

# LE CHARIOT DE RODOLF

« Approchez! Approchez, braves gens! J'ai déniché des objets rares dont je compte bien me débarrasser avant de partir pour le sud. J'ai plus qu'à espérer qu'il y a parmi vous quelques sangs bleus qui ne regarderont pas à la dépense pour acquérir mes meilleures marchandises! »

– Rodolf Kazmer

## ARMES

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
Attrape-coquin	P	+0	I	3d6+3	15	2	–	Allonge, Saisie	–	0	3	463
Dague de parade	T/P	+0	C	2d6	10	1	–	Malus de –2 en parade	P	1	1	350
Fléau	P/C	–1	I	4d6+2	10	1	–	Perforation, Saisie	G	1	2	562
Fouet	T	+0	C	1d6+2	5	1	–	Allonge, Saisie	P	0	0,5	152
Lamia	T	–1	R	3d6+1	5	1	–	Allonge, Saignement (100 %), Saisie	P	1	0,5	600

## ARTICLES ALCHIMIQUES

Nom	Dispo.	Effet	Poids	Prix	Formules		
Breuvage de berserker (maître)	R	Quand un personnage boit le <i>breuvage de berserker</i> , il doit faire un jet de Résilience SD 16. En cas d'échec, il attaque la personne la plus proche lors du tour en cours. Lors de chaque round, au début de son tour, il peut réessayer de faire un jet de Résilience SD 16. S'il réussit, la frénésie disparaît jusqu'au prochain tour, où il doit à nouveau effectuer un jet de Résilience. En cas d'échec, il cède à nouveau à la fureur. Le <i>breuvage de berserker</i> fait effet pendant 1d10 rounds.	0,1	105	SD: 22	Temps: 30 minutes	Coût: 157
Célestine (compagnon)	I	Consommer une dose de <i>célestine</i> entraîne des hallucinations. Le personnage est plongé dans un univers lumineux multicolore agrémenté de sons harmonieux. Comme il a plus de difficulté à se concentrer, il subit un malus de –2 en Vigilance et pour toutes les tâches nécessitant de l'attention. L'effet cesse au bout de 2d10 minutes, mais un jet réussi de Résilience SD 14 permet de raccourcir ce délai.	0,1	62	SD: 16	Temps: 15 minutes	Coût: 93
Onguent estival (novice)	C	Appliqué sur la nuque et les poignets, l' <i>onguent estival</i> double la durée pendant laquelle vous pouvez survivre dans le froid glacial et réduit la pénalité causée par les chaleurs extrêmes à 1/4 de votre END totale.	0,1	22	SD: 12	Temps: 5 rounds	Coût: 33
Solution de cadavérine (compagnon)	I	Lorsqu'un personnage réussit une attaque infligeant des dégâts avec une arme tranchante ou perforante enduite de <i>cadavérine</i> , la victime subit les effets <b>Empoisonnement</b> et <b>Nausée</b> . Elle doit effectuer des jets de Résilience SD 16 séparément pour mettre fin à ces effets.	0,1	76	SD: 16	Temps: 15 minutes	Coût: 114

## ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

Nom	Poids	Coût
Bocal de sangsues	0,1	25
Cape à poches secrètes	2,5	60
Fausses pièces	0,1	10
Fiolle d'œufs de ver solitaire	0,1	89

## ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

Nom	Poids	Coût
Masque de carnaval	0,1	36
Masque de médecin de la peste	0,1	38
Muselière	0,1	8
Placage doré	+0,5	100

## ARMES

### Attrape-coquin

Kidnapper des gens pour les revendre au fin fond de l'Empire, chez les Noirs, c'est une vieille tradition. Ils visent les prisonniers de guerre et ce genre de gars. Quand ces pauvres diables parviennent à s'enfuir, les Noirs les prennent en chasse avec ces outils. L'attrape-coquin est un large crochet en forme de croissant de lune, garni de pointes, monté au bout d'un manche. Suffit d'le passer autour du cou de votre victime pour qu'elle cesse immédiatement de gigoter.

### Dague de parade

La dague de parade, c'est une excellente arme de main gauche, plus solide que le couteau que vous portez à la ceinture. Et en plus, elle a cette drôle de garde assez large qui descend parfois jusqu'au pommeau pour protéger la main.

### Fléau

De nos jours, on croise pas beaucoup de gens qui manient le fléau. Faut dire que ces grosses boules hérissées de pointes montées au bout d'une chaîne ont l'air encombrantes comme c'est pas permis. Enfin bon, la dernière fois que j'ai croisé un gredin armé d'un fléau, il a enfoncé le casque d'un chevalier. J'peux vous dire que l'nobliau a mangé les pissenlits par la racine.

### Fouet

Qu'est-ce que j'pourrais vous dire d'intéressant sur les fouets? Ils sont composés d'une longue lanière de cuir plutôt fine. Diablement utile pour motiver les ouvriers comme les animaux. Ah ouais, j'ai même vu des gens se battre avec. Ça fait pas grand mal, mais c'est idéal pour attraper les armes et les membres d'un adversaire.

### Lamia

Si vous avez besoin d'une arme brutale, un outil capable de vous dépecer un homme à vif, vous avez frappé à la bonne porte. Le lamia est un long fouet tressé terminé par des pointes métalliques qui déchiquettent la chair d'un homme comme qui rigole. C'était le jouet préféré de la police secrète de Novigrad. J'ai entendu dire que les gardes du Grand Temple en portent encore à la ceinture comme insigne de leur fonction.

## ARTICLES ALCHIMIQUES

### Breuvage de berserker

Des habitants de Skellige se servent d'un champignon appelé mardrome pour entrer dans une rage folle. Je suppose qu'un alchimiste du continent a voulu copier cet effet, et ça a donné cette potion. C'est pas tout à fait au point. Il paraît que les gens s'en servent surtout comme poison. On verse quelques gouttes dans le verre d'un noble, et le voilà qui s'agit en tous sens comme un frénétique. Après ça, pas évident de laver sa réputation une fois qu'on a planté la duchesse d'Attre avec une fourchette.

### Célestine

Tous les pays ont leurs vices, et même Nilfgaard n'échappe pas à la règle. Cette substance est apparue à Nazair il y a un moment, et petit à petit elle gagne du terrain. Avalez ça, puis vous commencerez à voir des lumières éblouissantes et à entendre de jolies musiques, et probablement d'autres choses.

### Onguent estival

Je crois que cette préparation est originaire de Metinna. Les fermiers s'en enduisent pour mieux supporter les moments de la journée où le soleil cogne. Il se trouve que cet onguent tient chaud en hiver et vous garde au frais en été.

### Solution de cadavérine

Je suis pas sûr à cent pour cent de ce que contient cette potion... Pouah, ça sent vraiment le cimetière! De quoi vous retourner

l'estomac d'un homme endurci. J'ai entendu dire que si on enduit une lame avec cette préparation, le produit part directement dans les veines de l'adversaire et met son organisme sens dessus dessous. Douleurs, hémorragies internes, vomissements... Tout ça ne me paraît pas très joli.

## ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

### Bocal de sangsues

On voit beaucoup de ces bestioles quand on est sur le front. Beurk! On vous pose ces bébêtes qui se tortillent sur le corps pour qu'elles aspirent le poison et le sang infecté. (Les sangsues offrent un bonus de +3 en Résilience pour mettre fin à l'état **Empoisonné**.)

### Cape à poches secrètes

Certaines personnes ont besoin de poches supplémentaires, comme si celles de leurs vêtements ne suffisaient pas. Eh oui, surtout les voleurs et les assassins pardi! Cette cape vous rendra quand même service quelle que soit votre profession. (Contient 6 poches secrètes cousues à différents emplacements.)

### Fausse pièces (100 couronnes)

C'est toujours risqué de refourguer de la fausse monnaie, mais si vous êtes assez malin ou beau parleur, vous serez capable d'écouler ces babioles comme s'il s'agissait de véritables pièces d'or. (Il faut réussir un jet de Vigilance/Négoce SD 15 pour remarquer que ce sont de fausses pièces.)

### Fiole d'œufs de ver solitaire

C'est la noblesse qui est à l'origine de ce stratagème perfide. Vous versez le contenu de cette fiole remplie d'œufs de ver solitaire dans la boisson de votre victime, puis vous laissez la nature faire son office. (Après avoir ingéré les œufs de ténia, la cible doit effectuer un jet de Résilience SD 16. En cas d'échec, les parasites prolifèrent dans son organisme: son END diminue de 1/4, et elle a 25 % de chance d'avoir des **nausées** chaque fois qu'elle mange. Il faut réussir un jet de Résilience SD 14 pour calmer les **nausées**. Pour retirer les vers, il faut réussir un jet de Mains thérapeutiques SD 14.)

### Masque de carnaval

Un marchand de mon acabit a rarement l'occasion de se rendre à un bal masqué. Faut dire que je ferais autant tache dans le décor qu'un troll à un mariage! J'en garde quand même quelques-uns, au cas où.

### Masque de médecin de la peste

Depuis que la Catriona se répand comme un feu de broussailles, les docteurs de la peste sont de plus en plus nombreux. Vous savez, ils portent ces masques affublés d'un long bec qu'ils remplissent d'herbes et de fleurs odorantes. C'est censé refouler les vapeurs méphitiques et les garder en bonne santé. (Offre un bonus de +3 en Résilience pour résister aux maladies et aux poisons circulant dans l'atmosphère, ainsi qu'à la nausée.)

### Muselière

J'ai pas toujours des muselières en stock. Hé, j'ai quand même dû en fournir une au sorceleur avec lequel je voyageais. Ce taré de première a voulu l'enfiler sur le museau d'un loup-garou lorsqu'on était à Angren. (Effectuez une attaque de Mêlée pour désarmer l'attaque de Morsure d'une créature; retirer la muselière est une action nécessitant un jet d'Adresse/Physique SD 16.)

### Placage doré

Sur le plan pratique, j'ai jamais vu l'intérêt de recouvrir son arme ou son armure de dorures, mais je reconnais que ça en jette. Les gens ne manquent pas de le remarquer. (Offre un bonus de +1 en Réputation. Le personnage ne peut pas bénéficier plusieurs fois de ce bonus.)

### Attrape-coquin

Difficulté: compagnon

SD: 16	Temps: 8 h	Coût: 679
--------	------------	-----------

Investissement: 347

Fil (x1), pierre à aiguiser (x1), cire (x2), graisse ester (x2), acier (x3), cuir (x3), bois durci (x4)

### Dague de parade

Difficulté: compagnon

SD: 16	Temps: 4 h	Coût: 525
--------	------------	-----------

Investissement: 262

Acier (x1), acier noir (x1), bois durci (x1), cire d'ogre (x2), cuir durci (x2)

### Fléau

Difficulté: compagnon

SD: 16	Temps: 8 h	Coût: 843
--------	------------	-----------

Investissement: 421

Bois (x1), cire d'ogre (x1), résine (x1), fer (x2), huile de dermoptère (x2), pierre à aiguiser (x2), acier (x4)

### Fouet

Difficulté: novice

SD: 10	Temps: 2 h	Coût: 228
--------	------------	-----------

Investissement: 114

Cire (x1), cuir (x4)

### Lamia

Difficulté: maître

SD: 24	Temps: 12 h	Coût: 937
--------	-------------	-----------

Investissement: 487

Bois durci (x1), acier noir (x2), acier tretogor (x2), cuir durci (x2), pierre à aiguiser (x2), huile (x3), charbon (x10)