

Personnages

Equipement

Un équipement est défini par son nom, une éventuelle description de son utilité si le nom ne suffit pas.

Le niveau de qualité d'un équipement fait partie de sa description.

Disposer d'équipement peut avoir plusieurs effet sur les actions du personnage :

- Permet d'accomplir une action qui se serait pas possible sans cet équipement.
- Ne pas avoir besoin de faire un Test pour une action donnée.
- Conférer un Avantage (+3D) sur certains Tests.

La description de l'équipement, l'arbitrage du meneur et le consensus à la tablee permettent de déterminer ce qui peut être fait avec un équipement et les situations dans lesquelles il peut apporter un Avantage.

Certains types d'équipements sont un peu plus détaillés en termes de mécaniques.

Armures

En plus de sa description, une armures appartient à une des trois catégories suivantes :

- **Légère**
Tunique de cuir épais, plastron rigide, harnachement de gladiateur, manteau épais, protections de métal éparses, etc
- **Moyenne**
Lorica, armure de cuir et fourrure couvrante, armure de légionnaire, chemise de mailles, brigandine, broigne, etc.
- **Lourde**
Armure de mailles et plaques, armure de chevalier, broigne renforcée, brigandine complète, etc.

La catégorie d'une armure peut être une source d'avantage quand il s'agit de protéger son porteur, ou une source de malus quand elle l'encombre.

Quelque soit sa catégorie, une armure peut aussi être **Encombrante**. Cela ne peut être que source de malus (sauf situation particulière).

Armes

Comme les armures, en plus de sa description, une arme appartient à une des trois catégories suivantes :

- **Légère**
Dague, poignard, hachette, ceste, targe, fleuret, petit gourdin, lance-pierre, etc.
- **Moyenne**
Epée, lance, hache d'arme, masse, rapière, bouclier, gourdin, fronde, javelot, arc, etc.
- **Lourde**
Epée à deux mains, hallebarde, hache à deux main, marteau de guerre, etc.

Une arme peut aussi avoir les qualificatifs suivants :

- **Encombrante**
Comme pour les armures. Cela peut avoir un impact négatif sur certains Tests.
- **Improvisée**
Cela peut éventuellement être source de malus pour l'utiliser, ou rendre les armures plus efficaces face à elle.
- **Défensive**
Une arme défensive peut améliorer l'efficacité de l'armure du personnage lors d'un Test d'Encaissement. Plus de détails dans le chapitre sur le combat.