

Les armes blanches

Les caractéristiques des armes :

Initiative : Modificateur du chiffre de l'initiative du personnage.

Attaque : Modificateur du chiffre de l'attaque du personnage.

Longueur de la lame : elle donne surtout des indications sur l'allonge du combattant. Un combattant avec un coutelas de 50 cm aura certainement du mal contre un duelliste avec une rapière d'un mètre...

Dommages : désigne le montant dégâts occasionné par l'arme. Il est souvent de type tranchant et perforant, les deux sont mentionnés quand tel est le cas.

Défense : Modificateur du score de défense du personnage.

Poids : sans réelle importance, donné à titre indicatif, il détermine tout de même la Force nécessaire pour manipuler l'arme.

Force : Le chiffre de la FORce nécessaire pour utiliser l'arme.

II - Pour les ambidextres :

Systeme : La plupart des armes sont prévues pour être utilisées seules. Aucun armurier ou forgeron n'a créé son épée en prévoyant que le combattant en tienne une deuxième dans son autre main. Le résultat, c'est qu'il est malaisé de manier les deux en même temps : la longueur des lames gêne les mouvements, et rend le combattant beaucoup moins agile. Ainsi, toute tentative de se servir de deux armes simultanément entraîne une baisse du jet d'attaque de 10 points, à moins d'avoir pris l'avantage ambidextre. Seules certaines d'entre elles sont conçues, ou étudiées, pour être utilisées en duo, comme la rapière et la main gauche, ou le *daisho* du samouraï ; pour ces armes, il n'y a pas de restrictions.

III Cas particulier différences importantes de longueur entre deux :

Quand l'écart de longueur entre deux armes blanches est supérieur à 60 centimètres, on donnera un malus à l'attaque de -5 et un malus à la défense de -2 à celui qui utilise l'arme « courte ». Si l'écart est de plus de 1 mètre le malus à l'attaque passe à -8 et le malus à la défense de -5 toujours pour celui qui possède l'arme « courte ».

Epée bâtarde



Cette épée s'utilise en général à deux mains.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
0	+2	80 cm	12 T 4P	+1	1,8 kg	6

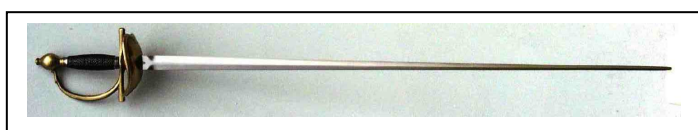
Glaive



Arme à une main, à double tranchant et à lame large, parfois ondulée.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+1	-2	60 cm	8 T 5 P	-1	1,3 kg	5

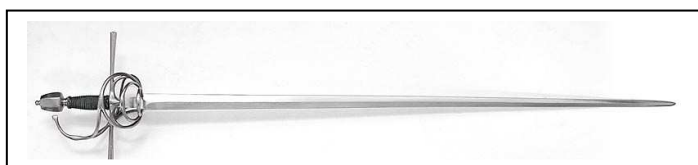
Fleuret



Cette épée est une des plus légères.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+3	+2	80 cm	6 T 8 P	+1	0,3 kg	3

Rapière



La lame, même fine, reste à double tranchant. C'est une épée très répandue et réputée pour son efficacité.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+3	+2	95 cm	8 T 10 P	+2	1,3 kg	5

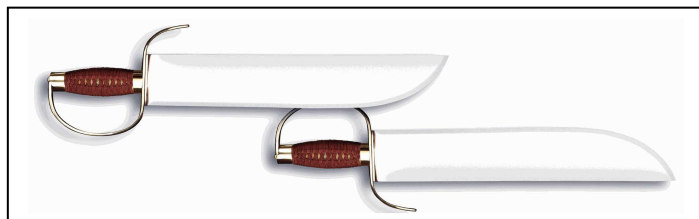
Cimeterre



Sabre à lame courbe, très répandue, possédant une pointe acérée.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-1	+2	80 cm	8 T 6 P	+2	1,3 kg	5

Epées papillon



Généralement utilisées en dangereuses, malgré leur lame courte, et leur garde en D caractéristique les rend utiles pour la défense.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
0	+5	40 cm	8 T 2 P	+4	1 kg	4

Katana



Associé au *Wakisashi*, ce sabre constitue le *daisho*.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-1	+3	60-90 cm	10 T 8 P	+2	0,7 kg	3

Machette



La machette sert à la base pour couper les branches et les lianes dans les environnements inextricables. C'est une arme facile à trouver.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+2	+2	45 cm	10 T	-3	0,5 kg	3

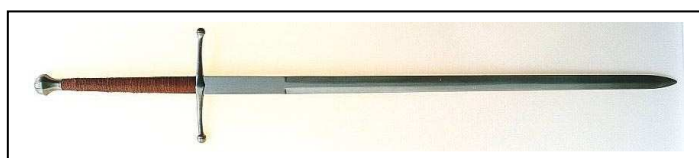
Sabre



Sa lame courbe est caractéristique.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
+1	+3	90 cm	8 T 4 P	+2	1,5 kg	6

Espadon



C'est l'épée longue basique à deux mains qui nécessite une grande force pour être utilisée convenablement

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-2	+4	130-160 cm	18 T 15 P	+3	4 kg	8

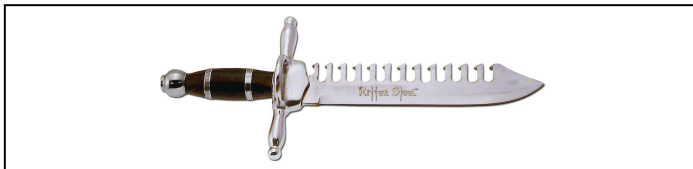
Dague



La dague est une arme de petite taille, pointue et à double tranchant, un peu plus grande qu'un couteau.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Défense	Poids	Force
+1	-1	20 cm	3 T 5 P	-3	0,4 kg	2

Dague brise-lames



Cette arme de main gauche, destinée à remplacer le bouclier, a également pour fonction d'emprisonner la lame adverse et de la briser, grâce aux dents qu'elle porte sur le faux tranchant.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Défense	Poids	Force
0	-1	20 cm	3 T 2 P	+2	0,4 kg	2

Main gauche



Dague utilisée en complément d'une épée à une main.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Défense	Poids	Force
+1	-3	40 cm	5 T 6 P	-3	0,6 kg	2

Wakisashi



Semblable au Katana, si ce n'est qu'il est plus court. Le wakizashi, porté du même côté que le katana, n'est que très rarement utilisé à la main gauche.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Défense	Poids	Force
-3	+1	40-60 cm	6 T 2 P	0	0,4 kg	2

Le marteau de guerre



Arme très efficace mais réservée aux forts

Init.	Attaque	Longueur	Dommmages	Défense	Poids	Force
-2	+3	100 à 120cm	20 C	-2	4 kg	7

La hache de guerre



Init.	Attaque	Longueur	Dommmages	Défense	Poids	Force
-3	+3	120 à 150cm	20 T	0	5 kg	7

La hache d'armes



Init.	Attaque	Longueur	Dommmages	Défense	Poids	Force
-3	+3	120 à 150cm	20 points T ou 15 points P selon le sens	0	5 kg	7

La hache boréenne



Init.	Attaque	Longueur	Dommmages	Défense	Poids	Force
-4	+4	130 à 180cm	20 T	-1	6 kg	8

Le bâton



Init.	Attaque	Longueur	Dommmages	Défense	Poids	Force
0	+1	100 à 190cm	5 C	+1	200 g à 400g	2

La batte



Init.	Attaque	Longueur	Dommages	Défense	Poids	Force
-2	0	70 à 80cm	6 C	0	300 g	2

La tronçonneuse



Init.	Attaque	Longueur	Dommages	Défense	Poids	Force
-5	+5	90 à 110cm	22 T	-15	2kg à 4kg	5

Armes d'hast :

Vouge



Init.	Attaque	Longueur	Dommages	Défense	Poids	Force
-4	+5	150 à 200cm	20 T	0	4kg	5

Trilance :



Init.	Attaque	Longueur	Dommages	Défense	Poids	Force
-6	+6	180 à 220cm	25 T	0	8kg	8