

L'ÉQUIPEMENT

Le coût inscrit pour les armes, armures, outils et ingrédients est en points d'équipement et n'est utilisé que lors de la création du personnage.

Liste des Armes

Armes de Mêlée		Armes de Distance	
Dague	1	Dague de Jet	1
Bâton	1	Hachette de Jet	1
Hachette	1	Arc	5
Épée Courte	1	Arbalète	5
Épée Longue	2	Mousquet, Petit	9
Masse d'Arme	2	Mousquet, Long	
Hache de Bataille	2		
Fléau	3	Munition	
Épée Bâtarde	3	Flèche (infini)	1
Épée à 2 Mains	3	Carreau (infini)	1
Hache à 2 Mains	3	Poudre & Plomb (2 unités)	1
Masse à 2 Mains	3		

Les mousquets ont une portée maximale de 10 mètres peu importe leur grandeur. Un tir de mousquet reçu à moins de 1 mètre est toujours considéré comme ayant atteint le corps de la victime.

Liste des Outils & Ingrédients

Les outils sont indispensables à l'utilisation des talents auxquels ils sont associés. Par exemple, un personnage avec le talent *Déverrouillage* n'ayant pas avec lui les outils nécessaires ne peut pas utiliser son talent de crochetaje de serrures.

Outils Nécessaire		Ingrédients	
Alchimie	3	Rituel Obscur	2
Autopsie	1	Parchemin	2
Déverrouillage	1		
Médecine [10]	2		
Réparation [10]	2		
Grimoire	2		

Liste des Armures et Boucliers

Les armures se divisent en trois catégories de protection, c'est-à-dire, le cuir, les mailles et les plaques. Elles sont aussi divisées en fonction des endroits protégés, les membres ou le corps. Le prix pour les pièces d'armure des membres indiqué ci-dessous est pour 1 membre et doit donc être payé 4 fois pour obtenir une protection identique sur chacun des membres. Par exemple, une armure de mailles complète coûtera un total de 5 points d'équipement selon le calcul suivant : 3 points pour le corps + 4x1/2 points pour 2 bras, et 2 jambes = 5.

Armures de Cuir

Cuir, Membre [1]	1/2
Cuir, Corps [1]	1

Armures de Plaques

Plaques, Membre [2]	1
Plaques, Corps [3]	5

Armures de Mailles

Mailles, Membre [1]	1/2
Mailles, Corps [2]	3

Autres

Bouclier, Simple	2
Bouclier, Robuste	4

Le nombre de points d'armure conférés par les divers types d'armure est inscrit entre [] à la suite de leur nom dans la liste ci-haut. Les armures ainsi que les boucliers simples doivent être réparés afin de regagner leur efficacité. Un bouclier ne peut en aucun cas être plus grand que le bras de son porteur.