

1. Les armes

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

Armes de Corps à Corps

Dague large :

La dague large à été inventée par un Maître d'arme pour pouvoir bloqué les coups d'une arme lourde avec une dague sans risque de la casser ou de se faire désarmer, elle est donc très large(près de 4 cm.), n'a qu'un seul tranchant et est terminée par un arrondi. Sa garde à une encoche pour l'index permettant une prise plus solide et est souvent couverte par un [pommeau](#).

	FA :	FD :	Dégâts :	taille :	force :	adresse :	prix :
Dague large	5	6	1D4-1	30 cm.	/	75	14 écus

Note : Seul une arme magique peut brisé une dague large, de plus, de part sa conception, elle donne un bonus de +5 en CD contre toutes les attaques prévues pour désarmer.

Marteau Perce-Armure :

Cette arme à été créée pour combattre les chevaliers, templiers et les gros bills camouflés en tank. Bref tout ceux qui porte une armure complète de plaques.

On a donc combiné les avantages d'une lance(pouvoir perçant) et d'un marteau(Poids) cela donne un marteau avec une des ses extrémités remplacée par une pointe de 30 cm. On frappe l'armure avec la pointe qui

perce la plaque puis le poids du marteau finit le travail.

	FA :	FD :	Dégâts :	taille :	force :	adresse :	prix :
Marteau Perce-Armure	8	4	1D10 + 1	70 cm.	80	60	70 écus

Lance légère :

La lance légère fût créée par les bilous qui ne peuvent pas utiliser une lance normale à cause de son poids et de sa taille. Ils inventèrent une lance ayant comme points forts la vitesse et la manœuvrabilité plutôt que la force d'impact ce qui est nettement plus adapté à leurs statures et à leurs montures les rapides lynx d'Oraska.

Depuis cette lance est utilisée aussi bien par ceux ayant une monture trop lente pour chargé et par ceux qui utilisent des montures très habiles et rapides (Pûndar, Adârul...).

	FA :	FD :	Dégâts :	taille :	force :	adresse :	prix :
Lance légère	18	2	1D12 + 3(1D20)	1m30	/	80	40 écus

Les dégâts indiqués entre parenthèses sont les dégâts infligés lors d'une charge

Remarque : Le Bilou dessiné pour présenter sa race dans le livre de base porte une lance légère.



Armes de Jet

Arc court :

Cet arc a été spécialement conçu pour être utilisé lorsque un arc plus grand est gênant. Il est donc très efficace monté : Tirer depuis une monture avec un arc court ne demande que 110%(au trot) et 130%(au galop).

Il est également utilisé par les Normands pour chasser et pour combattre en mer depuis leurs drakkars et par le peuples des bilous(question de taille).

	Dégâts	taille	force min.	adresse min.	prix
Arc court	flèche -1	1 m.	/	75	40 écus
Portée moyenne		15 m.	Portée longue		50 m.

Note :A titre de comparaison un arc mesure de 1m40 à 1m60 et un arc long mesure près de 2m10.

Mini-Baliste :

Cette arme est à mi chemin entre les armes de siège et les armes de jet, certain disent que c'est une version réduite d'une baliste, d'autres affirme qu'il s'agit d'une arbalète très lourde. Toujours est-t-il qu'il s'agit probablement d'une des plus puissantes et des plus rares armes d'Eléckasë.

Leurs reculs projetant au sol même les plus forts, toutes les Mini-Balistes sont équipées d'un trépied qui prend trois rounds pour être assemblé et fixé.

Il est conseillé d'employer deux homme pour manipuler un M-B, un s'occupant des carreaux (en faite, il serait plus juste de parler de javelots car ils ont à peu près la même taille.), l'autre rechargeant et visant. Elle a alors une cadence de 1 tir tout les trois rounds(1 tir/ 5 rds si un des manipulateur

manque).

En raison de sa puissance et de sa complexité, le manipulateur qui tire doit posséder la compétence : [adresse au tir à la mini-baliste](#) (qui ne donne alors pas de bonus) sinon il subira un malus de -50% en visé.

	Dégâts	taille	force min.	adresse min.	prix
Mini-Baliste	3D20+10	1,5 X 1 m	70	80	de 2000 écus à
Portée moyenne		40 m.	Portée longue		100 m.

Notes : Il est évident que c'est au maître du jeu de décider d'introduire la mini-baliste dans son monde, néanmoins, malgré sa puissance ce n'est pas une arme très pratique, il est clair qu'il est impensable de se balader dans une ville avec une mini-baliste.

En plus de cela sa cadence de tir est faible est elle ne peut être utilisée qu'au 6ème round de combat si elle n'a pas été montée avant(3 rds pour monté le trépied, 3 rounds pour armé la M-B).

De plus, il n'est pas facile de trouver cette arme car les forgerons / armuriers capables de la fabriquer ne courent pas les rues et sont presque tous au service de puissants seigneurs, en plus de ça sa fabrication est très longues (de 1 à 2 ans) ce qui fait que rares sont les personnes en possédant une.

Il existerait une version spéciale de la Mini-Baliste fabriquée uniquement par la guilde des assassins d'Anoriens sur laquelle seraient montée une longue vue permettant d'augmenter la précision du tir (+30% en Viser) qui serait utilisé par l'élite des assassins pour éliminer les personnages importants.

Griffe de Chat :

Une de mes arme de jet préférée, un simple



disque duquel, une fois lancé, jaillissent des petites griffes.

Ce mécanisme fonctionne grâce à un ressort déclenché par la vitesse de rotation du disque, pour rentrer les griffes il faut retendre le ressort en tournant le centre du disque dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'on entende un déclic (cela prend environ 2r.)

Son avantage par rapports aux dagues, Shurikens, et autres hachettes et sa portée qui est assez grande pour une arme de lancer.

Ses grands désavantages sont son prix plus élevé et le fait qu'il soit plus difficile à utiliser (nécessité d'avoir la compétence [Adresse au tir-Griffes de chat](#))

	Dégâts :	taille :	force min. :	adresse min. :	prix :
Griffe de chat	1D4+1	Ø20 cm	60	80	10 écus
Portée moyenne :		8 m	Portée longue :		20 m