

# FORGES ET EQUIPEMENTS A ANIMA

Conseils pour s'équiper pour l'aventure et le combat.

Ce document présente les commerces accessibles aux aventuriers dans la cité d'Anima ainsi que quelques autres idées de sources d'équipement. Les infos présentées ici reprennent ce qui est décrit dans la description de la [ville d'Anima](#), de la [République d'Anima](#) et des [Républiques de Technomagie](#), dans [l'Atlas des Terres de Grörst](#). C'est une aide de jeu à destination des personnages joueurs ayant une petite connaissance de la ville et de ses commerces.

Vue d'ensemble.....	2
Spécialités locales .....	3
Les grands marchés d'Anima.....	6
Commerces spécialisés.....	8
Petits marchés locaux .....	10
Marchés clandestins.....	11

## VUE D'ENSEMBLE

Vue d'ensemble d'Anima et des principaux lieux de commerce



### Grands Marchés :

- 1 - [Marché de l'horloge](#)
- 2 - [Marché des charbons](#)
- 3 - [Marché des guildes](#)

### Commerces spécialisés :

- 4 - [Rue des Arbalètes](#)
- 5 - [Rue des Forges](#)
- 6 - [La Tannerie](#)
- 7 - [Le Vieux Pont](#)
- 8 - [Colline de Machinima](#)
- 9 - [Académie de peinture](#)

- 10 - [Place des aiguilles](#)

### Petits marchés locaux :

- 11 - [Marché aux poissons](#)
- 12 - [Marché des meuniers](#)
- 13 - [Marché aux salaisons](#)
- 14 - [Marché de la place des étraves](#)
- 15 - [Marchés du Faubourg des Epices](#)

### Marchés clandestins :

- 16 - [Neuf de cœur](#)
- 17 - [Marché de la place des Inquants](#)
- 18 - [Braderie mobile de Danrusto](#)

## SPECIALITES LOCALES

Les différentes [républiques de Technomagie](#) sont réputées pour des types d'équipements et de style de combats particuliers. Nous présentons ici les grandes lignes de ces spécialisations. L'objectif est ici de permettre au joueur d'avoir un « verni culturel » permettant d'identifier facilement certains types de combattant, ou de chercher des équipements spéciaux. Une lecture plus détaillées des différentes **descriptions des républiques** permettra d'en apprendre plus.

### ANIMA

Les principales spécialités de [la République d'Anima](#) pouvant intéresser les aventuriers sont :

- **Les vêtements et armures de cuirs** : Fabriqués dans le [quartier de la Tannerie](#), ou dans la ville de **Félicendre**. C'est une spécialité de la République d'Anima. On y trouve des équipements soignés, sans délai de fabrication. Tous types de prix sont accessible. Pour les bourses modestes il est recommandé de se fournir sur les marchés (Marché de l'Horloge, des Charbons ou des Guildes). Mais si vous cherchez un cuir précieux, de grande qualité ou une réalisation sur mesure, il vaut mieux se rendre directement chez les maîtres artisans du quartier de la tannerie.
- **Arbalètes** : C'est la grande spécialité d'Anima. Si on trouve quelques modèles standards sur les marchés, il est recommandé pour les belles pièces de se rendre chez les artisans de la [Rue de l'Arbalète](#) sur les **Rives de la Rustintel**. Les artisans peuvent également réaliser des commandes spéciales d'arbalètes ou de carreaux.
- **Poisons** : Une autre spécialité mortelle d'Anima, les poisons. Il n'existe évidemment pas de revendeur officiel. Mais plusieurs sources sont possibles : [l'école de Technomagie](#) d'Anima possède une collection impressionnante de produits plus ou moins toxiques (accessible essentiellement aux Technomages). **L'Hopital d'Anima** peut également être une source intéressante. Enfin comme pour toutes les marchandises louches et dangereuses, on peut recommander le peu fréquentable [Faubourg de la Lanterne](#).
- **Machines animées** : Anima est également réputé pour ses machines animées, création des [Technomages de la ville](#). Ce type de machines n'est pas disponible à la vente, mais pourra être rencontré en ville.

### ROCHE

Les principales spécialités des [Baronnies de Roche](#) pouvant intéresser les aventuriers sont :

- **Les Armes de guerre et Armures lourdes** : le travail des forgerons des baronnies est très réputé. Leur guildes, la ConFer (Confédération du Fer, de la Mine et de la Forge) est une puissance majeure sur l'échiquier des républiques qui possède même sa propre force armée (les Sergents du Fer). On trouve donc sur le territoire des baronnies des armes et armures lourdes de grande qualité. Des spécialisations régionales existent d'une Baronnie à l'autre. C'est aussi du côté de Roche qu'il faut chercher pour trouver les meilleurs outils de forge dans les républiques de Technomagie.
- **Magie Runique** : La spécialité des Technomages de Roche est de lier la puissance magique dans des objets à l'aide de rune, à usage unique ou multiple. Ce type d'objet demeure très rare et généralement non disponible à la vente.

- **Matériaux en provenance des terres barbares** : Enfin par le biais de leurs colonies au Nord, les Baronnie de Roche peuvent permettre d'accéder à des matériaux (minerai, fourrures, etc.) en provenance des terres barbares du Nord.

## AL'SHRIAB

Les principales spécialités de la **République d'Al'Shriab** pouvant intéresser les aventuriers sont :

- **Armes à feu et poudre à canon** : Issue des recherches Technomagique des mages d'Al'Shriab, ce type d'équipement reste rare et d'une fiabilité aléatoire. La république d'Al'Shriab peut cependant compter sur le développement d'une réelle filière artisanale autour de ces objets, équipant notamment le corps d'élite des Janissaire de la Grande Pyramide. La vente de ce type d'équipement est interdite aux étrangers, ce commerce est étroitement surveillé par les fonctionnaires de la grande pyramide.
- **Équipement rares en provenance des territoires des hommes bêtes et des monts de fer** : Al'Shriab peut également être la source d'équipements plus rares encore, en provenance des territoires des hommes bêtes, voir même des cités naines des monts de fer. Ce type d'objet est cependant extrêmement rare et couteux.

## EXATICOSTEN

Les principales spécialités de la **République d'Exaticosten** pouvant intéresser les aventuriers sont :

- **Lames fines, Dague, Rapières** : C'est l'une des spécialités de la ville qui se targue d'avoir des lames aussi rapides et mortelles que le vent du large. Les lames les plus rares sont fabriqués par les fameux « souffleurs de rapières » elles ont une légèreté et un tranchant sans pareil.
- **Arcs** : La république d'Exaticosten est également réputée pour sa production d'arcs qui équipe notamment le corps d'élite des Archers des Moulins.
- **Outils de voleurs** : Ville des voleurs et république cleptocratique, la cité d'Exaticosten s'enorgueillit également de fabriquer les meilleurs équipements de voleurs, cambrioleur et monte-en-l'air.
- **Instruments de musique** : Enfin, Exaticosten est également réputée pour ses musiciens et on y trouve toute sorte d'instrument à vent, cuivre ou corde de grande qualité.

## AUTRES SOURCES D'ARMES ET EQUIPEMENTS EXCEPTIONNELS

On présentera ici rapidement d'autres sources d'équipement que des aventuriers partis d'Anima pourraient rencontrer. Même si ce type d'objet ne circule clairement pas sur les marchés de la ville :

- **Anciennes forges impériales des terres des renégats** : Les anciennes forges impériales de la terre des renégats (situé au Nord des Républiques de Technomagie) fonctionnent toujours et les gobelins y produisent des équipements de grande qualité. Le poinçon de [Gashanghum](#) signe les meilleures armes. On pourra exceptionnellement croiser de telles armes aux mains de chefs Orcs ou Gobelins, au nord d'Anima ou de Roche.
- **Forges Impériales** : Le lointain empire en exil produit lui aussi un équipement de grande qualité, notamment les fameuses lames des « guerriers des 7 lames » mais ce type d'équipement ne se retrouve presque jamais sur le continent.

- [Kharab al gabel](#): L'antique cité en ruine, dans le désert à l'Est d'Al'Shriab est réputé pour toujours contenir des vestiges exceptionnels. Les pillards en ramènent parfois des équipements de grande qualité qui ont traversé les âges, mais ils y trouvent souvent la mort.
- **Montagnes des Cendres** : Le campement de la Montagne des Cendres (au Sud-Est d'Al'Shriab, par-delà le désert des damnés) est un haut lieu de commerce et d'échange où se croise toute sorte de marchandises précieuses. Le lien avec les républiques de Technomagie est cependant uniquement effectué par de rares caravanes à destination de la grande pyramide d'Al'Shriab qui s'arroge un monopole sur cette liaison.

## LES GRANDS MARCHES D'ANIMA

Cette section présente les trois grands marchés généralistes et récurrent (présent tous les jours) d'Anima.

### 1 - MARCHÉ DE L'HORLOGE

Il se tient sur la [place de l'horloge](#) au centre d'Anima dans le [quartier de l'Horloge](#).



Principalement fréquenté par les habitants de la ville, c'est surtout un marché **alimentaire** mais on y retrouve cependant également les grands corps de métiers de la ville : **forgerons, cordonniers, orfèvres, tisseurs et marchands de cuirs**.

Les prix y sont relativement **standards** et on y trouve les **marchandises les plus courantes sans problème**.

### 2 - MARCHÉ DES CHARBONS

Situé dans le [quartier du même nom](#), le [Marché des Charbons](#) se tiens au nord de la ville.



C'est un grand marché couvert, initialement destiné uniquement à la **vente du charbon de la forêt des pendus**, on y trouve à présent d'autres marchandises venu du nord, **textiles et bières de Roche, viandes, minerais**, mais aussi des **fournitures, des armes et des esclaves** en provenance des lointaines contrées barbares du Nord.

Le marché est principalement fréquenté par des commerçants liés au négoce du bois, du charbon, et à la route du nord. On y croise également de nombreux étrangers, dont parfois des orcs et de gobelins venus des terres sombres des renégats de l'empire pour commercer avec les hommes.

Les prix y sont **intéressant pour certaines marchandise (charbon, minerai)** et **standard** pour le reste.

### 3 - MARCHE DES GUILDES

Situé dans [le quartier du Négoce](#), c'est le plus grand marché permanent de toutes les républiques de Technomagie.



On y trouve de nombreux étals colorés où sont vendus aussi bien les marchandises locales, le produit de l'artisanat d'Anima ou des produits venus du bout du monde.

On peut y acheter **tout type de marchandise** (même s'il faut parfois flâner un moment), les prix sont **un peu élevés** mais souvent **négociable**. On y trouve parfois des **marchandises rares**.

Au-delà du marché en lui-même, c'est tout le **quartier du Négoce** qui est peuplé d'échoppe et boutiques en tout genre, permettant de faire la plus-part des achats.

## COMMERCES SPECIALISES

Cette section présente des commerces spécialisés pouvant intéresser les aventuriers.

### 4 - ARBALETES : RUE DES ARBALETES

[La rue de l'arbalète](#) longe la Rustintel sur sa rive est, entre le pont des cordeliers et le pont noir. **La rue est entièrement occupée par des fabricants d'arbalètes et de balistes** réputés jusqu'au-delà des frontières des républiques de Technomagie pour la qualité de leur art.

Ils fournissent le régiment des **arbalétriers de l'horloge**, mais aussi les balistes montés sur les tours, les navires ou les oliphants à vapeurs, ainsi que tout le marché des arbalètes privés: des lourdes arbalètes à cric, jusqu'au arbalète miniatures en passant par les modèles à répétition.

Les prix peuvent être assez élevé mais le travail est sans pareil dans les républiques de Technomagie, et sans doute au-delà.

### 5 - ARMES, ARMURES, FORGES : RUE DES FORGES

Le flanc nord de [la colline de Machinima](#) est également connu sous le nom de quartier des forges, c'est en effet là qu'on retrouve la majorité des **forgerons, armuriers, et maréchaux ferrant** de la ville. L'hôtel de la guilde des Forgerons d'Anima se trouve cependant plus bas, dans la rue basse des Forges. Habité traditionnellement par des familles d'artisans, **la rue basse des Forges**, est une de ces rue paisible d'Anima où la quiétude du soir succède à l'ambiance industrielle des jours.

On trouve sans problème la majorité des **armes courantes** et même **des armes de guerre**, même si certaines peuvent demander un temps de fabrication. **Les pièces d'armures** sont également disponibles mais demande très souvent un délai de fabrication et / ou d'ajustement. Les prix sont **légèrement supérieurs** à la normale.

### 6 - CUIR : LA TANNERIE

**Les boutiques des marchands de cuirs** se trouvent au **sud de la place des Chasseurs**, principalement entre **la rue des Tailleurs et la rue des Grands Cuirs** pour les boutiques les plus prestigieuses et un peu autour pour d'autres boutiques moins réputées. Fabriqués dans [le quartier de la Tannerie](#), ou dans la ville de Félicendre. Les vêtements et armures de cuir sont une spécialité de la République d'Anima. On y trouve des **équipements soignés, sans délai de fabrication**. Tous types de prix sont accessible. Pour les bourses modestes il est recommandé de se fournir sur les marchés (Marché de l'Horloge, des Charbons ou des Guildes). Mais si vous cherchez un **cuir précieux, de grande qualité ou une réalisation sur mesure**, il vaut mieux se rendre directement chez les **maîtres artisans du quartier de la tannerie**.

### 7 - OUTILS DIVERS : LE VIEUX PONT

[Ce pont](#) est considéré comme le plus ancien de la ville, remontant même à bien avant sa fondation. C'est un aujourd'hui un pont couvert de petites échoppes pittoresques, **spécialisées dans les petits outillages (pinces, ciseaux, couteaux, etc...)**.

**Les prix, le choix et la qualité** y sont intéressant pour les artisans de la ville.



## 8 - EQUIPEMENTS DE TECHNOMAGIE : LA COLLINE DE MACHINIMA

Pour les aventuriers souhaitant se fournir en catalyseurs technomagiques, voir même en objets magique ou potion, l'option la plus sûre est **la colline de Machinima**, ou se trouve la fameuse [Tour du Belvédère](#), siège de l'école de Technomagie d'Anima. L'enceinte de l'école abrite également bâtiments important : **La bibliothèque de l'école**, isolé dans une tour solitaire à l'est pour prévenir les risques d'incendies, contient un grand nombre d'ouvrages Technomagique et de parchemins enchantés. **Le Jardin botanique de l'école** (au sud-ouest) cultive de nombreuses espèces de plantes médicinales et d'essence magiques. **La Chambre des Catalyseurs** (à l'ouest) entretient une importante réserve de catalyseur Technomagiques des plus fréquents aux plus rares. Ces édifices sont accessibles principalement **aux Technomages de l'école d'Anima**, ainsi qu'au Technomages des autres écoles **sur recommandation**. Ils ne vendent pas d'objets aux non-initiés.

On peut également trouver **sur les flancs de la colline de Machinima** des échoppes vendant du **matériel nécessaire à la Technomagie** (flacons, parchemin vierges, etc.) et quelques **catalyseurs technomagiques de base**.

## 9 - PIGMENTS ET MATERIEL DE PEINTURE : QUARTIER DES FONTAINES

Le [quartier des fontaines](#) est le **quartier des artistes d'Anima** et surtout de ses peintres dont la réputation dépasse largement les frontières des Républiques de Technomagie.

On y trouve l'**académie de peinture d'Anima**, ainsi que **divers marchands de matériel de peinture** ou de tableaux.

## 10 - HORLOGERIE ET MECANIQUE DE PRECISION : PLACE DES AIGUILLES

La [place des Aiguilles](#) et la maison du même nom est le siège de la **Guilde des horlogers-serruriers d'Anima**.

Cette guilde est responsable de la création de certaines des **machineries les plus complexes de la ville**, comme le carillon de la tour de l'Horloge. Elle a en charge la synchronisation des différentes horloges de la ville et a des liens forts avec l'école de Technomagie d'Anima. L'organisation des horlogers et serruriers est très centralisée et **il faut impérativement passer par la maison des aiguilles et la guilde pour faire appel à leurs services**.

## PETITS MARCHES LOCAUX

Cette section présente d'autres marchés, généralement petit, localisé et temporaires qu'on peut croiser à Anima.

### 11 - MARCHÉ AUX POISSONS (LES DOCKS)

Le [Marché aux Poissons](#), situé sur **la route du Fleuve**, assure la vente à la criée de la petite corporation des pêcheurs d'Anima.

### 12 - MARCHÉ DES MEUNIERES (QUAI DES MEUNIERES)

Un [important marché aux grains et farines](#) se tient chaque semaine sur la place du grenier, celui-ci n'est cependant **ouvert qu'aux négociants en gros**. Les citoyens d'Anima s'approvisionnent en grains, châtaignes, farine ou pains plutôt auprès d'autres marchés locaux dans les autres quartiers de la ville.

### 13 - MARCHÉ AUX SALAISONS (FAUBOURG DES BOUCHERS)

Sur la [place des Tueurs](#) que se tiens **une fois par semaine le Marché aux Salaisons**. Les charcutiers de la ville y exposent leurs produits, spécialités diverses de **salaisons, pâtés et viandes fumées**.

### 14 - MARCHÉ DE LA PLACE DES ETRAVES (FAUBOURG DES MARINS)

Un petit marché se tiens sur [la place des Etraves](#), pour alimenter le quartier. Mais il se réduit d'année en année, les commerçants dédaignant de plus en plus ce quartier dangereux.

### 15 - LES TROIS MARCHÉS DU FAUBOURG DES ÉPICES

On trouve trois marchés spécialisés dans le [Faubourg des Epices](#), vendant essentiellement **des marchandises en provenance d'Al'Shriab**.

- **Place des Braseros – marchandise alimentaires** : fruits divers, agrumes, figues, tomates, grenades, lentille, viande de chèvre, volailles diverses, serpents, iguanes.
- **Place des Epices – marché aux épices** : piments, condiments, poudre, marinades et fermentation de fruits, noix, écorces, herbes et racines aux mille saveurs.
- **Place du Cèdre – Marchands de tissus** : Soierie et tissus fins importés d'Al'Shriab.

## MARCHES CLANDESTINS

Enfin, cette section présente des commerces moins recommandable et marchés clandestins d'Anima.

### 16 - NEUF DE CŒUR - FAUBOURG DE LA LANTERNE

Cette auberge fait office de [marché clandestin](#) pour toutes sortes d'activités louches (recrutements d'assassins, brigands et voleurs) mais il règne paradoxalement un grand calme. Le « Neuf » est en effet aussi réputé pour son gang de videurs « la châtaigne » qui forment une sorte de milice privé d'élite et qu'on retrouve régulièrement un peu partout dans le Faubourg. L'auberge passent pour être un lieu neutre dans les conflits entre **syndicat libre** et **confédération unitaire** et on murmure parfois qu'elle serait liée à une mystérieuse guilde d'assassins.

### 17 - MARCHÉ DE LA PLACE DES INQUANTS - FAUBOURG DE LA LANTERNE

On y trouve une sorte de [marché ambulant plus ou moins permanent](#) ainsi qu'une grande estrade sur laquelle des **ventes aux enchères** (notamment d'esclaves et de prostituées) sont organisées.

### 18 - LA BRADERIE MOBILE DE DANRUSTO

Une institution relativement constante de [la ville hors les murs](#) est la grande braderie mobile de Danrusto. Ce **marché ambulant** rassemble plusieurs dizaines de commerçants installés dans des tentes et étales de fortune. On y trouve toute sorte de marchandise dans des conditions généralement douteuses. La braderie sert de marché pour les habitants les plus pauvre d'Anima, qu'ils viennent de la ville hors les murs où des Faubourg voisins.

Elle est alimentée en bonne partie par ceux que l'on appelle « les collecteurs » : des habitants de la « ville hors les murs » qui tôt le matin (à l'ouverture des porte) et tard le soir, parcourt les rues d'Anima (notamment des quartiers commerçants comme le [Quartier du Négoce](#) ou le [Faubourg des Epices](#)) et fouillent les tas d'ordures à la recherche de reste de nourriture et de marchandises récupérables