

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).