

VERMINE - Reboot

Cryoban. 2013
d'après une idée du Go@t - Forum Casus-no

Powered by LE GRIT
initialement conçu et développé par John Grümph
SYSTÈME DE JEU SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> ou écrivez à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Préambule

Initialement développé pour le jeu de rôle Charognards, ce système met l'accent sur la gestion du matériel et sur une définition simple mais complète des personnages au travers de ce qu'ils font.

Vous aurez besoin de dés à dix faces (d10) d'au moins trois couleurs différentes pour suivre les substitutions de dés. Ce document récapitule les principales règles qui forment l'architecture du système. Les Règles de base de Le Grit ont été adaptées à l'univers et à l'esprit du jeu *Vermine* de Julien Blondel édité par le 7ème Cercle.

Ce document ne contient que les règles qui peuvent parfaitement être utilisées par elle-même dans un univers générique. Toutefois la possession au minimum du Livre du Meneur de *Vermine* est fortement recommandé si vous souhaitez jouer dans l'univers de *Vermine* et approfondir ses secrets.

Le Groupe

Les joueurs doivent commencer par créer leur groupe avant toute chose. La notion de communauté est centrale dans l'univers de *Vermine*, les individus seuls ne sont rien. Pour ce faire le groupe est défini par deux concepts: La Nature et l'Activité. Ces éléments aideront les joueurs y compris le MJ à mieux cerner ce qu'ils veulent faire et comment ils veulent interpréter leur groupe.

Nature

La Nature du groupe indique quel est le type du groupe. On trouve des Natures variées comme: Famille, Guilde, Unité militaire, Ordre mystique, Secte, Tribu etc.

Activité

L'Activité indique quelle est l'activité principale du groupe ou son objectif. On trouve par exemple: Mercenaires, Explorateurs, Spécialistes Techniques, Mystiques, Messagers, Chasseurs, etc

Réserve de Groupe

Tout comme un personnage le groupe progresse (ou pas!) avec le temps. Ainsi à l'issue de chaque session de jeu, si tous les personnages joueurs du groupe ont survécu, le groupe bénéficie d'un point de groupe. À l'inverse il en perd un, s'il y'a eu un mort ou plus.

De plus le groupe gagne un point à chaque fois qu'il atteint l'un de ses objectifs et à chaque fois que les joueurs se sont attachés à interpréter la nature de leur groupe de façon notable. À l'inverse, le groupe perd un point lorsqu'un objectif du groupe a été raté ou que les joueurs n'ont pas

tenue compte de la nature de leur groupe dans leur interprétation.

Un point de groupe peut-être utilisé pour ramener miraculeusement à la vie un personnage (en terme de jeu la cause de sa mort est tout simplement annulée de façon spectaculaire dont la description revient au groupe).

Le Personnage

On commence par déterminer le concept du personnage:

- Sexe
- Age (jeune, adulte, ancien)
- Aspect physique
- Penchant dérivé d'un des 8 Totems ou à défaut son profil psychologique
- Nom
- Origine, histoire personnelle

Le personnage est simplement défini par des Compétences et des Spécialités décrivant ce qu'il est et ce qu'il sait faire.

Les Compétences

Les Compétences décrivent de façon générique tout ce que le personnage sait faire sur dans ce domaine. On trouve:

- Artisan (réparer, construire, fabriquer des objets,...)
- Chasseur (chasser, pister, piéger, se faufiler,...)
- Combattant (mains nues et armes diverses)
- Cuisinier (reconnaître et préparer la nourriture)
- Érudit (sciences, littératures, histoire, ...)
- Médecin (soigner, faire des remèdes, trouver des plantes,...)
- Négociateur (discuter, mentir, négocier, chanter, jouer de la musique, ...)
- Pilote (conduite de véhicules et entretien basique)
- Récupérateur (dénicher ce qui peut-être utile, estimer la valeur ou l'utilisation)
- Survivant (s'orienter, percevoir le danger, se protéger des éléments...)
- *Chaman (Spécial voir plus loin)*

Les compétences couvrent à la fois des domaines techniques et physiques (faire et agir), les domaines mentaux et les domaines sociaux. Chaque action peut être effectuée sous l'une ou l'autre des compétences en fonction des circonstances: selon le moment, un jet de perception sera effectué sous Chasseur (pour remarquer des pièges ou surprendre une conversation), sous Négociateur (pour scruter une foule et deviner ses intentions) sous Survivant (pour intercepter le mouvement dans les fourrés)... Il en va de même pour les actions physiques et les actions sociales.

Chaman

Les personnages Chaman n'ont aucun pouvoir magique mais ils comprennent le lien entre les choses visibles et invisibles. Ils sont capables d'interpréter le symbolisme de l'esprit de Gaïa et des Totems pour mieux comprendre leur environnement et leur congénère. Ainsi la Compétence Chaman n'est connue que de ceux des personnages qui le veulent et elle est utilisée lorsque le personnage fait appel à

la spiritualité ou au mysticisme de Gaïa pour lire le monde autour de lui. Les résultats seront toujours d'ordre symboliques mais souvent exacts.

Les Spécialités

Chaque compétence possède une ou plusieurs spécialités choisies librement par les joueurs. Toutefois dans ce monde ou la communication et le système éducatif ont disparu toutes les spécialités ne sont pas équivalentes.

Certaines Spécialités sont dites Rares car il est extrêmement difficile de les apprendre car il faut déjà trouver un professeur et la documentation n'est pas disponible. En général ce sont les personnages Anciens qui ont connu la civilisation qui disposeront de ces connaissances si particulières (comme Histoire par exemple). A l'inverse, les connaissances nécessaires à la vie de tous les jours et à la survie seront faciles à obtenir.

D'autres Spécialités sont considérées comme Complexes en raison du temps nécessaire pour les apprendre ou par l'étendue des connaissances qu'elles demandent (Herboristerie est un bon exemple de spécialité complexe). Certaines Spécialités peuvent être à la fois Rare et Complexe.

La rareté et la complexité jouent sur la disponibilité d'une Spécialité mais aussi sur les efforts à faire pour l'augmenter.

Le MJ doit faire attention afin de bien doser chaque Spécialité afin que les choses restent équilibrées.

Voici quelques exemples de Spécialités:

Artisan (Travail du cuir (Complexe), Forge (Complexe), Boulangerie, Bijouterie, Moteur)

Chasseur (Pièges, Pistage, Dressage, Discrétion)

Combattant (Arbalète, arc, Armes tranchantes/à feu/ de jet/de trait/contondantes (complexe), Armes

lourdes (rare et complexe), Esquive, Art martial (complexe), Pistolet, Fusil, etc)

Cuistot (cuisine, pâtisserie, mycologie (complexe), cueillette, poison (complexe))

Érudit (Chimie (rare et complexe), Informatique (rare et complexe), Électricité, Mécanique (rare))

etc...

Chaque Spécialité à deux niveaux, le premier est le niveau Standard (-1), le second est le niveau Expert (-2). Cf plus loin.

Les compétences ont un score minimum de 1 et un maximum à la création de 5. Chaque personnage commence avec un minimum de 1 point dans chaque compétence et le joueur en répartit encore 8 comme bon lui semble.

L'âge des personnages détermine le nombre et la qualité des Spécialités qu'ils peuvent choisir.

Personnage Jeune:

- 5 Spécialités Standard

Personnage Adulte

- 6 Spécialités Standard ou 4 Spécialités Standard et 1 Spécialité Expert

Personnage Ancien

- 5 Spécialité Standard, 1 Spécialité Expert, 1 Spécialité Standard (Rare ou Rare/Complexe)

Par ailleurs les joueurs peuvent échanger des Spécialités selon le barème suivant:

Une Spécialité Rare ou Complexe vaut 2 Spécialités Standard ou 1 Spécialité Expert.

Une Spécialité Rare et Complexe vaut 3 Spécialités Standard ou (1 Spécialité Expert + 1 Spécialité Standard)

Les Jauges

Le personnage possède deux Jauges : la jauge d'Endurance, la jauge de Sang-froid.

Les personnages ont entre deux et cinq points dans chaque compteur à la création en fonction de leur âge

Personnage Jeune:

- Endurance: 4/ Sang-Froid: 3

Personnage Adulte

- Endurance: 4/ Sang-Froid: 4

Personnage Ancien

- Endurance: 2/ Sang-Froid: 5

Le maximum des compteurs pour un humain est de cinq.

Enfin, le personnage possède de l'équipement. La quantité et la qualité de l'équipement sont laissées à l'appréciation du Maître de jeu.

Seuils de Santé

On distingue trois niveaux de Blessures: Touché, Blessé et Tué. A chaque fois qu'un personnage subit des dégâts le joueur coche une case du niveau de blessure correspondant. Lorsque toutes les cases d'un niveau sont cochées, la blessure suivante augmente de gravité.

Un humain dispose des seuils suivants:

Touché ○○○○

Blessé ○○

Tué ○

Mécanique de jeu

Vous aurez besoin de 5d10 d'une couleur (les d10), 5d10 d'une autre couleur (les dE) et 3d10 d'une dernière couleur (les dD).

Jets simples et Seuils

Lorsque la réussite d'une action n'est pas automatique, le personnage doit lancer un nombre de d10 égal au score de la compétence testée. Vous obtenez une réussite à chaque fois que le dé indique 6 ou plus. Si une des spécialités de la compétence est applicable à l'action entreprise, le seuil est de 5 pour une Spécialité Standard et de 4 pour une Spécialité Expert.

Tous les dés dont le résultat est 10 comptent pour une réussite et peuvent être relancés pour tenter d'en obtenir une autre. Lorsque aucune compétence n'est appropriée pour effectuer une action, vous pouvez utiliser simplement le score actuel de l'un des deux compteurs (Endurance ou Sang-froid). Si une spécialité peut tout de même s'appliquer, elle diminue le seuil comme d'usage.

Dés d'Efficacité

Le matériel utilisé a beaucoup d'importance. Lorsqu'il ne possède pas les outils, le personnage lance son score de compétence normalement. Dès qu'il dispose d'un matériel adéquat, celui-ci permet de remplacer un d10 par un dé d'efficacité, noté dE. Le matériel apporte entre 0 et 3 dE selon son intérêt. On peut accumuler plusieurs pièces de matériel pour ajouter les dE de chacun.

Si le personnage a plus de dE que de d10, il peut lancer un d10 supplémentaire par 2dE surnuméraires. Par exemple, Josh a la compétence Combattant à +2. À mains-nues, il lance donc 2d10 pour obtenir des succès. S'il prend une épée (qui lui donne 2dE), un plastron et un casque (1dE chacun), il a 4dE à disposition. Mais il ne peut en transformer que 2d10 en dE. Les 2dE qui restent sont transformés en 1d10. Pour combattre, ainsi équipé, Josh lance donc 2DE+1d10.

Le seuil d'un dE est identique à celui d'un d10 mais s'il obtient un succès, ce dernier est automatiquement doublé. Par contre, si le résultat du dE est un 10, il peut être relancé mais un éventuel succès supplémentaire ne comptera pas double.

Règle de synergie – Lorsque plusieurs personnes participent à la même action (physique, sociale, en combat, etc.), seule l'une d'entre elle fait le jet. Les autres personnes lui apportent chacune 1dE qui vient se rajouter à tous ceux qu'il possède déjà.

Dés de Danger

Lorsque le joueur le désire, il peut lancer de 1 à 3 dés supplémentaires. Ce sont des dés de danger, notés dD. Les réussites obtenues sur des dD sont identiques à celles des d10. Par contre, ce sont les échecs sur ces dés particuliers qui signifient des problèmes ou provoquent des catastrophes. Il est toujours possible d'annuler le ou les dD fautifs en annulant un ou plusieurs succès obtenus sur des dE –et uniquement des dE. Dans ce cas, se sont les dés qui s'annulent, et non pas les succès qui annulent les échecs. Disposer d'un bon matériel permet donc de prendre des risques tout en minimisant les conséquences.

Par exemple, Josh choisi de risquer 2dD pour tenter de porter un coup d'épée à son adversaire. Il lance donc 2dE+1d10+2dD. L'un de ses dD obtient un succès mais pas l'autre. Il peut annuler ce souci en ignorant les succès obtenus sur l'un des dE. Si un dD échoue, le personnage perd du temps, abîme du matériel, se fatigue. Si deux dD échouent, le personnage se blesse ou casse du matériel. Il peut aussi se mettre dans une situation délicate. Si les trois dD échouent, le personnage se met dans une situation dont il ne peut pas se sortir seul. Il peut se blesser gravement, perdre du matériel, rester bloqué. Une action peut être réussie tout en ayant des conséquences néfastes, si le

personnage obtient assez de succès sur ses dés mais qu'un ou plusieurs de ses dD échouent.

Lorsqu'un personnage tente une action risquée alors que les circonstances extérieures sont particulièrement difficiles, le meneur de jeu peut lui imposer des dD. Dans ce cas, il ne s'agit pas de dés supplémentaires. Les dD remplacent alors des d10 que le joueur doit lancer ou transformer des dE en dés normaux (d10).

Conséquences

Le nombre de succès obtenu sur les dés –c'est-à-dire le nombre de dés aux résultats supérieurs au seuil annoncé – indique directement la qualité de l'action. Zéro succès – l'action échoue. Elle n'a de conséquences négatives que si le joueur a lancé des dD dont les échecs n'ont pas été annulés par des dE.

Un succès – l'action est réussie mais au maximum de temps et de moyen possible.

Deux succès – l'action est réussie normalement.

Trois succès – l'action est superbe.

Quatre succès – l'action est indiscutablement une réussite.

Cinq succès – aucune résistance. L'action est réussie au plus vite et au mieux.

Si les circonstances le permettent, il est possible de retenter une action échouée, mais tous les seuils de réussite augmentent alors de 1 (c'est-à-dire 7 ou plus, et 5 ou plus pour une spécialité).

Réussites minimales

Dans certains cas, le meneur de jeu peut estimer que l'action est difficile à réussir. Dans ce cas, il peut exiger un certain nombre de succès initiaux avant de considérer les conséquences. Une action difficile demande ainsi deux succès. Une action très difficile demande quatre succès. Cela signifie que le premier succès effectif utile pour considérer les conséquences est le troisième ou le cinquième.

Opposition

Lorsque deux personnages s'affrontent – que ce soit durant une opposition physique (un combat, une course), un duel mental ou une opposition sociale (une négociation, un débat, un jeu de séduction) – les succès à obtenir dépendent des succès obtenus par l'adversaire et non d'une difficulté fixée par le meneur de jeu.

Temps de l'opposition

Les oppositions sont résolues au cours d'une série d'échanges successifs. Chaque échange dure un temps variable : quelques secondes pour un combat tournoyant, quelques minutes pour un débat, plusieurs heures pour une bataille rangée. Au cours d'un échange, chaque personnage

ne peut lancer les dés qu'une seule et unique fois, jet servant à la fois d'attaque et de défense.

Mise en place

Au début de chaque échange, les adversaires en présence doivent choisir s'ils prennent des risques (donc investir des dD). Ils doivent choisir aussi une attitude : normale ou défensive. S'il est défensif, le personnage n'a pas le droit d'investir des dD mais il donne un malus de +1 au seuil de son adversaire. Par ailleurs, en cas de victoire de l'échange, le personnage ne peut infliger des conséquences à l'adversaire que si celui-ci n'obtient aucun succès à son jet. Ces choix peuvent être secrets et ne sont révélés qu'au moment de la résolution de l'échange.

Initiative

Lors d'actions en opposition, il est déterminant de savoir qui des deux protagonistes agit en premier. C'est ce qu'on appelle l'initiative. Le personnage qui a la meilleure initiative a le pouvoir de décider non seulement de ses propres actions mais aussi des réactions de son adversaire. Il force les autres à agir dans le sens qui lui convient. C'est lui qui choisit la compétence testée et il peut empêcher son adversaire d'accomplir une autre action que se défendre. Si celui-ci souhaite faire autre chose (effectuer un jet de dé pour réussir une autre action), il doit renoncer à sa défense.

Exemple : Bjorn a l'initiative. Il attaque Sven alors que celui-ci, cherchant à fuir, commençait à courir. Sven n'a d'autre choix que de se défendre. Si Sven avait eu l'initiative, il aurait pu commencer à fuir, obligeant Bjorn à courir après lui. Si Sven renonce à sa défense, il peut être facilement blessé par Bjorn mais s'il réussit ensuite son jet de course, alors il lui échappera sans que celui-ci ne soit en position de le poursuivre immédiatement. Le personnage qui a la meilleure initiative est celui qui a engagé le plus de dD. En cas d'égalité, c'est celui qui a la meilleure compétence puis le meilleur équipement. Enfin, si rien ne vient départager les adversaires, les deux peuvent agir indépendamment sans pouvoir opposer de défense –les attaques sont simultanées et font très mal. Il est toujours possible de renoncer à son initiative.

Opposition et Conséquences

Lorsque les deux adversaires ont déterminé l'opposition, ils lancent chacun leurs dés. Celui qui a le plus de succès remporte l'échange et impose les conséquences à l'autre.

Un succès de différence –l'adversaire perd pied. Il a un malus de seuil de +1 au prochain échange. En combat, l'adversaire perd un point d'Endurance.

Deux succès de différence –l'adversaire abandonne la contestation la plupart du temps, s'il s'agit d'une affaire mineure. En combat, l'adversaire perd deux points d'Endurance.

Trois succès de différence –l'adversaire abandonne la contestation dans le cadre d'une affaire de moyenne importance. En combat, l'adversaire subit une Blessure Touché.

Quatre succès de différence –l'adversaire a un malus de seuil de +2 s'il souhaite continuer à contester l'affaire. En combat, l'adversaire subit une Blessure Blessé.

Cinq succès de différence – l'adversaire abandonne purement et simplement. En combat, le personnage subit deux Blessures Blessé

Par succès supplémentaire, l'adversaire subit une Blessure Blessé en plus.

Danger en Opposition

Contrairement aux actions normales, les dés de danger n'ont d'importance, s'ils échouent à obtenir une réussite, que si le personnage perd l'échange. Dans ce cas, chaque dD raté compte comme un succès supplémentaire pour l'adversaire.

Groupes

Chaque adversaire présent ne pouvant effectuer qu'un seul échange au cours du round, celui qui a l'initiative peut choisir son ou ses adversaires et les obliger à lui répondre, les détournant éventuellement d'autres actions qu'ils auraient pu vouloir effectuer. Si le personnage engage plusieurs adversaires, ceux-ci répondront en groupe, utilisant la règle de synergie (le meilleur fait le jet et chaque autre adversaire lui accorde 1dE). Il est possible pour un adversaire engagé de ne pas répondre à une attaque et de conserver sa liberté d'action, auquel cas il est considéré comme n'ayant obtenu aucun succès –ou ne donnant pas de dE. Il ne participe pas à l'action mais peut être touché par ses conséquences. Exemple : Le samourai Genka (Sabreur 6, avec un sabre légendaire et une belle armure laquée) affronte une troupe d'une dizaine de piquiers (Soldat 2, avec lance longue). Pour protéger son groupe, il décide d'engager les dix –ils se sent capable de le faire. Genka va lancer 6dE + 3dD (il veut être sûr d'avoir l'initiative). Les piquiers lancent collectivement 2dE (la lance) + 5d10 (chaque piquier apportant 1dE changés en deux fois moins de d10). Genka a de bonnes chances de bloquer la petite troupe et de lui faire quelques dommages. Si un allié du personnage ayant la plus haute initiative souhaite attaquer les mêmes adversaires, il n'a pas non plus d'autre choix que de donner 1dE au personnage (à moins qu'un accord tactique ne désigne une autre personne comme l'attaquant principal –un groupe constitué pouvant engager un de ses membres mais laisser le plus fort régler l'opposition). Il est souvent très intéressant de s'associer, un personnage recevant des dE de ses alliés. En effet, le tableau des conséquences indique qu'il est plus intéressant de faire une fois des gros dommages (grosse marge de succès) que plusieurs fois des petits. Les conséquences d'une opposition de groupe sont supportés par tous les membres qui perdent l'échange ou, selon les circonstances (combat notamment), partagés entre eux.

Surprise

Si le personnage est surpris (que ce soit au début d'un combat ou parce qu'il est apostrophé soudainement au milieu d'une réunion), il ne peut être défensif, ne peut pas investir de dD et n'a jamais l'initiative au cours du premier échange. Par ailleurs, l'adversaire peut effectuer sa première attaque contre une réussite minimale de 1 et non contre un

jet de défense.

Combat à distance

En combat, plus particulièrement, certaines attaques destinées à causer des conséquences telles que décrites ci-dessus, sont portées non contre une défense active mais contre une difficulté. C'est le cas pour les attaques à distances effectuées hors mêlées. Il faut donc des réussites minimales :

- 1 pour un tir à moins de dix mètres
- 2 pour un tir à la portée de l'arme
- 3 pour un tir à longue distance.

On peut ajouter des succès minimaux supplémentaires pour la visibilité, la couverture de la cible, son activité, etc..

Condition, Soins et Blessures

Lorsque le personnage n'a plus de points d'Endurance, il a un malus de +2 à tous ses seuils. Il faut un bon repas pour récupérer un point d'Endurance et une bonne nuit pour en récupérer deux.

Lorsque le personnage a coché toutes ses blessures, il tombe inconscient. Si le personnage a atteint le niveau Tué, il peut effectuer un jet en utilisant autant de dés que sa valeur actuelle de sa jauge d'Endurance. Si le jet est réussi, le personnage est dans le coma et peut être ramené à la vie autrement il est effectivement mort.

Un médecin doit s'occuper du personnage s'il a encaissé des blessures. Il doit obtenir un succès par cases cochées au cours des dernières minutes. Chaque case de blessure non soignée par ce jet immédiat entraîne des séquelles puis est récupérée naturellement au rythme de un par jour si le personnage reçoit des soins et se repose, un tous les deux jours s'il doit se débrouiller seul et qu'il le peut, un par semaine s'il n'a ni médicaments, ni soins, ni repos.

Séquelle à un point –Le personnage met plusieurs jours à se remettre. D'ici là, il a un malus de +1 à tous ses seuils.

Séquelle à trois points –le personnage met plusieurs semaines à se remettre. D'ici là, il a un malus de +2 à tous ses seuils.

Séquelle à cinq points ou plus –le personnage a un membre en moins, un défaut de fonctionnement de ses organes, des problèmes de santé récurrents. La vie ne va pas être drôle pour lui dorénavant.

Pathogènes

Les maladies et poisons fonctionnent selon le même principe. Une maladie possède un score (lui donnant des d10) et une efficacité (lui apportant éventuellement des dE en fonction des circonstances, de la virulence, des risques locaux, etc.). Le personnage doit résister avec sa les points qu'il lui reste dans sa jauge d'Endurance éventuellement avec des dE apportés par des soins, des médicaments ou des mesures prophylactiques. Il s'agit d'une opposition qui influe sur la santé (comme le

combat), chaque jet raté inflige une Blessure Touché et diminue la jauge d'Endurance de 1 point –le patient s'affaiblit avec le temps. Il est parfois nécessaire de faire plusieurs jets à des intervalles définis tant que la maladie progresse. Une simple victoire du personnage au cours de l'un des échanges suffit à arrêter le mal mais pas forcément à effacer les conséquences.

Quelques exemples :

- Choléra (un jet par heure, 5d10+3dE)
- Grippe (un jet par jour, 2d10+2dE)
- Turista (une fois unique, 3d10)
- Gangrène (un jet par jour, 4d10+1 à 5dE selon la propreté de l'endroit et la température).

Sang-Froid

Un point de moral dépensé permet de donner une réussite automatique. Le Sang-Froid peut être récupéré en faisant la fête, en buvant un coup, en faisant l'amour avec une personne aimée, etc.. Un personnage perd un point de Sang-Froid à chaque fois qu'il voit un de ses amis mourir, qu'il passe une nuit blanche, ne mange pas durant une semaine, a un coup dur.

Expérience

Vous êtes libre de donner autant d'expérience que vous voulez à vos joueurs – nous conseillons de donner 2 ou 3 points par séance. Pour monter les compétences, il faut dépenser le niveau actuel de la compétence en points d'expérience. Il est possible de dépasser un score de 5. Une nouvelle Spécialité, un point d'Endurance ou de Sang-Froid coûtent dix points d'expérience.

Matériel

Chaque matériel peut rapporter des dE en fonction des circonstances. Il est difficile d'en tenir le compte précis car un même outil peut être utilisé de multiples manières. Il est possible de cumuler les avantages de plusieurs objets ou lieux.

- *Zéro dE* – Ce matériel ne rapporte pas d'avantage directe mais est essentiel pour pouvoir simplement agir : des vêtements, les petits outils mal adaptés, une simple pierre, les ficelles pour accrocher les choses, etc..
- *Un dE* – Armes et armures légères, outils simples adaptés mais généralistes, équipements génériques, bouquins isolés, simple lieu de travail pas trop inconfortable.
- *Deux dE* – Armes et armures moyennes, outils spécialisés, équipements appropriés, petite bibliothèque spécifique, petit atelier propre et organisé.
- *Trois dE* – Armes et armures lourdes, outils très spécialisés, équipements uniques, bibliothèque étendue avec thésaurus, laboratoire équipé.

Le matériel possède quatre états : intact, abîmé (donne un malus de +1 au seuil), cassé (inutilisable mais peut être réparé), détruit.