

Le charriot de Rodolf

“Approchez ! Approchez ! J'ai un charriot plein de marchandises et je me sens d'humeur à faire des remises ! Eh, j'ai entendu dire que vous aviez besoin de matériel et je me suis dit que j'allais faire un détour, histoire de voir si je ne pouvais pas aider !” –Rodolf Kazmer

Utilisation du charriot

Les objets du charriot de Rodolf sont prévus pour compléter la liste du matériel déjà existant de The Witcher JdR.

Animaux montés

Les quadrupèdes n'ont qu'un SD de 12 en Athlétisme lorsqu'elles pénètrent dans une zone de parsemée de billes et les créatures sans jambes ne sont pas affectées.

Alerter

Un Cor peut être entendu à environ un mile de distance. Cela peut vous permettre d'envoyer des messages codés simples à vos alliés. Cependant, un avertisseur sonore cor peut être entendu par n'importe qui dans cette zone. Un sifflet fonctionne de la même manière que le cor, mais il ne peut être entendu qu'à un demi mile environ.

Matériel Général

Nom	Poids	Coût
Bag of Marbles	0.1	18
Bottle	0.1	3
Compass	0.1	32
Shovel	1.5	15
Signal Horn	0.1	30

Sac de billes

Maintenant, écoutez-moi bien. Hé, vous avez plein de pièges, de bombes et d'autres tralala. Mais parfois, un simple sac de billes fera l'affaire. Hé, d'ailleurs, qui irait dire qu'il a trébuché sur des billes ? (Couvre une zone de 2 m. Toute personne qui la traverse doit réussir un test d'athlétisme SD de 14 ou se retrouver à plat ventre.)

Bouteille

Bouteille de vin vide, de bière ou d'élixir utilisée. N'importe quoi fera l'affaire. Hé, c'est mieux si vous pouvez le boucher ! Je ne voudrais pas que tout ce que vous ramassez déborde !

Boussole

Ce n'est pas très courant, mais si vous trouvez une boussole, vous voudrez la garder sous la main. Hé, vous serez toujours capable de trouver votre chemin. Et évitez de vous perdre dans un marécage au coucher du soleil ... (+3 à Survie lors de la Navigation)

Pelle

Ne sous-estimez jamais ce qu'on peut faire avec une bonne pelle solide. Hé, pendant la première guerre, je portais une pelle pour pouvoir faire des trous pour me cacher et espionner les noirs.

Corne de brume / Cor

Je l'utilisais pour indiquer aux Fleurs de Lys les embuscades ennemies et le reste. C'est toujours une bonne chose d'avoir, mais tu ne veux pas le sortir pour une mission furtive, hein. On peut l'entendre à plusieurs kilomètres à la ronde.

Matériel Général

Nom	Poids	Coût
Sun Stone	0.1	36
Trail Rations (1 Day)	1	5
Torches	0.1	1
Waterskin	1	8
Signal Whistle	0.1	6

Sifflet d'alerte

Juste un petit sifflet en métal. Hé, facile à cacher, et un bon moyen d'attirer l'attention de quelqu'un. Mais ça ne sonnera pas aussi vrai qu'une corne de brume.

Pierre de soleil

J'ai discuté avec de nombreux marins de Skellige et même certains commerçants Ophiris. S'ils n'ont pas de mage à bord, ils peuvent utiliser ces petits joyaux pour suivre le soleil pendant les tempêtes. (+2 en Survie lors de la navigation).

Rations de voyage

Rien de spécial mais tout le monde a besoin de manger. Quelques morceaux de biscuits, des fruits secs, peut-être même de la viande salée ou séchée.

Torche

Mieux vaut avoir une lanterne mais une torche vous suffira si besoin. Propage assez bien la lumière et je suppose que s'il le faut, vous pouvez la balancer comme un bâton. (Augmente la luminosité de 1 à 5 m autour.)

Gourde/Outre

Ne vous attendez pas à trouver beaucoup d'eau douce sur la route et vous ne voudrez pas boire de la bière toute la journée lorsque vous voyagez le long d'un front de guerre. Gardez une outre d'eau à portée de main et vous n'aurez jamais soif. Hé, ou bourré sur le champ de bataille !

Armes de fortune

Nom	Type	Pré.	Dispo	Dégâts	Fia.	Mains	Portée	Effet	Diss.	AM
Pelle	B	-2	P	2d6	15	2	N/A		G	0
Torche	B	-1	P	1d6	5	1	N/A	Allumée, la torche ajoute Feu (25%)	P	0

