

Khalakgearok :

Description :

Khalakgearok est un arc simple couvert de gravures complexes. Sa poignée de cuivre est également très travaillée.

Histoire :

Cet arc fut créé par un mage de la Terre vivant dans la forêt de l'Ancien Empire peut de temps avant le deuxième Armagedon.

Ce mage était très proche de la nature (surtout de la forêt) et la plupart de ses sorts faisait appel à elle : Projectiles, Fertilité, Camouflage, Peau de pierre...

Il créa cette arme et l'offrit à un elfe gris de passage en échange de la protection de sa forêt pendant 4 années contre les raids dévastateurs des Orcs. Grâce à cet arc, l'elfe fit des prodiges et, même aujourd'hui, les Orcs évitent encore la région.

Mais, une année avant la fin du contrat, l'Armagedon se déclancha et le mage quitta sa chère forêt, accompagné de l'elfe, pour se rendre sur les champs de bataille d'Eléckasë où ils se firent connaître comme de vaillants défenseurs des races libres et de la magie.

Ils furent sans doute tués lors de la dernière bataille de l'Armagedon car on entendit plus jamais parler d'eux.

Néanmoins, il existe une légende, dans le village sous les feuilles, qui parle du fantôme d'un mage, errant dans la forêt, qui propose à ceux qu'il rencontre de garder sa forêt durant 4 ans en échange d'une récompense.

Caractéristiques :

Bonus viser :	Dégâts :	Taille :	
+ 10%	flèche + 1	1m55	

Magie :

Pa : 20

Potentiel Khïn : 12%

Kaklakgearok récupère 1D2 PA/5 jours(1D2 + 1 en forêt)

Sorts :

L'arc contient deux sorts :

le sort "Camouflage" au niveau 3 et le sort "Dards de bois" au niveau 5

"Camouflage" :

Donne un bonus à la compétence "Camouflage" en milieu naturel.

Ce bonus est de +80%, si la personne est immobile et de +27% quand elle se déplace.

Il prend 1r pour être lancé et consomme 2PA/10r.

"Dards de bois" :

Ce sort (utilisable uniquement lors d'un tir à l'arc) fait éclater la flèche en un nuage d'éclats de bois qui frappent la cible du tireur.

La flèche éclate en 1D10 + 3d4 dards causant chacun 1D2 dégâts.

Ce sort a une portée de 50 m. et son rituel (décocher une flèche) prend 1r.

Pour que les dards touchent la cible il faut que l'utilisateur aie réussi son jet de visé pour la flèche (il doit déclarer qu'il utilisera ce sort avant de faire le jet).

Pour les dégâts, il existe trois possibilités :

la rapide - les dégâts sont infligés à tout le corps de la personne. A vous, MJ, de déterminer combien de dards ont été arrêtés par l'armure de la cible.

la longue - déterminez la localisation de chaque dard (il y a quand même de 4 à 22 dards).

les paquets - les dards se répartissent en petits groupes de 1D4 dards, chaque groupe étant localisé séparément.

Rappels :

Les dards ne sont pas des projectiles magiques (ils sont juste guidés par la magie), tout personne ayant une armure correcte ne craint pas grand chose.

Si plusieurs dards frappent le même endroit ou si vous utilisez la méthode rapide, n'oubliez pas que $4D2 = 2D4 + 1$ ("Magies" p. 58) cela vous évitera de tirer des cartons de dés.