



COMBAT AU CORPS À CORPS

La taille des armes

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Si, dans le livre de base, on trouve des minimums pour la force et l'adresse nécessaires pour porter une arme (annulés si l'arme est magique), ces règles ne tiennent pas compte de la taille.

Donc un Quak de 70 cm (c'est grand pour un Quak) peut porter un épée à deux mains (1m60) si elle est magique.

Après quelques réflexions, voici la règle à laquelle je suis arrivé :

Pour qu'un personnage puisse utiliser une arme, il faut qu'elle soit, au moins, 1/4 plus petite que lui.

Il existe quelques exceptions :

Les lances, hallebardes et autres bâtons ferrés : On divise la taille par 2

Les boucliers : On multiplie la taille par 2

Pour les armes de jets (comme leurs

dimensions ne sont pas données) :

Arme :	Taille min. :
Arc court	70 cm
Arc	1m10
Arc long	1m40
Arc à courbures	1m80
Arbalète légère	70 cm
Arbalète lourde	90 cm
Arbalète lourde	1m
Hache	1m10

Notes :

Les projectiles (tels que les dagues de jet, shurikens, hachettes, boletas, Griffes de chat...) ne posent pas de problème(ils sont trop petits).

Il est important de signaler que la restriction pour la taille de l'utilisateur est aussi valable pour les armes magiques.