

Bagage

Pour éviter de l'intendance chaque personnage emporte normalement un matériel de voyage défini par un type. Tout ce qui paraît évident est compris dedans avec une qualité en rapport avec son type:

De quoi coucher, se protéger, se changer, faire à manger, bricoler, maintenir son hygiène, affronter le quotidien,...

Pour tout ce qui sort de l'ordinaire faire un test MEP(INT) du niveau donné par le type de bagage

Type	Mep	Poids	Prix
Minimaliste	4	1/10 poids portable	10 po
Normal	3	1/4 poids portable	40 po
Complet	2	1/2 poids portable	110 po
Démesuré	1	= poids portable	300 po

Minimaliste	Normal	Complet	Démesuré
Bourse	Sacoche	Havresac	Malle en bois
Couteau	Vêtement de rechange	Vêtement de rechange	Sac
Cuillère	Manteau épais	Chaussure de rechange	Vêtement de rechange
Bol	Briquet	Manteau épais	Chaussure de rechange
Chemise	6 torches	Briquet	Manteau épais
Couverture	Outre	Lanterne	Briquet
outré	Matériel de cuisine	2 flacons d'huile	2 Lanterne
	Matériel de campement	Corde	2 outres d'huile
		Petits outils	2 Corde
		2 Outres	Outils lourd
		Matériel de cuisine	2 Outres
		Matériel de campement	Matériel de cuisine
		Petite tente	Matériel de campement
			Grande tente
			Lit pliant
			Matériel de loisir

Pour rester dans l'esprit OSR il faudrait garder un contrôle sur la bouffe et la lumière...

Eclairage

Vérifier la cohérence prix/intérêt

Torche	1/2 h	Eclairage Correct	
Bougie	1 h	Eclairage Faible	
Lanterne	5 h	Eclairage Moyen	

Situation de combat

Modifier les dés +/- 10 ou 20 % arrondi supérieur