



5. Equipement

Armes de corps à corps

Les armes de corps à corps sont définies par une série de caractéristiques :

- ♦ La **catégorie** de l'arme. Il s'agit de sa famille d'appartenance (lames courtes, boucliers...). Cela définit quelles compétences seront utilisées lorsqu'on utilisera l'arme. Dans le cas des lames, la compétence d'attaque dépend du type de dégâts : pour les armes tranchantes (T) on doit utiliser *Attaque lames (taille)* et pour les armes perforantes (P) *Attaque lames (estoc)*. Pour attaquer avec un bouclier on se sert de la compétence *Attaque masses/haches*.
- ♦ Le(s) **type(s)** de dégâts de l'arme. Les armures protègent différemment en fonction du type de dégâts de l'arme utilisée contre elles. Les armes peuvent être de 3 types : (T)ranchant, (P)erforant ou (C)ontondant.
- ♦ La **vitesse** de l'arme. Définit à partir de quelle réussite l'attaquant garde l'initiative (voir page 2-6). Dépend essentiellement de la légèreté et de la vitesse de maniement de l'arme.
- ♦ Le **modificateur pour l'attaque**. S'ajoute à la compétence d'attaque appropriée. Il prend en compte la longueur de l'arme (plus l'arme est grande, plus il est facile de toucher, mais également la légèreté.

Catégorie	Nom	Type	Vitesse	Modif ATT/DEF	FORce nec.	Dégâts	Prix
	Couteau de lancer	P	R1	-4 / -5	-3	4	1A à 3A
Lames courtes	Dague	P	R1	-3 / -1	-3	5	2A à 2R
	Epée courte	P ou T	R2	-1 / 0	-2	7	4A à 1R
	Main gauche	T	R2	-4 / +2	-2	6	2R à 4R
	Epée large	P ou T	R2	0 / 0	0	8	8A à 2R
	Epée bâtarde (1M)	T	R2	+1 / 0	+3	10	1R à 4R
Lames longues	Epée bâtarde (2M)	T	R2	+1 / 0	0	10	1R à 4R
	Epée lourde (2M)	T	R3	+2 / -1	+3	12	2R à 5R
	Sabre	T	R2	0 / -1	0	9	1R à 3R
	Rapière	P	R1	0 / -1	-1	6*	2R à 4R
	Gourdin	C	R2	0 / -4	0	4	2A à 4A
	Masse	C	R2	0 / -3	0	6	8A à 2R
	Hachette	T	R2	-1 / -3	-2	6	2A à 5A
Masses & Haches	Hache de bataille	T	R2	+1 / -3	0	10	8A à 2R
	Hache d'arme (2M)	T	R3	+2 / -2	+2	12	1R à 4R
	Fléau d'arme	C	R3	+1 / -4	+3	9	2R à 4R
	Marteau	C	R2	0 / -6	0	6	5A à 8A
	Marteau de guerre	C	R3	0 / -3	+2	9	1R à 2R
Bâtons & Armes d'Hast	Bâton à deux mains (2M)	C	R1	0 / 0	-1	2	6A à 2R
	Lance	P	R2	+1 / -3	0	7	10A à 16A
	Hallebarde	T	R3	+1 / -3	+4	11	3R à 5R
	Petit bouclier	C	R2	-1 / -1	-2	2	7A à 2R
Boucliers	Bouclier moyen	C	R2	-2 / 0	0	2	10A à 3R
	Grand bouclier	C	R3	-3 / +1	+2	2	1R à 4R



- ◆ Le **modificateur pour la parade**. S'ajoute à la compétence de défense appropriée. Il prend en compte le poids et la forme de l'arme, qui rendent la parade plus ou moins aisée.
- ◆ La **FORce nécessaire** pour manipuler l'arme sans malus. Dépend directement du poids, mais aussi de la façon dont l'arme est équilibrée. On peut manipuler une arme même si on a pas la FORce nécessaire, dans ce cas un malus égal à la différence entre la FORce nécessaire et la FORce de l'Alter Ego est appliqué aux compétences d'attaque et de défense (voir page 2-5).
- ◆ Les **dégâts** de l'arme. Ils dépendent de la masse, du tranchant... Plus ils sont importants plus l'arme est meurtrière (voir page 2-8). Si une * suit les dégâts, cela signifie que pour cette arme, la FORce n'entre pas en compte dans le calcul des dégâts : on considère que celui qui l'utilise a toujours une FORce de 0.

Armes de combat à distance

Les armes de combat à distance sont définies par une série de caractéristiques :

- ◆ Le **type** de dégâts de l'arme. Il a la même signification que celui des armes de corps à corps.
- ◆ La **cadence de tir**. Temps (en instants) nécessaire pour recharger et tirer dans des conditions normales (voir page 2-10).
- ◆ La **cadence de tir maximum**. Temps (en instants) minimum nécessaire pour recharger et tirer avec une arme à distance avec des projectiles prêts à l'emploi (voir page 2-10)
- ◆ La **portée courte**. Définit la distance (en pas) jusqu'à laquelle il est de difficulté *Normale* d'atteindre sa cible.
- ◆ La **portée moyenne**. Définit la distance (en pas) jusqu'à laquelle il est *Difficile* d'atteindre sa cible.
- ◆ La **portée longue**. Définit la distance (en pas) jusqu'à laquelle il est *Très Difficile* d'atteindre sa cible.
- ◆ La **FORce nécessaire** pour utiliser l'arme sans malus. On peut utiliser une arme même si on a pas la FOR nécessaire, dans ce cas un malus égal à la différence entre la FORce nécessaire et la FORce de l'Alter Ego est appliqué à la compétence. Dans le cas de l'arbalète, la différence de FORce se rajoute au nombre d'instantants nécessaires pour recharger l'arme.
- ◆ Les **dégâts** de l'arme. Ils dépendent de la masse et du tranchant du projectile. Plus ils sont importants plus l'arme est meurtrière (voir page 2-10).

Armes de combat à distance

Catégorie	Nom	Type	Cadence	Cadence max	Portées Courte	Portées Moyenne	Portées Longue	FORce nec.	Dégâts	Prix
Arcs	Arc court	P	3 i	1 i	20 p	40 p	80 p	0	10	4A à 1R
	Arc long	P	3 i	1 i	25 p	60 p	125 p	+2	14	8A à 2R
	Arbalète à levier	P	5 i	3 i	35 p	70 p	130 p	+3	14	1R à 2R
Arbalètes	Arbalète à manivelle	P	10 i	8 i	35 p	70 p	130 p	-2	14	2R à 3R
	Arbalète lourde	P	20 i	15 i	40 p	80 p	160 p	0	18	3R à 5R
	Arbalète de siège	P	25 i	20 i	40 p	90 p	180 p	+1	30	30R à 40R
	Fronde	C	4 i	3 i	6 p	12 p	30 p	-2	5	2A à 4A
Divers	Couteau de lancer	P	2 i	1 i	5 p	10 p	20 p	-1	9	1A à 3A
	Hachette	T	3 i	2 i	5 p	10 p	20 p	0	11	2A à 5A



Armures

Les armures sont définies par un certain nombre de paramètres :

- ◆ **Indice de protection** contre les différents types d'attaques. Indique la quantité de dégâts de chaque type que l'armure encaisse.
- ◆ La **FORce nécessaire** pour porter l'armure sans malus supplémentaire dû au poids. On peut porter une arme même si on a pas la FORce nécessaire, dans ce cas un malus égal à la différence entre la FORce nécessaire et la FORce de l'Alter Ego est appliqué à toutes les compétences. (Note : un Alter Ego qui a une FORce supérieure à la FORce nécessaire ne gagne pas de bonus).
- ◆ Le **malus dû à la gêne** qu'implique l'armure. Ce malus est incompressible et est appliqué à tous les jets d'AGilité.
- ◆ Le **prix** des armures complètes.

Si on utilise les règles de coups localisés, il est possible de prendre une armure différente pour le corps et les membres. On fera alors la moyenne (arrondie au chiffre supérieur) entre les malus des deux armures. Ainsi une armure constituée de mailles pour le corps et de cuir bouilli pour les membres aura-t-elle une FORce nécessaire de 2 et une gêne de 2.

Heaumes et casques

Les heaumes sont pris en considération si on utilise les règles de coups localisés. Ils sont définis par une série de caractéristiques :

- ◆ **Indice de protection** contre les différents types d'attaques. Indique la quantité de dégâts de chaque type que le heaume encaisse.
- ◆ Le **malus d'EVEil** dû à l'isolement que procure le heaume. Ce malus est incompressible et est appliqué à tous les jets d'EVEil.

Armures

Nom	Protection			FORce nec.	Gène	Prix
	T	P	C			
Cuir simple	3	3	1	-2	0	5A à 10A
Cuir dur	5	5	1	-1	0	8A à 16A
Cuir bouilli	7	7	2	+1	1	1R à 2R
Anneaux	8	6	3	+1	1	18A à 4R
Lamelles	10	7	5	+2	2	20A à 5R
Maille	12	8	3	+3	2	4R à 8R
Maille double	15	10	5	+5	2	6R à 10R
Plate	15	16	8	+5	3	10R à 15R

Heaumes et casques

Nom	Protection			Malus d'EVE	Prix
	T	P	C		
Cagoule de cuir simple	3	3	0	-1	2A à 5A
Cagoule de cuir renforcée	6	5	1	-2	6A à 1R
Casque métallique	8	3	2	-1	10A à 2R
Cagoule de maille	12	6	2	-2	2R à 5R
Heaume	12	10	4	-3	14A à 3R
Heaume fermé	15	16	6	-6	18A à 4R



Sources élémentaires

Substance élémentaire naturelle (animal, plante)

Coût : 1F à 4F/plumage

Disponibilité : courante

Quantité : 10pts/plumage (15 pts pour la bonne qualité)

Absorption : 5 périodes

Accoutumance : 5

Remarques : doit être ingérée au plus tôt après sa mort ou sa cueillette. L'estomac a une capacité limitée.

Plante élémentaire traitée (à infuser)

Coût : 8F à 1A la dose

Disponibilité : courante

Quantité : 20pts/dose

Absorption : 1 période (6 temps pour la bonne qualité)

Accoutumance : 7

Plante élémentaire traitée (à fumer)

Coût : 2F à 1A le joint

Disponibilité : villes de taille moyenne

Quantité : 15pts/joint

Absorption : 1 temps (le temps de fumer)

Accoutumance : de 8 à 10 suivant le prix

Remarques : substance parfois prohibée

Poudre de lune

Coût : 1A à 1R la dose

Disponibilité : grandes villes

Quantité : 40pts/dose

Absorption : immédiate

Accoutumance : de 8 à 14 suivant le prix

Remarques : substance souvent prohibée

Exposition de tatouages runiques aux rayons de lune

Coût : 6A à 15A par surface-main (tatouage indélébile)

Disponibilité : villes de taille moyenne

Quantité : 5pts/période et par surface-main exposée

Absorption : durée de l'exposition (minimum 1 période)

Accoutumance : 8 (jet à la fin de l'exposition)

Remarques : lorsque la lune dominante est celle qui est opposée à l'élément du tatouage et que celui-ci est exposé, le magicien subit chaque instant autant de points de dégâts qu'il aurait absorbé de points d'essence en une période. Si l'exposition opposée dépasse 2 instants, le tatouage est de plus détruit.

On entend par **surface-main** une surface équivalente à une main : torse = 6 mains, bras = 2 mains, jambe = 4 mains, visage = 1 main.

Objets magiques (réserves d'énergie élémentaire)

Coût : à partir de 1R

Disponibilité : extrêmement rares

Quantité : variable

Absorption : immédiate

Accoutumance : - (pas de jet d'accoutumance)

Remarques : ces objets particulièrement recherchés contiennent une réserve d'énergie élémentaire dans laquelle le magicien peut puiser à tout moment. Certains possèdent une quantité limitée d'énergie, parfois rechargeable par rituel. Les plus puissants ont une réserve illimitée et sont dotés d'une vie propre, n'accordant leur puissance à leur porteur que lorsque celui-ci se conforme à leur désirs. On dit que certains des plus grands mages de Virandia seraient sous l'emprise de la volonté de ces objets.

Matériel

Cheval de selle	4R à 10R
Corde (30 m)	2A à 3A
Torche	8F à 16F
Lampe à NoirFeu	4A à 6A
Bougie	2C
Bateau à voile (2 places)	6R à 15R
Bateau de ligne (50 places)	400R à 1500R
Bateau de guerre (200 places)	2000R ou plus
Montre solaire	3A à 5A
Rations (par jour)	1A à 2A
Habits courants	1A à 4A
Habits de luxe	1R ou plus
Bottes en cuir	4A à 2R
Chausses	1A à 4A
Feuille de parchemin	1F à 2F
Jeu de cartes	5F à 2A
Flèche	6F à 1A
Carreau d'arbalète	5F à 1A
Topazes (sauf bleues)	2R à 500R
Améthystes	3R à 1000R
Emeraudes	4R à 2000R
Rubis (ou topazes bleues)	5R à 3000R

Services

Location chevaux (/jour)	2A à 10A
Location bateau à voile 2 places (/jour)	3A à 1R
Voyage bateau de ligne (/jour)	3A à 1R
Consommation de taverne	1F à 10F
Repas minimal	3F à 6F
Repas normal	8F à 2A
Repas de luxe	3A ou plus
Nuitée en dortoir	4F à 1A
Nuitée en chambre	2A à 1R
Bains	5F à 1A
(avec servante)	3A à 2R
Barbier	1A à 5A
Soins	1A à 10A
Sorts	2A ou plus
Scribe (/page)	5F à 2A

Tous les prix de la section équipement sont notés en C (cuivre), F (fer), A (argent) et R (or). On rappelle que 1F = 12C, 1A = 12F, 1R = 12A.

Pour calculer les prix des équipements non indiqués, vous pouvez utiliser les équivalences suivantes avec les devises d'aujourd'hui: 1C=40 centimes, 1F=5 francs, 1A=60 francs, 1R=720 francs.