

Feuille de référence :

Armes et armures

Cette feuille de référence contient la liste des armes et armures trouvable lors de l'aventure.

Armes

Groupe I : Armes simples

Ce groupe rassemble toutes les armes simples et primitives, peu efficaces mais faciles à trouver, utiliser et camoufler.

Nom	Influence majeure	Influence mineure	Type	Modificateur	Dégâts	Pénétration
Mains nues	Physique	Mouvement	Une main	0/0	1D2	0
Arme improvisée	Physique	Mouvement	Une main	0/0	1D3	0
Poignard	Physique	Mouvement	Une main	+1/0	1D3+1	0

Caractéristiques spéciales (toutes les armes du groupe) :

Tout ennemi utilisant contre vous une arme faisant partie d'un autre groupe est considéré comme « imparable », sauf si vous êtes équipé d'une armure lourde. Si vous le souhaitez, vous pouvez inverser les *Influence* (ayant ainsi une *Influence Majeure* en Mouvement et *Influence Mineure* en Physique).

Groupe II : Armes d'hast

Les armes d'hast sont des armes se composant d'un long manche, avec une tête servant à infliger des dégâts. Elles sont utilisées généralement à deux mains, et plus orientées vers les batailles rangées que vers les duels. Elles ont une excellente portée et sont redoutables en formations, mais sont assez encombrantes, aussi sont-elles plutôt des armes de soldats que d'aventuriers.

Nom	Influence majeure	Influence mineure	Type	Modificateur	Dégâts	Pénétration
Lance	Mouvement	Physique	Deux mains	+2/0	1D4+2	0
Hallebarde	Physique	Mouvement	Deux mains	+2/0	1D5+2	1
Fourche	Physique	-	Deux mains	+1/-1	1D4+2	0
Pique	Physique	-	Deux mains	+1/-3	1D4+2	0

Caractéristiques spéciales :

Lance : Vous pouvez utiliser une lance à une main. Son *Modificateur* devient alors +2/-1.

Pique : Cette arme est très longue, ce qui lui donne l'avantage de l'allonge mais la rend inutile en combat rapproché. Celui qui s'en sert est automatiquement le premier à agir, mais dès qu'un adversaire l'attaque, la pique devient inutilisable et une autre arme doit être dégainée.

Groupe III : Lames

Ce groupe rassemble les armes étant essentiellement des lames. C'est un groupe d'armes permettant une excellente défense et une très bonne attaque, et étant un des plus populaire et des plus techniques.

Nom	Influence majeure	Influence mineure	Type	Modificateur	Dégâts	Pénétration
Dague	Mouvement	Physique	Une main	+2/0	1D3+1	0
Rapière	Mouvement	Physique	Une main	+4/+1	1D3+1	0
Épée	Physique	Mouvement	Une main	+3/+1	1D3+2	0
Épée à deux mains	Physique	Mouvement	Deux mains	+4/+1	1D5+2	0

Groupe IV : Armes à balancier

Ce groupe contient toutes les armes dont l'efficacité est basée sur un effet de balancier, avec une « tête » plus lourde servant à infliger les dégâts au bout d'un court manche servant à lui envoyer de la force centrifuge. Ce sont des armes efficaces pour percer les armures, mais qui forcent à ouvrir la garde et très difficile à utiliser en défense.

Nom	Influence majeure	Influence mineure	Type	Modificateur	Dégâts	Pénétration
Marteau d'armes	Physique	-	Une main	+3/-1	1D4+1	1
Masse d'armes	Physique	-	Une main	+3/-1	1D5+1	0
Fléau d'armes	Physique	-	Une main	+4/-2	1D5+1	0
Hache	Physique	-	Une main	+3/-1	1D4+2	0
Grande hache	Physique	-	Deux mains	+4/-2	1D6+2	0

Caractéristiques spéciales :

Toutes les armes du groupe : Grace à leur force de frappe importante, ces armes sont particulièrement efficaces pour transpercer les armures lourdes : leur *Pénétration* augmente de 1 lorsqu'elles frappent un adversaire dont la *Protection* est d'au moins 3.

Fléau d'armes : Le fléau ignore la moitié du bonus à la *Défense* du bouclier si l'adversaire en utilise un.

Groupe V : Armes à distance

Il s'agit de l'ensemble des armes à distance – trait et jet – ainsi que, plus généralement, tout ce qui concerne le tir et la visée. Ces armes ne sont généralement pas utilisables en combat rapproché en tant que telles, aussi n'ont-elles pas de *Modificateur de Défense*.

Nom	Influence majeure	Influence mineure	Type	Modificateur	Dégâts	Pénétration
Arbalète	Mouvement	-	Deux mains	+3/NA	1D5+2	2
Arc court	Mouvement	-	Deux mains	+2/NA	1D4+1	0
Arc long	Mouvement	-	Deux mains	+2/NA	1D5+1	1
Fronde	Mouvement	-	Une main	0/NA	1D2+1	0
Javelot	Mouvement	Physique	Une main	0/NA	1D4+2	1
Poignard de jet	Mouvement	Physique	Une main	0/NA	1D3+1	0

Armures

Nom	Protection fournie	Type
Cuirasse, gambaison	1	Légère
Brigandine	2	Légère
Armure d'écailles	3	Moyenne
Cotte de mailles	3	Moyenne
Armure lamellaire	4	Lourde
Armure de plaques	4	Lourde

Caractéristiques spéciales :

Armure de plaques : Conçue pour dévier les coups, l'armure de plaques a une chance sur deux de réduire la *Pénétration* de 1 (avec un minimum de 0) lorsqu'une attaque porte.