut profiter l'aventore.

- **Niveau social pauvre ; ouvrier, journalier, marin : 6 aa.**
- **Niveau social faible ; petit artisan & commerçant, mercenaire : 12 aa**
- **Niveau social moyen ; artisan & commerçant, administration, personnel public : 15 aa**
- **Petite bourgeoisie ; marchands, autorités administratives et militaires : 20 aa**
- **Bourgeoisie moyenne ; bourgeois rural, marchand aisé, tribun, officier militaire : 50 aa**
- **Grande bourgeoisie ; marchands riches, aristocratie, hautes fonctions civiles : 100 aa**

Au-delà, on arrête de compter ; un prince peut dépenser 1000 aa par mois pour ses frais personnels, un Maître-marchand puissant le double de cette somme.

Cette table couvre les dépenses mensuelles courantes de tout type : c'est-à-dire qu'une fois payé cela, le personnage ne se soucie pas des frais, ni pour lui, ni pour son personnel ou ses esclaves, ni pour ses montures. S'il a une famille, les frais peuvent être supérieurs, mais on ne va pas chipoter sur ce détail.

Si cependant le MJ se sent taquin, rajoutez 50% à cette valeur par mois pour estimer le coût pour une famille de 5 à 6 personnes environ.

Et à quoi sert cette table ? Entre autres à forcer les joueurs à se souvenir que les aventores ont une vie et donc des dépenses, tout en facilitant l'estimation de celles-ci sans devoir aller regarder dans l'équipement et les aides de jeu sur les niveaux de vie, les dépenses, les services, etc. Et puis, cela aide à vider les économies des aventores, ce qui fournit toujours une bonne motivation d'aventures à leur proposer quand ils vont se remettre à chercher du travail.

3- Avantage Richesse et niveau de vie

L'Avantage Richesse peut s'acquérir à la création du personnage ou en cours de jeu. Pour cela, il faut avoir une certaine fortune, que l'on pourra investir, ou encore un rang social ou une influence qui

assure une rémunération régulière. Bref, on ne peut pas acheter cet avantage simplement avec quelques XP, il faut un contexte favorable.

En retour, cet avantage a un intérêt en cours de jeu : il va payer le niveau de vie de l'Adventore et couvrir ses frais mensuels. Voici donc ci-dessous la table qui explique à peu près comment cela se passe :

- **1-3 : Richesse modeste.** En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 200 aa ; fournit un niveau de vie de 10 à 15 aa.
- **4-6 : Richesse moyenne.** En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 500 aa ; fournit un niveau de vie de 20 à 40 aa.
- **7-8 : Richesse aisée.** En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 1000 aa ; fournit un niveau de vie de 50 à 70 aa.
- **9 : Richesse luxueuse.** En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 10 000 aa ; fournit un niveau de vie de 100 à 300 aa.
- **10 : Pété de thunes.** En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 20 000 aa ; fournit un niveau de vie de 500 aa ; autant dire que l'Adventore nage dans le luxe.

Là encore nous vous proposons cette table comme guide et aide de jeu. Libre à vous de l'interpréter à votre goût pour vos aventures de Loss. Il y a bien d'autres façons de gagner l'Avantage Richesse, sans être forcé de trouver l'investissement proposé ci-dessus. Cette table sert seulement de référence un peu plus détaillée que celle des règles du jeu de base, et aborde et règle le problème des dépenses de niveau de vie des adventores. À vous d'en faire bon usage, de l'adapter à votre convenance ou de préférer faire les choses à votre envie !

2- Coûts des valeurs, denrées, & biens

Ce qui suit répond à des questions qu'on nous a posé sur le forum et le groupe Facebook des Chants de Loss, à savoir : quelles sont les valeurs des denrées commerciales et des biens ? Question logique dans un monde où le commerce et la négociation ont un grand pouvoir ; aussi, nous allons y répondre et amplement compléter, ainsi, la liste des prix et services du livre de base des Chants de Loss.

Vous retrouverez ci-dessous de nombreux prix cités ailleurs : parmi eux, le prix des vêtements, des esclaves, ou encore des montures. En théorie, on espère bien ne pas se tromper sur les prix, mais en cas de doute, considérez ce document comme la référence, c'est ce dernier qui est le plus à jour et le plus abouti.

Quelques rappels

La finance du monde de Loss est un univers d'usuriers et de guildes contrôlant tous les échanges et commerces. Si on est pas membre d'une guilde ou d'une confrérie, faire du négoce devient compliqué, quand ce n'est pas carrément illégal. Et si cela devient foutrement plus facile si on est un membre de guilde, on est quand même taxé par cette dernière qui exige une cotisation estimée sur toutes les recettes du membre.

DEVENIR ARTISAN OUMARCHAND

Devenir membre d'une guilde ou d'une confrérie sera abordé en détail dans le supplément Armanth. À vrai dire, ce n'est pas si difficile, mais il faut être résident de la ville où se trouve la structure dont on veut devenir membre, ne pas être officiellement recherché pour un crime, payer (plus ou moins cher), pour y entrer et ensuite s'acquitter de ses cotisations annuelles. Bien sûr, si on devient membre de la guilde des drapiers, il sera très mal vu de se mettre à vendre de la ferronnerie ou des munitions pour armes à impulsion ; c'est un moyen rapide et efficace de se faire virer de sa guilde et de se retrouver avec des poursuites légales – et pas mal d'ennuis moins légaux. Faire du commerce sans en avoir la permission par la confrérie ou la guilde affiliée, et donc sans en être membre, est considéré comme faire de la contrebande.

À titre d'exemple, devenir membre actif d'une confrérie d'artisans, comme les forgerons, coûte environ 25 AA quand on n'est pas d'une famille de la confrérie en question mais seulement 10 AA, voire moins, si on est bien parrainé, par exemple par son père ou son oncle du métier et de la confrérie locale. Le tarif est autrement plus cher pour une guilde puissante, comme la Guilde des Marchands qui exige des droits d'entrée de 1000 AA à un quidam qui n'est pas d'une famille de la Guilde. Là encore, on paye bien moins si on connaît du monde, mais c'est beaucoup plus dur de se faire parrainer, car le parrain engage sa propre place. Les guildes d'armateurs ou de banquier sont encore plus chères. Même les colporteurs ont leur guilde et paient une cotisation. Il n'y a guère que les plus petits commerçants, ou encore les vendeurs à la sauvette et sous le manteau à n'être affilié à personne. Ce système permet ainsi aux autorités fiscales des cités-États de savoir à peu près qui fait quoi et dont, comment les taxer et contrôler aussi le commerce, même si les guildes elles-mêmes ne se gênent pas pour truquer ce genre

de décomptes et de déclarations fiscales auprès des autorités. Après tout, tant que cela ne se voit pas, ça ne dérange pas grand monde, surtout les concernés !

Pour rappel, ne devient pas membre d'une confrérie qui veut : il y a des connaissances et compétences professionnelles à maîtriser, des épreuves à passer, des gens à connaître, il faut être résident local depuis un moment. S'il est bien plus facile d'être reconnu dans un petit bourg de quelques centaines d'habitants comme Elsa, il sera plus difficile de se lancer dans un commerce officiel à Armanth, sans avoir des parrainages et soutiens solides dans le métier.

ACHETER ET VENDRE

Mais à quoi cela sert et quel est l'intérêt ?

Pour tenir un commerce ou vendre son artisanat sans passer par un intermédiaire officiel, il faut donc être membre de la guilde ou de la confrérie en rapport avec son travail. On se voit imposer diverses contraintes, comme des règles tarifaires, qualitatives ou un code de travail mais, en échange, en plus de la protection sociale et juridique que fournit alors la guilde, et de possibilités d'emprunts préférentiels, car l'habitude des emprunts bancaires est de demander un remboursement avec en moyenne 25% à 30% d'intérêt, on peut vendre librement et acheter matières premières et biens de travail avec certaines facilités.

Quand on n'est pas membre de guilde, les commerçants négocient durement les produits qu'ils vont acheter y compris du neuf. La revente d'un bien près d'un commerçant occasionne une dépréciation de valeur et l'objet perdra 25% de sa valeur initiale en revente. Si un objet est courant et peu recherché, il peut perdre 50% de sa valeur initiale. Ainsi, un adventori qui négocierait un cheval léger ne pourrait pas le vendre au prix de 50 AA, mais seulement de 25. Alors que s'il est membre de la confrérie des éleveurs ou de la Guilde des Marchands, ou simplement membre d'une confrérie reconnue et dont il est admis qu'elle fait commerce de produits variés, comme les colporteurs, il pourra sans doute le vendre plus ou moins à son prix réel. Il en va de même pour tout, y compris les matières premières et même les métaux précieux ! Seules les monnaies ne vont pas perdre de leur valeur. On comprend donc l'intérêt d'être membre d'une guilde : pouvoir officiellement négocier sans y perdre sa chemise. Quant au recel d'objets d'origine douteuse, c'est la même chose, mais, en plus, là, il faut être très malin et discret pour éviter de se faire prendre et se retrouver avec des ennuis proportionnels au côté douteux de la marchandise.

C'est la même chose pour les achats en gros : les prix ci-dessous sont les prix du marché pour le quidam moyen. Mais les commerçants et artisans ayant leur réseau peuvent se procurer les biens et matières premières quand ils les achètent en gros à une moyenne de 50% à 75% de leur valeur indiquée plus bas. Le prix varie seulement alors en fonction de la rareté locale des produits. Bien sûr, ces prix ne sont accessibles que via les réseaux des confréries et des guildes, ne sont pas accessibles aux particuliers, sont réservés aux membres des guildes et confréries et ne s'applique que quand on achète en gros (c'est-à-dire au moins dix fois la quantité de base ou dix unités d'un produit).

L'équivalence monétaire

L'andri d'argent est la monnaie d'échange la plus couramment employée dans l'univers de Loss. Il existe une autre monnaie d'échange employée pour les transactions importantes : la barre de commerce, en général en argent ou en or.

Le quadrans 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.

Les pièces de monnaie Lossyannes sont très fines et n'ont pas de tranche crénelée. On peut les limer pour récupérer un peu de métal, même si c'est interdit. Pour les grosses transactions, on pèse donc toujours les monnaies. Une pièce pèse en général environ 10 grammes. Une barre de commerce, qui est crénelée et frappée de poinçons sur toute sa surface, est plus difficile à limer et contrefaire et pèse environ 200 grammes. Ces poids sont indicatifs, puisque la nature des métaux change leur poids, mais pour des raisons de facilité, on évitera d'en tenir compte.

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

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

Valeur d'échange	qn	ab	aa	ao	ba	bo	bl
Quadrans	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	20 000	2 000	200	100	20	1

SE FACILITER LA VIE AVEC LES PRIX

On va avouer quelque chose, si si, on aurait dû faire cela dès le départ dans les règles de jeu des Chants de Loss : la plupart des prix peuvent être exprimés en Andris d'argent, y compris en mettant des virgules pour les fractions, plutôt que d'indiquer les valeurs en Andris de bronze, d'argent et d'or.

Après tout, l'Andri d'argent (AA) est la référence monétaire la plus courante. Aussi, pour l'ensemble de ce document, tous les prix seront donc exprimés en Andris d'argent (AA), avec des fractions le cas échéant, qui correspondent au coût en Andris de bronze. C'est d'ailleurs ainsi que tous les marchands comptent et donnent les prix et font leurs échanges. Ça devrait simplifier largement les efforts du lecteur en évitant de le forcer à faire la conversion.

LES ABRÉVIATIONS

Voici les abréviations monétaires, pour référence :

- Quadran : QN
- Andri de bronze : AB
- Andri d'argent : AA
- Andri d'or : AO
- Barre de commerce d'argent : BA
- Barre de commerce d'or : BO
- Barre de loss-métal : BL

Les unités de mesure

Dans le monde du commerce, les unités de mesure sont plus ou moins standardisées, grâce à l'influence de la Guilde des Marchands. Pour des raisons de facilité, plus que de réalisme, les unités de mesure de la Guilde des Marchands sont similaires à celles du système métrique et du système du gramme que nous connaissons tous. L'origine historique de ces unités de mesure reste mal connue, mais elle a été décidée et validée par le Conseil des Pairs à Armanth il y a moins d'un siècle, après plus de vingt ans de discussions acharnées, jusqu'à aboutir au système actuel, décrit ci-dessous.

LES POIDS

L'unité de base du *Système des Marchands* est le **grain**. Le grain pèse environ **un gramme**, c'est une unité de mesure issue de l'orfèvrerie et de la joaillerie. On divise le grain en dix **atisii (singulier atus)**, une unité qui ne concerne que les joailliers, chimistes et autres experts de la précision.

Avec cent grains, on a une **barre**, c'est la barre de commerce usité dans les valeurs monétaires, elle pèse environ **200 grammes**. La barre est assez peu employée.

Avec mille grains, on a un **pain**. C'est l'unité de mesure la plus courante, pour peser animaux, hommes, matériaux et denrées. Un pain pèse environ **1 kg**. À noter, les pains des boulangers ne pèsent pas tous un pain, mais le nom vient de leur unité de mesure pour leurs produits.

Avec cent mille grains, on a un **sac**, qui pèse donc cent pains, c'est-à-dire **100 kg**. Le sac est employé surtout pour mesurer la capacité et la contenance des montures, animaux de bât et chariots. Le reste du temps, c'est une unité de mesure peu employée.

Enfin, avec un million de grains, nous avons un **tonneau**. Il pèse donc **une tonne**, et son nom vient directement de l'unité de mesure des volumes et capacité de cargaison des navires. Le terme est devenu universel, c'est le plus employé partout, même chez les dragensmanns.

- 1 **Grain (un gramme) abrégé G** = 10 atisii
- 1 **Barre (200 grammes) abrégé B** = 200 grains
- 1 **Pain (1 kilogramme) abrégé P** = 1000 grains = 5 barres
- 1 **Sac (100 kilogrammes) abrégé S** = 100 000 grains = 500 barres = 100 pains

- 1 **Tonneau (une tonne) abrégé T** = 1 000 000 grains = 5 000 barres = 1000 pains = 10 sacs

LES MESURES

L'unité de mesure étalon du *Système des Marchands* est le **bras**, qui équivaut pratiquement (à 0,2 cm près) à **un mètre**. C'est une mesure employée à l'origine en draperie pour les longues d'étoffes.

Une autre mesure courante, mais non officielle, est la **coudée**, qui vaut un demi-bras, donc **50 cm** environ.

Le bras se divise en cent ongles. Un **ongle** mesure environ **1 cm**.

L'ongle se divise en dix atus (comme le nom des atisii plus haut). Un **atus** mesure environ **1 mm**. Mais cette unité de mesure est rarement employée en dehors des métiers d'ingénierie et d'art de précision.

- 1 **Ongle (1 centimètre) abrégé On** = 10 atisii
- 1 **Bras (1 mètre) abrégé Br** = 100 ongles

La variation des prix

La mécanique économique des guildes et confréries fixe les prix en fonction des coûts de production, d'importation et les besoins de bénéfices des commerçants, mais aussi selon la rareté des produits et leur disponibilité. C'est un travail constant qui se passe au sein des assemblées de ces organisations mais qui dépend aussi des besoins et objectifs des négociants et artisans eux-mêmes. Bref, s'il y a des règles à respecter, les prix peuvent varier souvent, en fonction des bons vieux principes de l'offre et de la demande.

LA DISPONIBILITÉ

La **disponibilité**, dans les règles des Chants de Loss, est noté de 1 à 5, mais on n'emploie ordinairement que les trois premiers rangs :

- 1 - *Courant* - **Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test) : 15**
- 2 - *Inhabituel* - **Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test) : 20**
- 3 - *Rare* - **Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test) : 25**
- 4 - *Exceptionnel* - **Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test) : 30**
- 5 - *Artefact* - **Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test) : 40**

Courant : c'est une marchandise courante et disponible, qu'on produit et exporte partout. C'est par exemple le cas des métaux les plus répandus, comme le fer, l'acier ou le plomb ou des céréales courants,

comme le til, ou encore des étoffes les plus communes, comme le lin ou le chanvre. Le prix de ces marchandises ne change qu'en cas de pénurie, disette, guerre et en gros, de manière exceptionnelle.

Inhabituel : c'est une marchandise qui n'est pas courante hors de sa région de production et qui s'exporte en quantité limitée et avec des surcoûts conséquents. C'est le cas de la plupart des accessoires mécaniques et autres armes à impulsion, de la poudre explosive et des feux d'artifices, des chevaux et griffons de race. Ici, on parle de région au sens plus ou moins large, c'est-à-dire région culturelle : un cheval gennemon, c'est on ne peut plus courant partout dans les Marches de Gennema. Ces marchandises ne sont pas disponibles partout et même quand elles le sont, elles seront chères si elles ne sont pas produites localement (comme par exemple un cheval gennemon à Armanth) : **si le produit est acheté hors de sa région de production, il coûte le double de son prix de base.**

Rare : c'est une marchandise qui n'est produite que très localement et uniquement pour un marché local ; elle ne s'exporte presque pas et en quantités très limitées, ce qui explique des prix très élevés. C'est par exemple le cas des grenades qu'on ne trouve que dans les ateliers d'armement des cités jemmaï ou des dragens, ces montures volantes dragensmanns qui ne s'exportent pas. Ici, on parle de production locale à l'échelle d'une localité ou d'une cité-État : un dragen, ça reste rare, mais on en croise souvent chez les dragensmanns, alors qu'ailleurs, c'est exceptionnel. Ces marchandises sont difficiles à trouver et même quand on y parvient, c'est à prix d'or : **si le produit est acheté hors de sa localité de production, il coûte le triple de son prix de base.**

Exceptionnel : c'est une marchandise qui non seulement est très rare, mais n'est pas censé être mise en vente ou circuler ; elle ne s'exporte pas et il est exceptionnel de croiser cette marchandise, dans tous les cas. C'est par exemple le cas des esclaves Languirens ou Chanteuses de Loss, qu'on ne voit mise en vente qu'une à deux fois par an au maximum à Armanth, des automates gardiens fabriqués par les meilleurs génies et qui exigent des pièces Anciennes, des lames ardentes des forces d'élite de l'Eglise ou des sabres hemlaris de loss-cristal, dont on sait juste qu'ils sont façonnés quelque part dans les Monts Frontaliers. Ces marchandises sont très rares, ardues à trouver et quand on les trouve, le prix reste si hors-norme qu'il n'y a aucun multiplicateur à appliquer.

Artefact : techniquement, ce n'est pas une marchandise et techniquement, c'est si rare que jamais personne n'en entend parler quand c'est mis en circulation. La plupart des produits de ce rang sont d'ailleurs des artefacts Anciens, ou des inventions uniques de génies, quand il ne s'agit pas simplement d'objets de Légende ayant appartenu à des héros ou des personnages sacrés. Et pour faire simple, ces objets ne sont pas censés avoir de prix ; bien sûr, puisque tout se négocie, ils en ont un, mais ce dernier est si hors norme qu'aucun modificateur de prix ne s'applique.

Variation selon la distance

Plus cela vient de loin, plus c'est cher ! Là, le principe est simple, et pour le décrire, nous allons prendre l'exemple du dragen, la monture volante dragensmanns. C'est un animal qui coûte déjà assez cher quand on va l'acheter dans un élevage local dans les Neiges-Dragons, ce qui veut dire se déplacer dans la localité où on en élève et où on en vend. Mais sa disponibilité sera alors de 1. Si on essaye d'en acheter un ailleurs que dans un centre d'élevage, mais en se trouvant dans la région culturelle des Dragensmanns, sa disponibilité sera alors de 2 et elle sera de 3 partout ailleurs. Ainsi, si on fait l'effort de se déplacer pour aller acheter sur place un produit rare, et qu'on va le rendre loin de sa région de production, on peut faire une plus-value sur sa valeur de base particulièrement élevée.

1- Les produits en gros

Voici ci-dessous une liste de la plupart des produits bruts et marchandises, hors aliments, qui circulent dans le monde de Loss et font partie de la panoplie des achats et ventes de tous les négociants.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Sel brut	5 Pain	1	1	Employé comme monnaie d'échange
Sel de table raffiné	1 Pain	1	1	Produit de luxe
Minerai de fer	1 Sac	2	1	
Minerai de cuivre	1 Sac	0,5	1	
Minerai d'argent	1 Sac	30	2	Valeur réelle fondu en monnaie : 200 AA
Pépites d'or	10 Grains	3	2	Valeur réelle fondu en monnaie : 5 AA
Lingot de bronze	5 Pains	3	1	Valeur réelle fondu en monnaie : 25 AA
Lingot d'acier	5 Pains	2	1	
Lingot de titane	5 Pains	80	2	
Cristal de béryl	5 Pains	15	2	
Lingot de plomb	5 Pains	0,4	1	
Acier recyclé	10 Pains	2	1	Pièces à refondre
Fer recyclé	10 Pains	0,5	1	Pièces à refondre
Titane recyclé	10 Pains	60	2	Pièces à refondre
Bronze recyclé	10 Pains	5	1	Pièces à refondre
Rouleau de lin	1 Bras	0,2	1	
Rouleau de tussah	1 Bras	0,5	1	
Rouleau de lin	1 Bras	0,3	1	
Rouleau de laine	1 Bras	3	2	
Rouleau de soie	1 Bras	2	2	
Rouleau de til	1 Bras	0,3	1	
Rouleau de velours	1 Bras	4	2	
Rouleau de latex	1 Bras	1	2	
Peau brute séchée	1 Bras	0,5	1	
Cuir traité	1 Bras	2	1	
Fourrure	1 Bras	6	2	
Lot de bois d'œuvre	1 Tonneau	1,6	1	Bois de construction traité
Lot de bois de luxe	1 Tonneau	4,5	2	Bois pour l'ébénisterie
Mellia d'éclairage	1 Sac	300		Appelé aussi mellia jaune
Huile de narva	1 Tonneau	200		Huile industrielle d'éclairage

2- Les aliments

Vous pouvez trouver des informations détaillées sur la nourriture et les aliments lossyans sur le supplément gratuit [À table !](#)

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Grosse miché de pain	2 Pains	0,1	1	
Mora, chèvre ou sika séché	1 Pain	0,3	1	
Jambon sec ou fumé	20 Pains	3,2	1	Viande de mora
Saucisse sèche	250 Grains	0,1	1	Viande de mora
Fromage, la tome	4 Pains	1,4	1	Fromage de sika, se conserve
Saindoux	1 Pain	0,1	1	Graisse animale
Huile végétale	1 Pain	0,2	1	De lin, de til ou de chanvre ou d'olive
Esquiri frais	1 Pain	0,2	1	Viande crue
Mora frais	1 Pain	0,2	1	Viande crue
Sika ou chèvre frais	1 Pain	0,3	1	Viande crue
Aramios ou Ghia-tonnerre frais	1 Pain	0,4	2	Viande crue
Oie, canard ou pandira frais	1 Pain	0,4	1	Viande crue
Poisson frais	1 Pain	0,2	1	Plupart des poissons communs
Fruits de mer frais	1 Pain	0,3	1	Plupart des fruits de mer communs
Crustacés frais	1 Pain	0,3	1	Plupart des crustacés communs
Sac de céréales bruts	20 Pains	0,1	1	Til, blé ou avoine
Sac de riz	20 Pains	0,3	2	
Sac de farine blanche	20 Pains	0,4	1	
Sac de son à gruau	20 Pains	0,1	1	Nourriture pour animaux ou indigents
Sac de qasits ou de bananes	20 pains	0,2	1	
Caisse de légumes de saison	10 Pains	0,2	2	Ou de fruits de saison
Tonneau de poisson salé	1 Sac	24	1	Tonneau scellé, se conserve longtemps
Viande à la sauce en bocal	1 Pain	1	3	Bocal stérile qui se conserve longtemps
Poisson fumé	1 Pain	0,2	1	Poissons communs
Sac de légumes secs	5 Pains	0,2		Pois, pois chiches, ou lentilles
Épices communs	1 Pain	0,3	1	Piment, miel, sel-feu, poivron, ail
Épices rares	1 Pain	2,5	2	Poivre, cannelle, muscade, cirelle. kara
Feuilles de thé	1 Pain	0,3	1	Thé noir nature commun
Grains de kumat	1 Pain	0,5	2	Torréfiés
Lait frais ou doli	5 Pains	0,3	1	
Vin, bouteille	1 Pain	0,1	1	Vin local commun
Vin, tonneau	1 Sac	10	1	Vin local commun
Bière, bouteille	1 Pain	0,1	1	
Hydromel, bouteille	1 Pain	0,2	2	Même prix que le me-kwei
Bière, tonneau	1 Sac	10	1	
Hydromel, tonneau	1 Sac	20	2	Même prix que le me-kwei
Somnae, bouteille	1 Pain	1	2	Liqueur d'applerine
Alcool fort, bouteille	1 Pain	0,3	1	Eau-de-vie, liqueur, etc.
Alcool fort, tonneau	1 Sac	30	1	Eau-de-vie, liqueur, etc.
Vin de luxe, bouteille	1 Pain	10	2	Par exemple le vin des Marches

Alcool de luxe	1 Pain	10	2	Par exemple Grand Haerak d'Armanth
Fruits secs	1 Pain	0,2	1	
Fruits confits	1 Pain	0,5	1	
Panier de pâtisseries	1 Pain	0,3	1	Sans le panier
Sac de confiseries	1 Pain	1	2	Bonbons et sucreries

3- L'habillement

Pour faciliter les choses, les pièces de vêtements sont triées par type et partie du corps. Vous pouvez trouver la description détaillée de ces pièces de vêtements dans le supplément gratuit [Les tenues & modes lossyannes](#). Les bijoux seront abordés dans la section : le luxe.

Robes et manteaux

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Manteau de pluie		2	1	
Manteau fourré de voyage		3	2	
Coupe-vent de cuir		5	1	
Plaed		1	2	Manteau-cape dragensmanns
Robe droite commune		0,5	1	
Robe à corset et jupons		3	1	Robe étocliennne répandue
Robe & skiffa		2	1	Robe dragensmann
Tunique ou robe caftan		2	1	Athémaïs & Armanth
Étole		2	1	Manteau étoclien
Sayon		0,8	2	Toge des forestiers
Shabil		3	1	Robe-tunique gennemon
Stola		0,8	1	Robe hégémonienne
Gallus		0,8	1	Manteau hégémonien
Hemfu		2	1	Robe hemlaris
Manteau doublé		4	1	Chaud manteau hemlaris
Khabiya		3	2	Robe traditionnelle frangienne
Jhi-ibas		1	1	Robe-manteau du désert
Mantua		3	1	Robe cintrée et drapée teranchen

Torse

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Gilet brodé		3	1	
Gilet fourré		3	2	
Tunique courte		0,6	1	
Tunique longue		1	1	
Chemise ample		0,3	1	Lin ou til
Chemise à jabot sur mesure		1	1	soie
Chemisier léger brodé		2	2	Lin fin, soie et satin

Linges de corps		0,3	1	Culotte, caleçon et autre brassière
Veste doublée		2	1	
Veste de cuir		3	1	
Bretta		3	2	Veste ornée forestière
Be-baï		3	1	Robe tunique ar'anthia
Je-ji-baï		2	1	Tunique longue ar'anthia
Kurta		2	1	Tunique erbeheim
Pallia		2	1	Tunique féminine hégémonienne
Palmata		1	1	Tunique masculine hégémonienne
Chen-po		0,8	1	Tunique hemlaris
Pourpoint		3	1	Veste étoclienne
Tunique de cuir		4	2	Tunique forestière
Kathaz		1	1	Tunique gennemon
Veste à galons		3	2	Veste teranchen

Jambes

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Pantalons de toile		0,2	1	
Pantalons-chausses de qualité		0,8	1	
Pantalons de cuir		2	1	
Jupe simple		0,2	1	
Jupe ample à jupons		0,7	1	
Criaffa		0,7	1	Fines chausses femme athémaïs
Sarouel		0,5	1	Pantalon ample unisexe athémaïs
Jeta ou kilt		0,8	1	Kilt athémaïs ou dragensmanns
Taffas		0,6	1	Pantalons amples erbeheims
Pagne ou pagne long		0,4	1	
Braies		1	2	Pantalons amples forestiers
Wiga		0,6	1	Pantalons gennemons
Pantalon-jupe		0,7	1	Pantalons hemlaris
Jupe de cuir fourré		2	2	Jupe svatnaz
Demi-mantua		1	1	Jupe ample fendue teranchen

Pieds

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Sandales		0,2	1	
Chaussures de toile		0,3	1	
Chaussures fourrées		3	2	
Bottines ou souliers de cuir		2	2	
Bottes de cuir		2	1	
Babouches		0,5	1	Chaussures légères athémaïs
Bottes ornées		4	2	Bottes dragensmanns

Bottes hautes		4	2	Bottes étéocliennes
Bottes fourrées		2,5	2	Bottes gennemons
Chaussons brodés		1	1	Chaussures hemlaris

Accessoires

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Grand chapeau		0,7	1	Feutre ou cuir
Chapeau de paille		0,3	1	
Tricorne		2	1	
Ombrelle tressée		0,4	1	
Ombrelle cirée		0,8	1	
Ombrelle de soie		1	1	
Lunettes fumées		6	2	
Voile de dentelle		1	1	
Voile de soie		3	1	
Ceinture de cuir simple		0,3	1	
Ceinture ornée		3	2	
Ceinture large brodée		3	1	Soie et til
Gants fins de dentelles		2	1	
Gants de cuir		0,7	1	
Gants de bretteur		1,6	1	

4- Les animaux domestiques

Montures et animaux d'attelage

Les montures sont décrites en détail [dans le supplément Voyages](#) et sont reprises dans le futur supplément gratuit Les montures de Loss.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Âne		4	1	
Mulet		5	1	
Poney		10	1	
Poney de montagne hemlaris		20	2	
Cheval léger		50	1	
Cheval léger aran'thia		60	2	Cités-unies
Étalon des Marches		55	2	Marches Athémaïs
Pur-sang étéoclien		70	2	
Cheval léger gennemon		100	2	
Cheval de trait		60	1	
Cheval de guerre		80	2	
Cheval de guerre hégémonien		120	2	
Cheval de guerre dragensmanns		200	2	

Griffon de monte		100	1	
Griffon rouge gennemon		250	2	Monture de guerre
Griffon noir athémaïs		140		Monture de guerre
Dromadaire		65	2	Monture frangienne
Dragen		1000	3	Monture volante dragensmanns
Kaerin		2500	3	Monture gennemon
Ghia-tonnerre		250	2	
Aramios		150	2	
Longila		1200	2	

Équipement et attelages

Les attelages sont décrites en détail dans le supplément Voyages et sont reprises dans le futur supplément gratuit Les montures de Loss.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Équipement de cheval monté		12	1	Équipement complet, selle comprise
Selle équestre		8	1	
Équipement de cheval de guerre		25	2	
Selle de guerre		15	2	
Bât équestre		2	1	
Équipement de griffon monté		10	1	
Selle pour griffon		7	1	
Selle de guerre pour griffon		12	2	
Équipement de griffon de guerre		20	2	
Fontes		6	1	
Équipement pour dragen		40	3	
Cravache		0,5	1	
Éperons		2	1	
Carriole - charrette		5	1	
Tombereau		5	1	
Chaise de docteur		20	2	Voiture mono ou biplace
Wagonnette		45	1	
Chariot bâché		55	1	
Diligence – malle-poste		100	2	
Traineau		10	1	
Roulotte		80	1	
Bât longila		60	2	

Animaux d'élevage

Le prix des animaux ci-dessous sont ceux destinés à la boucherie ou comme marchandise. C'est le prix sur pied des animaux vivants vendus au marché.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
-------------	----------	-----------	-------	-------

Esquiri		0,8	1	
Mora domestique		20	1	200 kg
Mora femelle pour reproduction		25	1	
Sika à viande		8	1	70 kg
Sika femelle pour reproduction		12	1	
Pandira		1	1	5kg
Chimi		0,5	1	250gr
Chimi voyageur		2	2	Permetts d'échanger des messages.
Ghia-tonnerre femelle d'élevage		270	2	Prévu pour le lait
Chèvre		5	1	40 kg
Chèvre pour reproduction		7	1	
Faisan		0,6	1	3kg
Oie		0,6	1	3kg
Canard		0,4	1	2kg
Cheval à viande		25	1	
Âne à viande		4	1	

Animaux de compagnie

Les animaux de compagnie sont un certain luxe, mais la tradition athémaïs d'offrir un chien de compagnie dressé (pas un petit, donc, car il est prévu pour assurer, en théorie, sa sécurité), à toute jeune femme à ses 14 ans, a répandu plus largement cette habitude des animaux de compagnie, même si leur prix les réserve à des gens aisés.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Lori		5	1	
Tosh domestique		0,3	1	
Chat		5	1	
Chat de race		15	1	
Chien commun		0,5	1	
Chien de garde dressé		5	1	
Dogue teranchen		1	2	
Berger frisé gennemon		2	2	
Chien-loup forestier		6	2	
Chien-loup svatnaz		10	2	
Chien turuk dragensmanns		8	2	
Chien lévrier frangien		1	2	
Lévrier katmul hemlaris		3	2	
Króna apprivoisé		3	3	Vautour armanthien

5- Les esclaves

Les prix qui suivent sont indicatifs, ce sont les prix de base et ces derniers fluctuent beaucoup. Pour plus de précisions, consultez le supplément gratuit [Les esclaves de Loss](#).

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Esclave domestique commun		50	1	
Captif sans dressage		20	1	
Forçat		15	1	
Esclave de compagnie éduquée		200	1	
Esclave rousse éduquée		500	2	
Esclave albinos ou exotique		1000	2	éduquée
Esclave des Plaisirs		1500	2	
Terrien perdu éduqué		1500	3	
Esclave des Plaisirs san'eshe		2000	2	
Languiren		35 000	3	
Chanteuse de loss		150 000	3	

6- Le luxe

Tout ce qui concerne les objets dont la principale utilité est de montrer sa richesse, son rang, sa générosité ou ses largesses, bref, ce qui ne sert à rien sauf à faire joli et poser un statut social.

Pierres & métaux

Les pierres ci-dessous sont considérées par grains, donc dix grains = environ dix pierres, polies ou taillées de manière sommaire ; mais ce n'est qu'indicatif. Les prix ici sont ceux de base, ils peuvent varier en fonction de la qualité de polissage ou de taille. Les métaux ci-dessous sont sous forme de petits lingots et prêt à l'usage en orfèvrerie.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Or rose	10 Grains	12	2	
Argent ornemental	10 Grains	0,7	1	Alliage d'argent et cuivre
Platine	10 Grains	55	2	
Bronze ornemental	20 Grains	0,1	1	Alliage basse qualité
Agate	10 Grains	0,4	1	
Ambre	10 Grains	0,3	2	
Améthyste	10 Grains	0,3	1	
Béryl	10 Grains	0,2	2	
Citrine	10 Grains	0,4	2	
Corail	10 Grains	0,2	1	
Cristal de roche	10 Grain	0,1	1	
Grenat	10 Grains	0,4	1	
Jaspe rouge	10 Grains	0,3	2	
Jade	10 Grains	0,3	2	
Lapis-lazuli	10 Grains	0,3	2	
Nacre	10 Grains	0,2	1	

Obsidienne	10 Grains	0,2	2	
Onyx	10 Grains	0,2	2	
Opale	10 Grains	0,4	1	
Pierre de lune	10 Grains	0,3	2	
Perle véritable	10 Grains	0,6	2	
Quartz rose	10 Grains	0,2	1	
Turquoise	10 Grains	0,3	1	
Diamant	1 Grain	200	2	Pierre précieuse
Émeraude	1 Grain	150	2	Pierre précieuse
Rubis	1 Grain	50	2	Pierre précieuse
Saphir	1 Grain	100	2	Pierre précieuse

Bijoux

On appelle pierres fines les pierres semi-précieuses décrites ci-dessus, dont le prix est donné aux dix grains.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Bracelet de pacotille		0,5	1	décoré de perles de bois et verre
Bracelet à clochettes d'argent		0,7	1	pour poignets ou cheville
Collier torque bronze		0,7	1	
Bracelet torque bronze		0,5	1	
Bracelet de corail et d'ambre		0,7	1	Ou autres pierres fines
Bracelet chaîne d'argent		1	1	
Bracelet d'argent et perles simples		4	1	
Bracelet de force en bronze		2	1	
Bracelet de force en argent		4	1	
Chaîne cheville de pièces d'argent		3	1	
Chaîne d'argent simple		3	1	Pour le cou
Chaîne d'or simple		10	1	Pour le cou
Pendentif simple de bronze		0,5	1	
Pendentif simple d'argent		3	1	
Pendentif d'argent et pierre de lune		5	1	Ou autres pierres fines
Pendentif simple d'or		25	1	
Pendentif d'or et opale		60	1	Ou autres pierres fines
Collier de perles véritables		70	2	
Collier de perles de pierres variés		12	2	
Collier d'esclave orné		10	2	
Bague d'argent simple		5	1	
Bague d'argent et améthyste		20	1	Ou autres pierres fines
Bague d'or simple		45	1	
Bague d'or et citrine		70	1	Ou autres pierres fines
Bracelet d'or et perles véritables		260	2	

Bracelet d'or plein		100	1	
Rivière or, pierres précieuses et perles véritables		4600	2	
Rivière platine et diamants		9500	2	
Bracelet platine et diamants		3250	2	
Bague solitaire or et gros diamant		1000	2	
Bague sigillaire platine et diamants		700	2	
Diadème or et pierreries		6500	2	

Apparat

Accessoires et équipements de luxe et d'apparat divers.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Broche ou fibule en argent gravé		2	1	
Boucle de ceinture ouvragée		3	1	Argent
Manteau d'apparat		15	1	Velours. pourpre et fil d'or
Canne d'autorité ornée		100	2	Argent, or et pierreries
Étole bordée d'aristocrate		25	2	Soie, velours et fil d'or
Poignard d'apparat		20	1	Décoré d'or et pierreries
Sabre d'apparat		120	2	Décoré d'or et pierreries
Équipement équestre d'apparat		250	2	Argent, fil d'or et pierreries
Palanquin d'apparat		650	2	Transport de luxe à bras
Carrosse d'apparat		1500	2	Chevaux non compris

7- Les biens & valeurs

Les gros achats et investissements, qui concernent avant tout l'immobilier mais aussi les navires.

Maisons

Là encore, ces prix sont génériques ; ce sont les prix moyens que l'on pourrait appliquer pour l'achat d'une propriété dans Armanth et sa région.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Taudis urbain		20	1	1 pièce
Petit appartement urbain		50	1	3 pièces
Belle maison urbaine		250	1	6 pièces
Maison bourgeoise urbaine		1000	2	8 pièces, avec cour
Villa urbaine		3500	2	12 pièces, cour et jardin
Grande villa urbaine		10 000	2	15 pièces, avec parc
Domaine urbain de luxe		35 000	3	20 pièces, avec parc et dépendances
Chaumière rurale		15	1	3 pièces
Ferme		100	1	8 pièces, avec dépendances
Ferme fortifiée		2500	2	12 pièces, avec dépendances

Manoir		20 000	3	20 pièces, avec parc et dépendances
--------	--	--------	---	-------------------------------------

Ameublement

Le coût de l'ameublement d'une maison ou d'un domaine. Les prix sont donnés par pièce.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Taudis		3	1	
Sommaire		5	1	
Confortable		40	1	
Bourgeois		150	2	
Luxe		500	2	
Princier		1000	3	

Propriétés

Le coût représente la structure et l'équipement, mais ne comprends pas le personnel.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Moulin à vent ou à eau		300	1	
Arpent agricole		100	1	Pour une famille
Domaine agricole		1500	1	Avec hameau et 6 familles
Atelier artisanal		650	1	5 ouvriers
Atelier industriel		3250	1	25 ouvriers
Pêcherie		1500	1	30 pêcheurs et ouvriers
Plantation		10 000	2	Avec hameaux pour 30 familles
Chantier naval		120 000	2	Pour 250 ouvriers et spécialistes
Carrière		50 000	2	Carrière commune, 100 ouvriers
Mine		75 000	2	Mine commune, 100 ouvriers

Navires

Les prix qui suivent sont ceux des navires décrits dans le supplément Voyages.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Barque - canot		5	1	
Péniche - barge		30	1	
Chaloupe à voile		50	1	
Langskip		250	3	
Caravelle		8500	1	
Sloop		15 000	2	
Chebec		17 500	1	
Gabare		18 000	1	
Jonque		15 000	2	
Safaareim		21 000	3	
Goélette		20 000	2	

Clipper		50 000	4	Prototype rarissime
Frégate		25 000	3	
Galion de commerce		32 000	2	
Galion de guerre		40 000	2	

8- Les services & soins

Médecine

Les prix ci-dessous correspondent à ceux des services médicaux proposés dans le supplément gratuit [La médecine & les médecins de Loss](#).

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Trousse de pharmacie		30	2	
Trousse de premiers soins		10	1	
Trousse chirurgicale		50	2	
Location salle opératoire		4	2	
Auscultation médicale		1	1	
Intervention chirurgicale		15	2	
Soins dentaires		2	1	
Vaccination générale		2	1	
Implantation de symbiote		1	1	
Remplacement de symbiote		25	2	

Symbiotes

Un rappel des prix proposés dans les règles des Chants de Loss et dans le supplément gratuit [La médecine & les médecins de Loss](#).

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Symbiote générique		3	1	
Graeti		20	1	
Linci		10	1	
Jasmine		35	2	
Ambrose		5000	3	
Nycte		1000	3	
Sylphère		800	2	
Gydreïs		75	3	

Hygiène

On parle donc ici des services courants et de leurs tarifs basiques, ces derniers peuvent varier en fonction des quartiers ou des lieux... voire ne pas exister du tout.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
-------------	----------	-----------	-------	-------

Bains publiques		0,1	1	
Barbier – coiffeur		0,2	1	
Consultation en dispensaire		0,2	1	
Bains privés		1	1	

À l'auberge

Là encore ces tarifs de services sont basiques, et ils n'existent pas forcément partout. Ça fonctionne aussi pour les tarifs dans une taverne, ou une maison de fumerie, bien sûr... mis à part que le niveau de luxe n'est pas le même.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Séjour à l'auberge, salle commune		0,5	1	1 nuit, repas non compris
Chambre		1	1	1 nuit, repas non compris
Suite de luxe		10	2	1 nuit, tout compris
Service de bain en chambre		0,3	1	
Esclave pour la nuit		0,3	1	
Esclave des Plaisirs pour la nuit		1	2	
Tambouille de taverne		0,2	1	
Bon repas		0,5	1	
Repas de luxe		1	2	
Banquet		5	2	Alcool compris, par personne
Place d'écurie		0,5	1	1 journée, soins compris
Ration de vin ou de bière en taverne		0,1	1	
Verre d'alcool fort		0,2	1	
Tasse de thé de qualité		0,5	2	
Tasse de kumat		0,5	2	
Verre de vin fin		0,5	2	
Verre d'alcool fin		1	2	

Déplacement & communications

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Transport en caravane		1	1	1 journée, repas non compris
Transport en navire		1	1	1 journée, repas non compris
Transport en navire lévitant		2	1	1 journée, repas non compris
Messager de rue		0,1	1	Par jour
Écrivain public		0,5	1	Par feuillet
Publier une annonce dans un journal		1	1	Pour un paragraphe
Courrier professionnelle		2	1	Par jour de voyage
Juriste		2	1	Par jour

Autres services

Les services publics, une bonne partie sont en général fournis par des esclaves, mais tout le monde n'en possède pas, loin de là.

Marchandise	Quantité	Prix (AA)	Dispo	Notes
Porteur d'eau		0,1	1	Pour remplir un réservoir de maison
Garde du corps		1	1	La journée
Entretien d'équipement		0,5	1	Réparation
Porteur & charrette à bras		0,2	1	La journée
Cocher et voiture personnelle		1	1	La journée

3- Montures de Loss, chevaux & griffons

On parle ici et là (livre des Lois de Loss : équipement, livre des Secrets de Loss : les animaux de Loss, supplément Voyages : les montures) des montures lossyannes, mais il faut farfouiller un peu si on veut trouver d'une part leurs prix, d'autre part leurs caractéristiques. Et puis, des chevaux (ou des griffons), ce sont aussi des variétés (des races), avec leurs traits propres, leurs avantages et faiblesses. Donc, voici un petit supplément gratuit, qui condense tout cela et donner une bonne raison aux adventoris de dépenser leurs andris !

Il est prévu de faire évoluer ce document prochainement : on rajoutera les dragens, les kaerins, les ghia-tonnerre et autres animaux lossyans de trait, ainsi que les attelages ; de nouvelles races de chevaux devraient aussi être proposées par des fans et contributeurs !

Les équidés & chevaux

ÂNE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	4		H	Herbivore	Athlétisme 6, esquive 3, vigilance 5, ruade 5	M	17	L : 5 / S : 4 / G : 4 / F : 4	1	Ruade : dégâts +2, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Les ânes sont assez répandus et on les retrouve partout, mais plutôt dans le sud des Mers de la Séparation, les ânes supportant mal le froid. Rustiques et relativement dociles, ils sont privilégiés pour leur robustesse et leur capacité de transport. Ils sont plus endurants, moins difficiles et délicats que les chevaux. Ils sont aussi très abordables financièrement. Un lossyan ne peut pas se servir d'un âne comme monture, ce dernier est trop petit pour cela.

Un âne mesure environ 1m10 à 1m30 au garrot pour environ 200 à 300 kg, sa robe est en général grise, parfois avec une bande scapulaire noire, une bande en forme de croix sur le dos. Si les ânes sont réputés stupides, il n'en est rien et un âne peut se montrer bien plus malin et intuitif qu'un cheval ; c'est d'ailleurs de là que vient leur réputation d'entêtement.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 4 AA

MULET

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Herbivore	Athlétisme 6, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	18	L : 5 / S : 5 / G : 4 / F : 4	1	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Le mulet, ou mule, est un hybride d'âne et de cheval qu'on trouve partout dans les Mers de la Séparation, même s'il est un peu moins commun dans le nord. Il est apprécié comme animal de travail, de bât ou d'attelage. On l'emploie aussi comme monture, surtout dans des régions montagneuses ou

arides ; il est assez grand et solide pour cela. D'ailleurs, c'est le canasson des caravanes de commerce par essence et la monture la moins chère qu'on puisse trouver.

Le mulet présente les caractéristiques de ses deux parents. D'une taille intermédiaire entre l'âne et la jument, jusqu'à 1m50 au garrot, le mulet possède d'un côté la force du cheval et de l'autre la robustesse et la rusticité de l'âne. Il est réputé résistant, le pied sûr, endurant, courageux et intelligent. Le mulet est infertile.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 5 AA

PONEY

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre le froid

Le poney est un cheval rustique de petite taille, comparativement à la moyenne des chevaux de monte lossyans. Les poneys sont des races équestres courantes dans les Marches de Gennema et dans les Neige-dragon, mais on en trouve aussi en Hemlaris et dans les Plaines de l'Étéocle. Le poney, même commun comme celui décrit ici, n'est donc pas aussi répandu que le cheval, même s'il est élevé jusqu'en Athémaïs. Il est privilégié pour l'attelage, surtout de force, mais certaines races font d'excellentes montures, non seulement plus endurante, mais aussi souvent plus fougueuse et combative que la moyenne des chevaux, malgré qu'elles soient moins rapide.

Un poney mesure entre 1m30 et 1m60 au garrot. Il n'existe pas de poneys plus petits sur Loss ; ils n'auraient aucune chance d'y survivre. Sa robe peut connaître des couleurs variées, mais est souvent assez fourni, comme sa crinière. Un poney est plus large et plus massif qu'un cheval, avec des pattes proportionnellement plus courtes.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 10 AA

PONEY DE MONTAGNE HEMLARIS

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	4		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus de +5 aux Tests en montagne

L'Empire du Trône de Rubis a une grande tradition d'élevage équestre. On trouve dans leurs races locales nombre de chevaux issus des sélections des étalons des Plaines de Gennema. Mais, venu des contreforts désertiques des Monts Frontaliers, les poneys des montagnes hemlaris sont une race très appréciée et réputée, surtout par les archers-combattants et les troupes d'éclaireurs.

Le poney des montagnes hemlaris est de couleur fauve, avec une abondante crinière crème, mais parfois noire. Il fait en moyenne 1m40 au garrot, c'est donc un « petit » cheval pour les critères lossyans.

Il a d'ailleurs un aspect un peu trapu, plutôt court sur pattes et l'air un peu lourdaud. Mais c'est un grimpeur hors-pair parmi les races équestres et, en galop, il s'avère très rapide et endurant.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 20 AA

CHEVAL LÉGER

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le cheval reste, sur le monde de Loss, la monture la plus répandue, bien avant le griffon. Le cheval de Loss a évolué à sa manière, en général plus grand et puissant que son homologue terrien. La taille moyenne va de 1m60 à 2m au garrot et on considère qu'une taille d'1,60m ou moins est un poney. Le cheval lossyan vit aussi un peu plus longtemps que le cheval terrien grâce à son symbiote. Les symbiotes pour les chevaux sont communs et compris dans leur prix.

Si le cheval reste largement privilégié comme animal d'attelage et comme monture, c'est qu'il est facile à nourrir. Il est aussi plus aisé à soigner et dresser qu'un griffon, bien qu'il n'ait pas la même capacité aux tours complexes ni la même intelligence retorse que ces derniers. Le cheval est considéré comme la monture la plus noble qui soit pour les lossyans et ces derniers en prennent grand soin ; tuer un cheval est parfois considéré comme un crime plus encore que tuer un esclave.

Le cheval décrit ici est le cheval de monte commun, dit cheval léger. Il est haut sur pattes et assez fin, avec une allure plutôt racée. Sa robe peut avoir de nombreuses couleurs, mais la plus courante sera le bai, ou le bai-brun. Il est aussi employé pour l'attelage, surtout quand on cherche un transport rapide. Pour le travail de force, les poneys, les mulets ou même les ânes sont plus efficaces par leur rusticité et leur endurance.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 1 – Prix moyen : 50 AA

CHEVAL LÉGER ARAN'THIA

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 5, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4.

Le cheval léger aran'thia, des tribus des plaines des Cités-Unies, est considéré comme le plus beau cheval, du point de vue esthétique, des Mers de la Séparation. C'est un cheval de selle de haute stature, d'1m80 à 1m90. Il est mince et très haut sur pattes avec une longue encolure et une tête fine. Sa robe est très particulière puisqu'elle possède des variations de couleurs qui créent des reflets métalliques

dorés. Le poil des chevaux légers arant'hia est très ras et sa peau est très fine. Il a peu de crinière et de queue. On peut trouver des chevaux bai, alezans, gris ou noirs.

Pour les arant'hias, leur cheval est avant tout employé pour la chasse et la course ; capable de faire des pointes de vitesse remarquables, il est très utile pour suivre un troupeau de ghia-tonnerres en panique ou rattraper des griffons sauvages. L'animal n'est pas très facile à dresser ou monter pour qui n'a pas de bonne formation équestre, ce qui explique pourquoi il est avant tout un cheval d'apparat et de collection hors des Cités-Unies.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 60 AA

ÉTALON DES MARCHES

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 5, ruade 6	G	20	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +2 aux Tests contre la chaleur.

Les étalons des Marches sont une race de chevaux de monte issue des étalons sauvages des Marches de l'Athémaïs, la région entre le Désert des Franges et les côtes sud des Mers de la Séparation. Les élevages se concentrent autour de Samarkin et Harrim'dim avec des sélections très sérieuses car ces chevaux font l'objet de prix très élevés autour de courses en arène primées. L'étalon des Marches est de taille moyenne (environ 1m70 à 1m80) d'allure fine et racée, avec une longue encolure et une tête bien dessinée. Il a une robe assez rase, une belle crinière et une queue longue. Ses couleurs les plus courantes sont bai, alezan et noir, mais il y a aussi des robes crème, grise et isabelle (couleur jaune, crins noirs). Ils sont parfois pie, c'est-à-dire deux couleurs de robe, en taches, réparties non uniformément.

L'étalon des Marches, principalement élevé pour des concours de course, est très apprécié pour l'équitation de randonnée, car il supporte bien la chaleur et les terrains inégaux. Il n'est pas aussi solide et rustique qu'un poney ou un cheval léger gennemon, mais il est autrement plus abordable financièrement, même si cela reste un cheval de prix.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 55 AA

PUR-SANG ÉTÉOCLIEN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 4, vigilance 4, ruade 7	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le pur-sang étoclien est pratiquement un cheval de guerre, et c'est dans ce but qu'il a d'ailleurs été sélectionné. Mais à la différence du cheval de guerre typique, qui a des allures massives de frison, le pur-sang étoclien ressemble plutôt à un pur-sang arabe. De stature fine et élancée, avec une tête concave assez typique, il est plutôt petit pour un cheval lossyan, faisant en moyenne 1m60 au garrot.

Il a une encolure assez longue, une silhouette assez carrée, une musculature sèche et nerveuse, et une queue légèrement relevée et fournie. Sa robe est pratiquement toujours noire ; il existe quelques variétés alezanes ou grises, mais elles sont peu communes.

Le pur-sang étéoclien, c'est le cheval des princes de l'Étéocle, la monture noble par essence pour son aristocratie. Nerveux et fougueux, combattif et téméraire, c'est en effet une excellente monture de guerre, privilégiée par la chevalerie étéoclienne, qui le préfère aux chevaux plus lourds et massifs. Le fait est que le pur-sang étéoclien est très solide et peut galoper avec une forte charge sur le dos, même au plus fort d'une bataille. Mais c'est aussi un très bon cheval de monte, à la condition d'avoir un peu d'expérience en équitation, car il est caractériel.

Capacité de port : 140 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 70 AA

CHEVAL LÉGER GENNEMON

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	5		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 6, vigilance 6, ruade 6	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. . Bonus +2 aux Tests contre le froid et la chaleur.

Recherché et convoité un peu partout, le cheval léger gennemon est la race de chevaux de monte des nomades des Marches de Gennema, réputés dans toutes les Mers de la Séparation pour ses montures et ses cavaliers. Très reconnaissable, cette race de chevaux est de taille moyenne à petite, avec une moyenne de 1m60 à 1m70 au garrot. Sa carrure générale est plutôt trapue et carrée ; de loin, on pourrait aisément le confondre avec un poney. Son encolure est assez courte, sa tête allongée et ses pattes solides et musclés. Sa robe, qui peut avoir toutes les couleurs, est très souvent pie ; elle est plus épaisse que la moyenne des chevaux, et épaissit encore en hiver. Sa crinière et sa queue sont très fournies et il est de coutume de tresser sa crinière et, enfin, ses yeux sont toujours de couleur dorée.

Si le cheval léger gennemon est convoité, ce n'est pas pour sa beauté, mais pour ses qualités exceptionnelles d'intelligence et d'endurance. Les gennemons eux-mêmes disent, non sans en rire, qu'il n'est pas rare que leurs chevaux soient plus malins que leurs cavaliers. C'est un cheval de monte parfait, endurant, robuste même aux pires climats, et si courageux qu'il peut même faire front devant des griffons plutôt que fuir. Les meilleures unités de cavalerie légère le privilégient à toute autre race. L'autre raison de sa convoitise est sa rareté relative : les gennemons exportent peu de leurs bêtes et à grand prix, pour profiter du marché. Il est donc non seulement onéreux, mais malaisé de parvenir à en acquérir un. D'ailleurs, aucun gennemon ne vendra de cheval à un individu qui ne peut pas démontrer qu'il s'y connaît en chevaux.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 2 – Prix moyen : 100 AA

CHEVAL DE TRAIT

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
---	---	---	---	---------	--------	---------	--------	----	----	--------	-----------

5	8	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 3, vigilance 4, ruade 5	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4
---	---	---	--	---	-----------	---	---	----	----------------------------------	---	------------------------------

Le cheval de trait, c'est le camion tout-terrain des chevaux. Il s'agit de variétés sélectionnés avant tout pour leur capacité à la traction de véhicules et de fortes charges. Aussi, le cheval de trait est typiquement une race puissante et de grande taille. On trouve pas mal de races locales de chevaux de trait, mais tous ont peu ou prou le même usage ; on les retrouve sur les chemins de halage des péniches, en attelage de diligences, aux travaux des champs ou encore à tirer les chariots d'artillerie des armées. Le cheval de trait est ainsi aussi commun que le cheval léger (cheval de selle) décrit plus haut.

Le cheval de trait est en général grand, sa hauteur au garrot allant de 1m80 à 2m10 et pèse son poids : de 500 kg à plus d'une tonne. Sa carrure est puissante, son dos plutôt court et sa croupe particulièrement musclée. Un autre point commun à tous les chevaux de traits, ce sont les jambes puissantes et épaisses, et les fanons qui tombent par-dessus leurs sabots, en général très larges. La race la plus commune de chevaux de traits en athémaïs ressemble au percheron ; sa robe est en général grise ou bai, avec une crinière et une queue argentées.

Capacité de port : 200 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 60 AA

CHEVAL DE GUERRE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur

Appelé aussi destrier ou chargeur, on va commencer par casser un mythe : le cheval de guerre n'est, et de loin, pas forcément un grand étalon fougueux, puissant, féroce et au port altier. Ça, c'est plutôt un cheval de parade et on ne le monte que pour défiler dans les rues ou les arènes pour se faire acclamer et impressionner le public.

Le cheval de guerre, avant d'être une « race », c'est une formation et un entraînement. Les chevaux de guerre, amenés à servir de chargeurs pour les chevaliers et la cavalerie lourde, sont sélectionnés auprès d'élevages qui peuvent très bien abriter des poulains de simple races de monte, en recherchant des animaux de caractère, au physique puissant et qui présentent une certaine hardiesse. Il n'est pas nécessaire qu'ils sont très grands ou très lourds ; avant tout, ils doivent surtout être bien dressés et ne pas hésiter quand on les envoie charger la mêlée sous les explosions des boulets, les hurlements des guerriers et les détonations des fusils. Un cheval de guerre, c'est un cheval entraîné avec la même sévérité qu'on entraîne un guerrier ; la race n'a pas tellement d'influence là-dedans. A la rigueur, c'est mieux d'avoir un cheval bien solide pour qu'il puisse supporter son cavalier en arme et armure, et tout son caparaçon. Mais un cheval de selle au caractère adéquat et bien entraîné peut parfaitement faire l'affaire. Et ce que l'on paye, dans le prix plutôt élevé d'un cheval de guerre, c'est bel et bien le dressage lui-même.

Ceci dit, il existe quelques variétés de chevaux prisées pour la guerre, parmi lesquels le cheval léger gennemon et le pur-sang étéoclien, ci-dessus, et les deux races décrites ci-dessous qui, sans surprise, sont aussi des races de chevaux de trait ou de monte.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 2 – Prix moyen : 80 AA

CHEVAL DE GUERRE HÉGÉMONIEN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur

Le cheval de guerre hégémonien est sélectionné dans une variété typique de la région du nord-Concilianeum, autour de la cité d'Egerius ; on retrouve des élevages de ces chevaux, les Equerians, jusqu'au sud d'Anqimenès, mais les meilleurs étalons dressés sont tous issus des haras de la ville qui leur a donné leur nom.

L'Egerian est donc employé aussi bien comme cheval de selle que d'attelage mais il est avant tout recherché pour ses qualités de dressage et sa prestance naturelle. C'est le cheval par excellence des présentations, spectacles d'arène et défilés car, en plus d'avoir un port très altier, il est intelligent, courageux, docile et facile à dresser. L'Egerian étant un cheval plutôt grand et assez solide, il est donc efficace de l'entraîner comme chargeur. Ceci dit, il est un peu plus abordable quand il a juste été formé comme cheval de selle (« seulement » 75 AA).

Le cheval de guerre hégémonien est un cheval d'assez haute stature (en moyenne un bon mètre 80), au dos assez court, à l'allure solide, les membres musclés et bien dessinés, la croupe puissante. Sa tête est assez fine, avec des yeux assez grands. Il a une crinière et une queue fournies, aux crins abondants et ondulés. Pour tout dire, il ferait penser aux chevaux andalous, en plus grand. Sa robe est le plus souvent grise, mais il en existe des noires. Un trait marquant de l'Egerian est sa posture, toujours très noble et élégante.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 100 AA

CHEVAL DE GUERRE DRAGENSMANN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	22	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 5	2	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur. Bonus +5 aux Tests contre le froid ou la chaleur.

On dit que chez les Dragensmanns, tout est grand – à commencer par les membres de ce peuple. Leur cheval préféré employé comme destrier ne déroge pas à cette règle ! Chez les dragensmanns, ce sont les nomades eleksmanns qui sont les principaux éleveurs de chevaux, ces derniers servant à se déplacer dans les steppes gelées du nord en suivant les troupeaux de sikas des neiges. Leur cheval, le Svashtar,

est donc un animal puissant, rustique, adapté à survivre au froid et qui sert tout aussi bien à la monte, qu'à la guerre ou au trait, et que tous les guerriers dragensmanns privilégient comme destrier.

Le Svashtar est très grand (1m85 à 2m10), large, avec une encolure haute, et un dos long, un thorax puissant, comme la croupe. Il a des jambes hautes, mais musclées et solides, avec de fortes articulations. Ses sabots sont larges, leur corne noire est très dure. La robe des Svashtar est épaisse, toujours pie, toujours grise et noire, avec une crinière et une queue fournie, et des fanons au-dessus de leurs sabots particulièrement abondants.

C'est un animal réputé sans peur et intelligent, mais fougueux et dangereux à monter pour qui n'a pas de bonnes bases en équitation. Ce n'est pas un cheval de course, mais entre son endurance et son allure, il est largement au-dessus de la moyenne des chevaux de trait ou de guerre. Les dragensmanns vendent régulièrement de leurs Svashtars à l'extérieur des frontières des Neiges-dragons, mais plutôt dans les Plaines de l'Étéocle, ou en Athémaïs, mais toujours en petit nombre et les prix s'envolent facilement.

Capacité de port : 250 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 200 AA

Les griffons

Principal animal lossyan à avoir été domestiqué et élevé comme monture, le griffon tient la place écologique qu'aurait le loup sur Terre. Le griffon fait penser à une sorte d'oviraptor, un reptile bipède mesurant selon les sous-espèces de 1m20 cm à 3m50 au sommet du crâne, aux pattes avant agiles et préhensiles, muni d'un puissant bec cornu et la tête ornée d'une collerette duveteuse.

C'est un prédateur au régime principalement carné dans la nature, et il dispose de griffes acérées, y compris aux pattes arrières munies de véritables poignards. À l'état sauvage, les griffons vivent en meute de 8 à 30 individus dominés par les plus grandes femelles, et pratiquent une chasse à la course, pour épuiser leur proie.

Chaque famille règne sur un territoire assez vaste, mais en cas de passage de grandes migrations, il est fréquent que plusieurs meutes s'associent pour des curées. Le griffon est élevé partout comme monture de guerre, mais on lui préfère le cheval, bien plus docile et plus aisé à nourrir, même si les griffons domestiques ont un régime omnivore.

GRIFFON DE MONTE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	4		H	Carnivore	Athlétisme 8, Bec 6, Griffes 6, esquive 5, pistage 4, Vigilance 5	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +3, vitesse 2

La plupart du temps, le griffon est élevé comme monture de guerre, mais certaines lignées répandues sont bien adaptées pour la monte. L'animal est agile et parfait pour les terrains difficiles. Il peut même aller dans des endroits escarpés où une mule n'oserait pas se rendre.

Mais le régime alimentaire d'un griffon limite sa facilité d'usage : un griffon domestique est omnivore, mais a besoin d'apports carnés et de nourriture préparée ; un régime alimentaire similaire à celui d'un

chien, ce qui demande à pouvoir le transporter ou faire halte pour nourrir l'animal. Et ça a beau manger tout ce qui se présente, charognes comprises, ce n'est pas comme un cheval qui a juste besoin d'herbe à brouter.

Le griffon domestique fait en moyenne 1m40 à 1m60 au garrot, avec des griffes aux pattes avant plus réduites et un bec plus fin et moins puissant que celui des griffons sauvages. Même domestiqué, cela reste un animal ombrageux aux instincts de chasseur, qu'il faut savoir tenir avec poigne et n'est pas recommandé à qui n'a pas de bonnes bases en équitation.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 1 – Prix moyen : 100 AA

GRIFFON ROUGE GENNEMON

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Carnivore	Athlétisme 9, Bec 8, Griffes 7, esquive 7, pistage 7, Vigilance 5	M	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +4, vitesse 2

Monture redoutée, et à raison, par les hégémoniens aussi bien que les hemlaris qui ont dû les combattre plusieurs fois et en gardent un souvenir cuisant, le griffon rouge est la monture de guerre gennemon par excellence. Grand (1m70 au garrot), puissant, courageux et batailleur, le griffon rouge doit son nom à sa couronne de plumes et ses rayures, couleur d'ocres, sur un cuir crème. Il est particulièrement ardu de l'entraîner sans être rompu dans une formation en dressage que les gennemons se gardent bien de révéler.

Un griffon rouge est non seulement une monture rapide et agile, mais c'est un excellent chargeur et, une fois dans la mêlée, il est aussi redoutable en combat, si ce n'est plus, que son cavalier. Il est d'ailleurs réputé dévorer ses ennemis vaincus, bien que cela tienne plus de la légende que d'un fait avéré.

Le griffon rouge est plutôt rare en dehors des marches de Gennema ; les nomades de ce peuple en vendent peu et ne céderont jamais une de ces montures de guerre à un individu qui ne peut pas démontrer des compétences efficaces d'équitation.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 250 AA

GRIFFON NOIR ATHÉMAÏS

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	5		H	Carnivore	Athlétisme 8, Bec 6, Griffes 6, esquive 5, pistage 6, Vigilance 6	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +3, vitesse 2

Le griffon noir athémaïs est aussi appelé Nirresor dans sa version domestiquée. Griffon hantant les forêts de la Vallée de l'Argas à l'état sauvage, sa variété domestique est élevée dans les alentours de Sianna, Armanth et Samarkin depuis longtemps.

C'est le griffon le plus discipliné et docile de toutes les races de griffons d'élevage. Le Nirresor est aussi réputé le plus intelligent et affectionne les humains, ce qui est plutôt rassurant pour ce genre d'animal. Mais il reste combattif et caractériel ; il est facile de se retrouver désarçonné par l'animal simplement parce qu'il n'a pas aimé ce que son cavalier était en train de faire. Là encore, il vaut mieux ne pas être débutant en équitation pour le monter.

Le Nirresor fait environ 1m50 à 1m60 au garrot. Sa couronne de plume est noire, comme ses rayures, très fines, denses et sinueuses et sa peau a une couleur gris cendrée. Il a une tête assez fine et est d'allure élancée. Il est surtout employé comme monture de chasse et peut faire un bon animal de guerre mais, aussi, de garde.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 2 – Prix moyen : 140 AA

Les autres

DROMADAIRE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4. Bonus +10 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Le dromadaire est un camélidé à une seule bosse, originaire de la Terre et qui aurait suivi les Nomades des Franges il y a des millénaires. On en trouve désormais aussi bien dans les Franges que dans les déserts de l'est de l'Hemlaris.

Employé comme animal de bât et de monte, il peut même être exploité pour son lait et sa viande. Son seul réel défaut est sa vitesse moyenne, sommes tout inférieur à celle du cheval ou du griffon. Il n'est pas très commun, mais très recherché pour sa résistance aux climats les plus rudes, surtout désertiques et sa capacité remarquable à porter de lourdes charges.

Capacité de port : 250 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 65 AA

4- Les armes rares du monde de Loss

Techniquement, on gardait ce sujet au chaud pour le supplément Da Vinci-Punk. Mais comme il ne va pas sortir avant longtemps et qu'on vous aime bien, voici donc, bande de gâtés, rien que pour vous, un assortiment des armes rares du monde de Loss, de celles qu'on évoque dans les romans et le jeu de rôle ici et là !

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 règles du jeu, chapitre Combat).
- **Assaut** : les dégâts qu'infligent l'arme quand on frappe son adversaire en Assaut (voir règles du jeu, chapitre Combat).
- **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 15 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** : ici, tous sont classés rares (voir règles du jeu, chapitre Équipement)

Les siqans frangiens

Arme	Dégâts	Vitesse	Assaut	Pu	Notes	Prix	Dispo
Siqan	+6	+3	-	4	+2 parade, désarmement	+2 18 aa	3

Note : manié à deux mains, dégâts +8

Les Nomades des Franges sont pratiquement les seuls à employer ces grandes armes de mêlée, qui se manient à une ou deux main. Il s'agit de croissants d'acier, parfois au fil de béryl, munis d'une poignée, qui tranchent comme des sabres et sont souvent munis d'une pointe acérée sur une extrémité, pour des coups d'estoc. Le siqan est impressionnant, qu'il soit tenu à une ou deux mains et son maniement favorise parades et désarmements. Cependant, il manque d'efficacité devant les armures métalliques.

Les kataras ar'anthias

Arme	Dégâts	Vitesse	Assaut	Pu	Notes	Prix	Dispo
Katara	+3	+2	-	-	+1 à la parade	15 aa	3

Note : protection de toutes les armures réduites de 2

Arme traditionnelle des nomades ar'anthias des Cités-Unies, le katara est un poignard d'acier (souvent damassé) à la lame longue et large, à la base solide et à la pointe effilée. Sa grande particularité est sa poignée horizontale ; il se tient comme on ferme le poing pour cogner et permet des attaques d'estoc de très forte puissance, capables de percer les armures. Il est en général pensé pour être manié par pair et il est souvent muni de pièces protégeant le dos de la main du porteur.

Les aiguillons d'esclavagiste

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Aiguillon d'esclavagiste	+2	2	-	-	+5 pour neutraliser	50 aa	3

Note : sur une cible sans défense, confère un bonus à toute Action de torture ou de neutralisation de +10. À pleine puissance, sur un coup, les dégâts sont de +5 au lieu de +2 ; protection de toutes les armures réduites de 2.

Les aiguillons d'esclavagistes sont une invention hégémonienne apparue à Anqîmenès, dans les cercles des maîtres-esclavagistes. Le principe de ces armes de discipline particulièrement cruelles est assez simple : il s'agit d'un tube de fer et de bronze creux abritant une petite dynamo à loss dont l'activation et le réglage d'intensité se fait avec une molette. L'objet se présente sous la forme d'un bâton fin d'une quarantaine de centimètres de long, avec une poignée isolée de cuir. Le but de cette arme est de provoquer des douleurs progressives par décharges électriques, allant de l'élanement douloureux à une torture paralysante qui peut même entraîner la mort si on insiste trop. Les aiguillons d'esclavagistes, qui restent des objets rares et couteux, sont principalement utilisés sur les esclaves et les animaux ; en user contre un lossyan libre est pris comme une humiliation majeure.

Les armes électriques

Note : les armes électriques sont forcément en acier et concernent les matraques, bâtons, épieux et lances seulement. Bonus aux dégâts +3 ; protection de toutes les armures réduites de 2. Prix : arme de base x 10. Dispo : 3

Même si tous les lossyans considèrent déshonorant d'employer l'électricité comme une arme, des gens ne se sont pas gênés pour inventer des matraques, bâtons, épieux et lances électriques, sur le même principe que l'aiguillon des esclaves. Ce sont des armes très chers, et en général elles sont réservées à la chasse aux gros gibier et aux prédateurs mammaliens, mais les hors-la-loi et autres voleurs ne dédaignent pas d'en user, malgré la réputation d'autant plus noire que tout utilisateur de ces armes risque de gagner à s'en servir contre des lossyans. Ces armes n'ont pas de molette, mais seulement un petit bouton d'activation, la charge électrique amplifiant les dommages, y compris en ignorant les armures.

Les lance-impulseurs ordinatorii

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Lance-impulseur	+7	6	+9	4	Toujours à 2 mains	50 aa	3

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Limite</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>
-------------	---------------	---------------	---------------	----------------	-----------	--------------

Fusil de la lance	+7	25	50	3	4	Rechargement : 1 tour. Surchauffe après 3 tirs.
-------------------	----	----	----	---	---	---

Note : concernant le fusil : protection de toutes les armures réduite de 4 (sauf linotorci)

Prenez une lance de fantassin solide et un fusil à impulsion à canon long, mêlez les deux pour en faire une arme et vous obtenez une lance-impulseur. C'est un peu le fusil à baïonnette lossyan, ces derniers n'ayant jamais pensé à l'invention de la baïonnette telle que nous la connaissons sur Terre. Ceci dit, la lance-impulseur est une arme très spécifique aux ordinatorii et à leurs doctrines de combat, d'autres formations préférant l'usage de carrés de tirailleurs protégés par des porteurs de boucliers, considérés comme plus mobiles et efficaces. Les porteurs de lance-impulseurs sont d'ailleurs connus pour leur tactique, qui consiste à assurer une première série de salves à distance sur les carrés adverses, avant de garder un dernier tir qui sera réservé au premier contact de mêlée avec l'ennemi, amplifiant largement la létalité d'un mur d'ordinatorii.

Les fusils à piton

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Limite</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>dispo</i>
Fusil à piton	+13	20	50	6	5	Rechargement : 1 tour. Surchauffe après 1 tir	250 aa	3

Note : en mode utilitaire : permet de tirer une corde en tirant un piton contre du bois, à 50 m de la brique ou de la pierre, à 20 m ; le piton supportera le poids d'un homme à la fois sans céder. Employé comme arme : protection de toutes les armures réduite de 6.

Les fusils à piton ont été inventés, dit-on par quelques talentueux génies de marine qui s'ennuyaient ferme à bord, à veiller sur les moteurs à loss. Faisant leurs essais aux cours des traversées, ils se partageaient la technique et les innovations une fois arrivés au port, entre ingénieurs de marine de divers équipages ; résultat, personne ne sait trop qui a créé cet engin. Le fusil à piton est une petite couleuvrine au chien modifié pour accepter plusieurs percuteurs standard à Loss, afin d'augmenter sa puissance. Plutôt que des balles, on insère dans le canon la tige d'un piton doté d'un anneau, dans sa structure supérieure, qui peut accueillir une corde, voire une chaîne. Et vous aurez compris le reste : la puissante charge de percuteurs à loss éjecte le piton avec force, qui peut se planter à 50 mètre de distance dans le plus solide bois. Il peut faire de même avec la pierre ou la brique, mais pas au-delà de 20 mètres. L'arme a très vite été adoptée par des équipages de marine de guerre ; elle remplace efficacement les grappins jetés à la main ou à la catapulte. Ceci dit, elle est aussi connue pour être redoutable si on en use contre un homme en armure ; on ne voit pas bien ce qui pourrait résister à un tel impact frontal. Mais le fusil à piton étant lourd, lent et gourmand en loss, on s'en sert rarement hors de sa fonction d'abordage.

Les poignards de béryl

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Poignard de béryl	+4	2	-	-		1000 aa	3

Note : Bonus de +5 à toute Action d'attaque par surprise ou dans le dos.

Le béryl un cristal translucide et laiteux, allant du blanc au rouge profond en passant par différentes nuances de bleu et de vert, qui est relativement courant en gisements accessibles. Il est très dur, résistant et peut être usiné par taille et polissage. Il permet de créer des lames solides et tranchantes au fil qui ne s'use pas. On le trouve en pointes de flèches, en tête de hache, mais l'arme la plus réputée, ce sont les poignards à lame de béryl. De par la nature même du matériau, seuls des artisans spécialisés et de haut niveau sont capable d'en produire et le processus est très lent, ce qui explique la rareté de ces armes, qui sont un peu le pinacle de l'équipement d'un assassin, si sa bourse lui permet de se les offrir.

Les lames ardentes

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Glaive ardent	+6	2	+8	-	+1 parade	15 000 aa	3
Hache ardente	+8	3	-	3		15 000 aa	3

Note : Activer l'incandescence prends 5 PA. Protection des armures non métallique ignorée ; armures métallique : protection réduite de 4. Bonus de +5 à toute Action visant à briser une arme ou un bouclier.

Les lames ardentes sont des armes très rares, qu'on ne trouve pratiquement qu'entre les mains des quæstorii, les forces spéciales des autorités de l'Église du Concile Divin. De fait, ces armes, inventées en Hégémonie, font l'objet d'un contrôle très strict et il est exceptionnel d'en voir hors des mains des agents de l'Église. Ce sont principalement des glaives et des haches de titane, dont le corps dissimule une puissante dynamo à loss et un câblage de fils de titane qui permet de surchauffer la lame. En l'espace de quelques instant, le métal rougeoie et devient incandescent, d'où leur nom. Et, pour résumer, à part les sabres de loss-cristal, il n'existe aucune arme de contact plus redoutable, effrayante et meurtrière que les lames ardentes.

Les sabres de loss-cristal

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Sabre de loss-cristal	+11	3	+14	3	A deux mains : dégâts +1	100 000 aa	3

Note : Arme incassable, par quelque moyen que ce soit. Protection des armures non métallique ignorée ; armures métallique : protection réduite à 2 (plus bonus de Légende). Bonus de +10 à toute Action visant à briser une arme ou un bouclier.

Il n'existe qu'un seul lieu « connu » où des artisans, à l'abri des regards et des convoitises, manufacturent des sabres de loss-cristal, ce matériau qui, dit-on, peut trancher même l'acier. Au cœur des montagnes de l'Hemlaris, le pouvoir impérial veille jalousement sur des Ruines Anciennes qu'il est impossible d'approcher et d'où sortent, régulièrement, des lames taillés dans du loss-cristal. Chacun de ces sabres est unique et réservé aux plus aux représentants des grandes familles aristocratiques de l'Empire du Trône de Rubis. A l'heure actuelle, il n'en existe sans doutes pas plus d'une centaine, même si seule l'Impératrice et son administration en connaissent le compte exact. Ces armes sont donc non seulement rarissimes, mais en brandir une sans en être le dépositaire mandaté est un excellent moyen

d'être poursuivi sans relâche par les autorités impériales de l'Heamlaris et ce, où que l'on tente de se réfugier.