

Aide de jeu Tiers Age

Inventaire des persos et encombrement du matériel

Pourquoi un nouvel aide de jeu ? J'ai conçu ce nouvel aide de jeu - pas du tout indispensable – en m'inspirant du « jeu de rôle » sur ordinateur *Diablo II*. En effet, chaque joueur y dispose d'un inventaire pour y ranger du matériel, des accessoires magiques, des armes de rechange, de la nourriture, etc.... Et comme il m'a parut toujours courageux à Sam Gamegie de se trimballer jusqu'en Mordor son stock de *précieuses casseroles*, marmites, et divers ustensiles de cuisine à commencer sans doute par quelques épices et condiments (du moins c'est ainsi que je l'imagine) ; j'espère que cet aide de jeu servira à contenir les folies d'emporter (pour revendre ?) de certains joueurs ou à mieux définir comment répartir les charges dans une compagnie ...

Score d'encombrement : Chaque joueur dispose d'un score d'encombrement basé sur la CARRURE : Souffreteux :10 ; Chétif :20 ; Fluet :30 ; Robuste :40 ; Vigoureux :50 ; Massif :60 ; Colossal :70 ; Gigantesque :80.

Le PJ peut se charger d'un encombrement supérieur à son score mais il encoure alors un malus (un dé en moins) sur sa CARRURE et sa GRACE. Par exemple : 1 malus pour 10 supplémentaire, 2 pour 20, etc.

Encombrement du matériel : Etabli à partir de l'écran du MJ disponible [ici](#).

- **Armes :** l'encombrement d'une arme se calcule à partir du dé de dommage que l'on divise par 2.

Ex : Une [hache de bataille](#) [arme à 2 mains – dommage D12] aura un score d'encombrement de 6. Les scores d'encombrement des armes vont de 2 (ex : [fronde](#)) à 6 (ex : [hache de bataille](#) ou [arbalète](#)).

- **Armures :** l'encombrement d'une armure est égal à sa protection.

Ex : L'encombrement d'une [armure de demi-plates](#) est égal à sa protection : 5. Les scores d'encombrement des armures vont de 1 ([pourpoint de cuir](#)) à 7 ([armure de plates naine](#)).

- **Boucliers :** l'encombrement des boucliers se réfère au bonus parade de ceux-ci par la formule (hum ! j'ai pas trouvé plus simple...) : $(2 * \text{bonus}) + 1$

Ex : L'encombrement d'un [écu](#) (bonus parade = +2) est de 5. Les scores d'encombrement des boucliers vont de 3 ([targe](#)) à 7 ([pavois](#)).

- **Trousseaux des compétences :** (Pages 13-24)

Carrure : Forge (5) – Taille de la pierre (4) – Verrerie (4)

Grâce : Désamorcer (3) – Escalade (4) – Pêche (3) – Poterie (5) – Travail du bois ou du cuir (4)

Erudition : Jardinage/Herboristerie (6) – Géologie/Hydrologie (4) – Lire/Ecrire (1) – Premiers soins (1) – Sortilège (2)

Poésie : Calligraphie (1) – Composition musicale (1-4) – Composition poétique (1) – Cuisine (4) – Instrument de musique (1-4) – Lutherie (3) – Orfèvrerie (3) – Peinture & enluminure (1)

- **Trousseaux des vocations :** Se rapporter généralement au-dessus.

[Un écritoire portatif](#) (chroniqueur) :2

[3 lingots de fer](#) (forgeron) : 3

[2 coffres pour 20 PA](#) (marchand) : 6

Il reste que ces données ne sont qu'indicatives et que jouer avec à tout moment peut se révéler lourd. Ne l'utiliser qu'en cas d'une campagne nécessitant beaucoup de matériel (=> obligation aux PJ de prendre un porteur avec tout ce que cela implique ...) ou dans le cas de gros transports (corps, reliques, etc.).

29 août 2002, [Kalshyre Leen](#)