

LIVRET 3: ÉQUIPEMENT

A. ARMURES ET BOUCLIERS

Le port d'une armure confère une protection vitale (Résistance), mais impose des contraintes sur la mobilité et la perception du personnage, se traduisant par des malus sur certains Talents.

1. Armures

Type d'Armure	Durabilité	Bonus de Résistance	Conséquence Mécanique (Malus)
Légère sans casque (Cuir)	6	+1 (Tronc et Membres)	-1 aux jets de Magie (si le sort cible/inclut des ennemis) et -1 aux Talents : Acrobatie et Athlétisme.
Moyenne sans casque (Mailles)	8	+2 (Tronc et Membres)	-1 aux jets de Magie (si le sort cible/inclut des ennemis) et -1 aux Talents : Acrobatie, Athlétisme, Mécanique et Subtilité.
Lourde sans casque (Plaques)	10	+3 (Tronc et Membres)	-1 aux jets de Magie (si le sort cible/inclut des ennemis) et -1 aux Talents : Acrobatie, Athlétisme, Mécanique, Subtilité et Perception.
Casque (Variable)	= Type d'armure	= Type d'armure (tête)	-1 aux Talents : Perception et Acrobatie.

2. Boucliers

Équipement	Durabilité	Bonus
Bouclier	12	+1 Défense vs Direct sauf dos si utilisé activement, ou +1 Défense vs Direct dos si porté dans le dos.

Règle d'Usure (Durabilité)

Les armures et les boucliers ne sont pas éternels. Ils possèdent un score de Durabilité. Lorsque le personnage subit une attaque, l'armure perd 1 Point de Durabilité si elle est "nécessaire" pour éviter l'Impact.

- **La Condition :** L'usure s'applique si le score de Défense sans le bonus d'armure aurait entraîné une "**Supériorité (Attaque > Défense)**", mais que le bonus d'armure permet d'atteindre l'Égalité (Tension) ou la Supériorité de Défense.
- **Bris de l'armure :** Si la Durabilité tombe à 0, l'armure est inutilisable et ne confère plus aucun bonus de Résistance jusqu'à réparation (Test de Mécanique ou Magie de Restauration).

B. ARMES & CATALYSEURS

Si une Arme autre que celles listées dans les focalisateurs magiques est utilisée pour lancer un sort, appliquez un Malus de -1 aux résolutions du sort. Il est impossible de lancer des sorts sans avoir une arme en main (sauf capacités innées).

Catégorie	Exemples	Contrainte / Avantage	Initiative
Distance	Arc, Arbalète, Fronde	Encombrement / Munitions. Nécessite généralement deux mains (sauf fronde/arbalète de poing).	Priorité 1 (si libre) ou Priorité 7 (si engagé au corps-à-corps).
Focalisateur Magique	Grimoire, Chapelet, Bâton.	Nécessite de tenir l'objet dans une main et d'avoir l'autre main de libre.	Priorité 2 (Magie Libre) ou Priorité 8 (Magie sous Pression).
Longue (arme utilisée à deux mains)	Lance, Épée à deux mains, Hache, Masse	Encombrement / Deux mains obligatoires. Empêche l'utilisation active d'un bouclier.	Priorité 4
Moyenne (arme utilisée à une seule main)	Épée, Hache, Masse, Lance, Fléau	Permet l'usage d'un bouclier	Priorité 5

Courte (arme de petite taille)	Dague, Poing, Pied, Épée courte, Torche, Saisie, Bouclier	Permet l'usage d'un bouclier ou d'une seconde attaque avec une deuxième arme courte.	Priorité 6
--	---	--	-------------------

Note de rappel : La **Priorité 3** manquante dans le tableau est réservée à l'action de **Sprint** (déplacement pur sans attaque).

C. OBJETS MAGIQUES

Cette section recense les artefacts rares, les matériaux légendaires et les secrets de fabrication permettant de transcender les limites de l'équipement conventionnel.

1. Principes de Création d'Objet Magique

La confection d'un objet magique suit des règles strictes qui limitent la puissance de ces artefacts dans le monde :

- **Bonus Limité** : Un objet magique ne confère jamais plus d'un bonus de **+1** à une statistique ou un talent.
- **Exceptions** : Exceptionnellement, certains objets dits "exceptionnels" peuvent accorder plusieurs bonus différents.
- **Compétence Requise** : La création nécessite obligatoirement la maîtrise d'un **Talent de confection** approprié (Mécanique, Survie, Savoir Académique, etc.).
- **Matériaux Rares** : Toute création magique exige un matériau spécial, souvent issu d'un **monstre** (écailles, sang, glandes) ou d'un **minéral rare** (Fer Lunaire, Adamantite, Mithril).
- **Objets Exceptionnels** : Pour les objets cumulant plusieurs bonus, une **spécificité supplémentaire** est requise (forge spéciale, secret ancestral, rituel complexe) en plus des matériaux rares.

2. Consommables et Reliques de Sang

- **Sang d'Ogre Mage**
 - **Propriétés** : L'essence vitale d'un Ogre Mage est imprégnée d'une magie brute. Son ingestion modifie définitivement le flux spirituel de l'utilisateur.
 - **Effet** : Confère la capacité permanente de lancer des sorts sans nécessiter l'usage d'une arme et annule le malus de catalyseur partiel.
 - **Création** : Une flasque de sang d'ogre mage dont on extrait l'essence (Test **Savoir Académique 1**).
 - **Utilisation** : Absorption et rituel complexe (Difficulté **Saisie Tronc 4**).

3. Équipements de Discréction et d'Assaut

- **Cape de soie d'araignée caméléon**
 - *Propriétés* : Tissée à partir de fibres réagissant aux variations de lumière ambiante.
 - **Effet** : Confère un bonus de +1 pour se cacher.
 - **Création** : Fil de soie d'araignée caméléon extrait de ses glandes (Test **Survie 1**) et tissage (Test **Mécanique 1**).
- **Épée ou Hache Lunaire**
 - *Propriétés* : Tirant son nom de l'aspect arc de cercle d'un croissant de lune rappelant l'arc décrit par une attaque circulaire. Forgée dans un métal nommé "Fer Lunaire" (désignant son usage principal et non sa provenance).
 - **Effet** : +1 Attaque Circulaire.
 - **Création** : Utilisation de Fer Lunaire (Test **Mécanique 1**).
- **Lance Diamantine**
 - *Propriétés* : Une arme dont la pointe est d'une dureté absolue, capable de percer les protections les plus denses.
 - **Effet** : +1 Attaque Directe.
 - **Création** : Utilisation de Fer Diamantin (Test **Mécanique 1**).

4. Armurerie de Prestige

- **Cotte de maille et Harnois Elfique**
 - *Propriétés* : Fabriquée en Mithril, un métal d'une légèreté surnaturelle.
 - **Effet** : Pas de malus pour lancer des sorts, pas de malus aux Talents (Acrobatie, Athlétisme, etc.).
 - **Création** : Utilisation de Mithril (Test **Mécanique 1**) et forge spéciale (Secret Elfique).
- **Harnois Nain**
 - *Propriétés* : Une armure massive en Adamantite, conçue pour encaisser les chocs les plus violents des tréfonds.
 - **Effet** : +1 en Résistance (total de +4) et Durabilité 20.
 - **Contrainte** : Très lourd. Nécessite **Athlétisme +1** (hors malus du port de l'armure) sinon l'armure est inutilisable en combat.
 - **Création** : Utilisation d'Adamantite (Test **Mécanique 1**) et forge spéciale (Secret Nain).
- **Armure de cuir en écaille de Dragon**
 - *Propriétés* : Confectionnée à partir de cuir et d'écailles de dragon véritable, offrant la solidité de l'acier et la souplesse de la peau.
 - **Effet** : Protège comme un harnois (**Résistance +3**) mais avec les malus d'une armure de cuir uniquement. Ne subit pas le -1 aux jets de magie.
 - **Création** : Cuir et écailles de dragon véritable (Test **Survie 1** pour dépecer) et

test **Mécanique 1** pour la confectionner.

5. Instruments de Connaissance

- **Grimoire de l'Érudit**

- **Propriétés** : Un grimoire dont les pages sont magiquement imprégnées du savoir d'une bibliothèque entière.
- **Effet** : Confère un bonus de **+1 en Savoir Académique**.
- **Création** : Un grimoire vide, une grande bibliothèque, et un rituel magique (Difficulté **Rituel Magique 2**) qui absorbe tous les livres de la bibliothèque pour les imprimer magiquement dans le grimoire qui devient magique.