



ÉQUIPÉ & PARÉ

COMMENT ÉQUIPER votre personnage? Combien dépenser? Quel est le matériel indispensable? Voici comment démarrer.

À *Terres Suspendues*, votre fortune commence avec autant de cubiques que vous avez de gemmes en talent (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 22). Vous disposez par ailleurs de 10 000 \diamond par gemme dépensée dans l'avantage Fortune personnelle. À cela s'ajoute votre salaire éventuel.

Commencez donc par calculer votre revenu journalier. Vous saurez alors combien vous avez pour vivre et combien vous avez pour acheter votre équipement.

Revenu journalier. Votre revenu se calcule en faisant le total de vos gemmes de talent, sans tenir compte de vos atouts et de vos niveaux de maîtrise. C'est le principe de la règle de minuit (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 28). À minuit, vous pouvez verser sur votre compte les gemmes de talent que vous n'utilisez pas. Bien sûr, si vous maintenez un sortilège pour le rendre permanent, il faut retirer les gemmes correspondantes.

Ajoutez à ce total votre salaire éventuel. Si vous faites partie du bureau 57 (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 187), votre solde est de 20 \diamond par jour. En comparaison, un patrouilleur ordinaire gagne 15 \diamond par jour et le salaire horaire est de 1 \diamond .

À présent, faites le décompte de vos dépenses journalières. Parmi les incontournables, il y a votre loyer et vos différents abonnements. Tout cela détermine votre train de vie.

Loyer. Si vous travaillez pour les patrouilleurs, vous pouvez prendre un lit dans un des dortoirs de l'hôtel de ville. À 10 \diamond par jour, vous trouverez difficilement moins cher, mais question intimité, il y a mieux.

Une chambre en ville dans un quartier correct coûte 18 \diamond par jour. Ce peut être une chambre privée dans un relais ou une chambre dans une pension. Les relais correspondent à nos hôtels : on y dort simplement et on dîne en ville. En pension, on loge chez l'habitant avec six ou sept voisins de palier et les repas se prennent dans une salle commune.

Un appartement dans un quartier correct coûte 30 \diamond par jour. Vous avez une salle d'eau, un coin cuisine et une pièce qui fait entre 20 et 25 m². Chaque pièce supplémentaire coûte 15 \diamond . Pour deux pièces, le loyer passe à 45 \diamond . Pour trois pièces, il passe à 60 \diamond et ainsi de suite.

Si vous préférez loger dans un autre quartier, prenez le prix de la chambre ou de l'appartement, divisez-le par 3 et multipliez-le par l'indice du quartier. Cet indice est compris entre 1 à 10. L'indice 1 correspond à un quartier pauvre, l'indice 3 à un quartier correct, l'indice 6 à un quartier luxueux et l'indice 10 au top du top.


Les chambres comme les appartements sont meublés. Le sésame (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 111) est fonction du quartier. Pour l'obtenir, multipliez l'indice du quartier par 3. Dans un quartier correct, il est ainsi de 9. Il est inclus dans le loyer, comme l'éclairage, le chauffage, la ventilation et l'eau courante.

La collocation est courante à Encoche et dans la plupart des grandes villes. Si vous choisissez un ou plusieurs colocataires, divisez d'autant le loyer. Au besoin, le meneur de jeu s'occupera de vous trouver des colocataires.

Abonnements. Je vous recommande de souscrire les formules "Présence" et "Évasion" proposées par Coruscante (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 111). Cela vous permettra de vous déplacer en ville comme bon vous semble, de retrouver vos amis et de les joindre à tout moment. Pour faciliter vos recherches et suivre l'actualité, la formule "Découverte" n'est pas mal non plus.

Voilà. Vous connaissez maintenant vos revenus et dépenses journaliers. S'il vous reste assez pour vous équiper, tant mieux, sinon il vous faudra faire un prêt (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 187). Emprunter 1 \diamond pour une semaine vous coûte 0,50 \diamond .

Instruments. Commencez par l'équipement indispensable, celui qui sert à vos bonus d'atout. Un bonus d'atout vient d'un instrument que vous utilisez pour vous augmenter un talent ou un aspect. Pour profiter du bonus à son maximum, l'Allure de cet instrument doit être au moins égale à votre bonus d'atout.



Imaginons que votre Force soit de 27 +9. Pour profiter de votre bonus de +9 en combat, vous devez vous battre avec une arme d'une Allure au moins de 9. Si votre arme n'a qu'une Allure de 6, elle ne vous apporte qu'un bonus de +6.

Vous avez donc besoin d'un instrument qui ne figure pas dans le catalogue de base (cf. *Enquêtes & Magie*, p. 198-199). Pour obtenir le prix de vente d'un objet, multipliez son Importance par le nombre de gemmes qu'il faut pour le créer et divisez le produit par 5. Reprenons l'exemple de notre arme à 9. Mettons qu'il s'agisse d'un pistolet. Son Importance est de 1,5 (il fait 15 cm de long), son Allure est de 9 et sa Solidité est de 12 (il est en fer réfractaire et en bois). Le prix de ce pistolet est de $6,30 \text{ } \text{d}^{\text{e}}$ ($1,5 \times (9 + 12) / 5$).

Si vous êtes une bête, vos excroissances sont un cas particulier. Mettons que vous soyez une panthère avec une Allure de 4 +1. Vos griffes ont, par défaut, la même Allure que vous : 5. Si votre Force est de 27 +9, elles ne vous permettent pas d'utiliser votre bonus d'atout à son maximum, à moins de monter leur Allure à 9. Cela vous coûte $0,24 \text{ } \text{d}^{\text{e}}$ ($0,3 \times (9 - 5) / 5$), en supposant que vos griffes ne font pas plus de 3 cm.

Bien sûr, si vous faites partie du bureau 57, vous bénéficiez de matériel pour vos missions. Restez tout de même raisonnable et rappelez-vous que l'usage de ce matériel est strictement réservé au cadre de vos missions.

