



LES ARMES

Cette section décrit les règles de jeu entourant les armes. Les règles de fabrication et de sécurité se trouvent à la section « Homologation » de ce chapitre.

CATÉGORIES D'ARMES

À Bélénos, les armes sont toutes classées selon les six catégories suivantes :

Catégorie	Armes	Dimensions	Utilisation
Armes de base	Dague	45 cm et moins	Pointer est permis si l'arme ne possède pas d'armature.
	Arme de jet	45 cm et moins	Un lancer à la fois. Pas d'armature. Pointer est permis.
	Bâton et bilame	70 à 200 cm de long	Doit être tenue à 2 mains si l'arme fait plus de 120 cm.
	Arme courte	10 à 70 cm de long	Pointer n'est pas permis avec ces armes.
Armes longues	Épée, hache, masse, fléau	70 à 120 cm de long	Peut être tenue à 1 ou 2 mains. Pointer n'est pas permis avec ces armes.
Armes lourdes	Arme à deux mains	120 à 180 cm de long (≈ 4 à 6 pieds)	Doit être tenue à 2 mains. Aucune restriction sur la position des mains.
	Arme d'hast	120 à 215 cm de long (≈ 4 à 7 pieds)	Doit être tenue à 2 mains avec un écart de 30 cm (1 pied) entre les mains.
Lances	Javelot	90 à 120 cm de long (≈ 3 à 4 pieds)	Un lancer à la fois. Seuls les coups pointés sont permis.
	Lance courte	120 à 150 cm de long (≈ 4 à 5 pieds)	Peut être tenue à 1 main. Maximum de 120 cm entre la main à la pointe. Seuls les coups pointés sont permis.
	Lance longue	150 à 275 cm de long (≈ 5 à 9 pieds)	Doit être tenue à 2 mains. La main la plus reculée de la pointe doit toujours être à 50 cm du pommeau. Seuls les coups pointés sont permis.
Armes de trait	Arc	S.O.	Maximum 30 livres-forces. Fait toujours 4 points de dégât sans autre effet.
	Arbalète	S.O.	
Armes complexes	Pistolet	S.O.	Touche automatiquement une cible à 10 mètres. Fait des dégâts fixes (2 ou 4) sans autre effet. Requiert 40 secondes de recharge et une dose de <i>Poudre noire</i> .
	Arquebuse et tromblon	S.O.	

Important : Il n'est pas possible pour une arme de faire partie de deux catégories ou plus à la fois. Une hallebarde est donc une arme d'hast uniquement et ne peut être utilisée en tant que lance.



CALCULER LES DÉGÂTS INFLIGÉS

Dégâts de base et maximum

Les dégâts qu'une arme peut faire dépendent d'abord de la catégorie à laquelle elle appartient.

Catégorie	Base	Maximum
Armes de base	1	3
Armes longues	2	4
Armes lourdes	2	5
Lances	2	4
Armes de trait	4	4
Armes complexes	2 (pistolet)	2 (pistolet)
	4 (arquebuse)	4 (arquebuse)

Armes de jet : Les armes lancées font toujours les dégâts de base de leur catégorie d'arme (ex. : 1 pour les dagues de jet et 2 pour les javelots), peu importe les bonus et malus appliqués.

Bonus aux dégâts

Augmenter les dégâts qu'un personnage fait avec une arme peut se faire de deux manières :

- **Les dégâts fixes.** Ceux-ci proviennent de pouvoirs ou d'effets qui donnent au personnage la capacité d'infliger un nombre fixe de dégâts.
 - Ils incluent par exemple l'effet Force de l'ogre ou la compétence *Attaque sournoise*.
 - Ils ne sont cumulables avec aucun autre bonus. Si le personnage peut en appliquer plusieurs de ce type, il doit en choisir un.
 - Ils ignorent le maximum de dégât permis pour une arme.
- **Les bonus.** Ceux-ci s'ajoutent aux dégâts de base des armes que le personnage manie.
 - Ceux-ci n'affectent que les coups normaux du personnage avec son arme.
 - Un personnage peut cumuler un bonus de chacune des trois sources suivantes :
 - L'effet Force,
 - Les bonus magiques de l'arme (ex. : armes magiques, *Symbole de puissance*),
 - Les bonus de spécialisation du personnage (ex. : *Spécialisation martiale*).
 - Les dégâts faits ne peuvent dépasser le maximum imposé par l'arme maniée.

Malus aux dégâts

Certains pouvoirs et effets, comme Faiblesse, infligent un malus aux dégâts faits par la cible. Ces malus suivent les règles suivantes :

- Ils s'appliquent à tous les coups donnés par la cible tant que l'effet perdure.
- Les malus provenant du même effet ou du même pouvoir ne sont pas cumulables.
- Peu importe les malus qui s'appliquent, un personnage fait toujours un minimum d'un point de dégât par attaque.



PARTICULARITÉS DES ARMES DE TIR

Parer un tir

Il est possible de parer une flèche ou un carreau avec un bouclier. Le trait ne fait alors aucun dégât ni au personnage qui bloque le tir ni à toute victime d'un rebond.

Bloquer une flèche ou un carreau avec une arme n'est pas efficace. Le personnage qui bloque le tir en subit alors les dégâts normalement. Cependant, les rebonds ne comptent toujours pas.

Il n'est pas possible de bloquer le tir d'une arme complexe.

Parer avec une arme de tir

Il n'est pas efficace de parer une arme de mêlée avec une arme de tir. Le personnage qui bloque le coup en subit alors les dégâts normalement.

Projectiles et effets

Les flèches, les carreaux et les balles font des dégâts fixes et ne peuvent jamais infliger d'autre effet. Il n'est donc pas possible d'empoisonner une flèche ou encore d'enflammer celle-ci pour faire une attaque de Feu. Ces projectiles pouvant parcourir de grandes distances, il est important pour le personnage qui reçoit un trait perdu de pouvoir présumer que le tir a toujours les mêmes effets.

De la même manière, il n'est pas non plus possible d'empoisonner le projectile d'une arme à feu ni d'utiliser cette dernière pour une compétence ou un pouvoir prévu pour une arme de mêlée.

SARBACANES

Bien qu'elle utilise un outil supplémentaire au bras du personnage, la sarbacane suit toutes les règles des armes de jet avec les exceptions suivantes :

- La longueur de la sarbacane doit être entre 45 et 120 cm et ses dards peuvent faire jusqu'à **10** cm chacun.
- Une sarbacane peut être tenue à une main si elle fait 70 cm ou moins et doit être tenue à deux mains autrement.
- Les projectiles des sarbacanes ne font aucun dégât, mais peuvent être empoisonnés. Une dose du poison sert alors à empoisonner **1** dard.
- À la manière des armes de tir, il n'est pas possible de bloquer une attaque à l'aide de la sarbacane.



ARMES ET OBJETS SPÉCIAUX

Sont considérées comme étant des « armes spéciales » : les armes d'argent et les armes magiques.

Sont considérés comme étant des « objets spéciaux » : les objets magiques qui ne sont pas des armes, ainsi que tous les artefacts légendaires, arme ou non.

Ces armes et objets possèdent certaines règles particulières à chacun que vous trouverez dans les sections qui suivent. Cependant, certaines de ces règles s'appliquent à tous les cas.

Identifier une arme spéciale

Une arme spéciale doit être identifiée par un « bracelet » d'identification sur lequel doit être inscrit de manière permanente :

- Les initiales du joueur
- Le GN où l'arme a été forgée ou autrement acquise (ex. : « B5 2020 »)
- La catégorie de l'arme et, dans le cas des armes magiques seulement, l'enchantement de base (ex. : « Armes longues +0 »).

Pour les **armes d'argent**, ce bracelet peut être fait en tissu ou en cuir et doit être blanc ou argent.

Pour les **armes magiques**, ce bracelet doit être en cuir rouge.

Dans le cas des haches, masses, lances et autres armes sans garde, le bracelet doit être attaché sous la tête de l'arme. Dans le cas des épées, il doit être attaché en croisé avec la garde, de manière à être visible. **N'attachez pas le bracelet sur la lame d'une épée**, car celui-ci pourrait glisser et blesser un joueur pendant les combats.

Assurez-vous que le bracelet peut être retiré avec un minimum de facilité (ex. : pas de nœud mouillé et serré). Un autre joueur doit pouvoir détacher le bracelet en 5 secondes ou moins. Dans le cas contraire, un Arbitre pourra déterminer que votre arme spéciale a été volée même si le bracelet y est toujours attaché.



Enregistrer une arme spéciale

Passer le GN où l'arme a été acquise, le bracelet d'identification d'une arme spéciale doit être estampé d'un B-barré pour être valide. C'est l'une des raisons pour lesquelles le forgeron inscrit le GN où il forge l'arme sur le bracelet.

Le joueur qui acquiert une nouvelle arme magique ou d'argent **n'a pas** à se rendre immédiatement à l'Accueil. Il peut tout simplement faire enregistrer son arme lors de sa prochaine inscription, en passant à la Caravane. L'arme sera alors ajoutée aux registres et son bracelet sera estampé.



Identifier un objet spécial

Les **objets magiques** sont identifiés par un objet fourni par son créateur sur lequel une étiquette « B barré » avec identifiant est apposée. L'objet doit avoir une taille raisonnable de manière à pouvoir être remarqué par un adversaire (pas de mini-bague). La personne qui fournit l'objet doit également accepter la possibilité que celui-ci soit perdu.

Les **artéfacts légendaires** suivent le même système, à l'exception du fait que l'objet est toujours fourni par l'Organisation et qu'il **doit être rapporté à l'Accueil lorsque vous quittez le terrain**.

Voler une arme spéciale

Prendre la propriété personnelle d'un autre joueur, même en jeu et pour des raisons valides de *roleplay*, est interdit à Bélénos. Ainsi, pour voler une arme spéciale en jeu à un autre joueur, le voleur doit prendre le bracelet d'identification de celle-ci et l'apposer sur l'une de ses propres armes en suivant les règles suivantes :

- Le bracelet doit être posé sur une arme de la même catégorie. L'arme doit être fournie par le voleur et la catégorie à respecter sera inscrite sur le bracelet.
- Si le bracelet volé n'est pas estampé, n'oubliez pas de faire enregistrer votre nouvelle arme d'argent lors de votre prochaine inscription.
- Pour utiliser les **pouvoirs spéciaux** d'une arme magique volée, le personnage doit utiliser le sort *Identification* sur l'arme et obtenir les informations requises à l'Accueil. Si le bracelet est estampé, l'information sera déjà disponible. Autrement, il faudra laisser le temps au forgeron de la fournir, ce qui pourra aller jusqu'au GN suivant.
- Il est interdit de partir avec l'arme et de la rapporter sans son bracelet. Vous devez retirer le bracelet sur place et l'arme doit être remplacée au même endroit à la fin de l'acte.

VOLER EN JEU SANS VOLER HORS-JEU

Vu le prix moyen des reproductions utilisées pour le jeu, les règles se soucient d'éviter les situations où un joueur ne serait pas maître de ce qui arrive à ses armes. La règle ci-dessus ne vise donc pas à protéger indûment une arme spéciale contre le vol en jeu, mais d'éviter que le voleur s'enfuit pour se mettre en sécurité ailleurs avec le bien d'autrui.

Lorsqu'un joueur détache le bracelet d'une arme spéciale, il peut tout de même prendre l'arme, la manipuler et se cacher derrière un objet pendant ce temps. L'important est de rester dans la même « pièce » (ou son équivalent) et de s'en tenir aux manipulations requises pour voler le bracelet. Il faut à tout prix éviter de laisser croire à un joueur que son arme a disparu. Si celui-ci la cherche soudainement, il faudra la lui montrer immédiatement.

Faites également attention aux armes des autres. Si le bracelet est attaché trop solidement pour être retiré, remplacez l'arme à sa place et faites appel à un Arbitre. Celui-ci pourra venir vérifier et retirer le bracelet tout en protégeant l'identité de votre personnage.

Voler un objet spécial

Dans le cas d'un objet spécial, le voleur peut et doit partir avec l'objet marqué d'un « B barré ». Aucun bracelet n'est utilisé dans ce cas et il est considéré que la personne ayant fourni la représentation hors-jeu de l'objet magique ou de l'artéfact consent à ce que celle-ci circule sur le jeu, avec tous les risques que cela implique.



ARMES D'ARGENT

Les armes d'argent sont des armes fabriquées spécialement pour combattre certains types de créatures. Elles possèdent un cœur forgé dans un métal solide, recouvert d'une bonne épaisseur d'argent pur, un métal dont la nature affecte grandement les créatures en question, mais qui est en revanche bien trop mou pour faire la guerre.

Avantages et désavantage

Ces propriétés se traduisent par les règles suivantes :

- Une arme d'argent fait toujours 5 points de dégâts aux créatures qui possèdent une vulnérabilité particulière à ce type d'arme.
- Tous les coups d'une arme d'argent frappent avec l'attribut « d'argent » que le joueur doit annoncer en même temps que les dégâts (ex. : « 3 d'argent »). Cela s'applique même aux dégâts des compétences qui utilisent l'arme. Par exemple, *Attaque sournoise* avec une dague d'argent fera « 6 d'argent ».
- En échange, les coups normaux donnés avec une arme d'argent **font toujours les dégâts de base de sa catégorie d'arme**. Aucun bonus (force, magie, spécialisation) ne s'applique. Cela représente qu'elle soit faite d'un métal plus mou.
- Les dégâts fixes ne sont pas affectés par la règle précédente.

Acquérir une arme d'argent

Bien qu'il soit possible d'acheter une arme d'argent dans certains rares cas, la grande majorité de ces armes sont acquises en les forgeant sur le terrain. Pour ce faire, le forgeron doit d'abord posséder le bon niveau de la compétence *Forge*. Forger l'arme requiert ensuite les matériaux et les temps de forge suivants.

Longueur	Métal	Argent	Temps de forge
10 – 50 cm	15	5	30 minutes
51 – 100 cm	30	10	
101 – 150 cm	45	15	
151 – 200 cm	60	20	45 minutes
201 – 250 cm	80	30	
251 – 275 cm	100	40	

Il est important de noter qu'aucun projectile (flèche, carreau, dard, etc.) ne peut être forgé en tant qu'arme d'argent.

Réparer une arme d'argent

Réparer une arme d'argent à l'aide de la compétence *Forge* requiert le même temps et les mêmes coûts en éléments de métal qu'une arme normale. Cependant, il faut toujours ajouter à ce coût un **élément d'argent**, peu importe la taille de l'arme d'argent.

Ce coût spécial ne s'applique que pour la compétence *Forge* et n'est pas requis lors de l'utilisation d'un moyen magique, comme le sort *Réparation*.



ARMES MAGIQUES

Les armes magiques sont des armes dont l'alliage est spécialement conçu pour les rattacher à la Toile arcanique. En plus de permettre les divers enchantements connus, la magie qui circule dans le métal lui donne la capacité de fendre même les matières les plus dures, faisant de ces armes le moyen de prédilection contre les créatures anormalement résistantes aux armes traditionnelles.

Avantages et désavantage

Ces propriétés se traduisent par les règles suivantes :

- Une arme magique fait toujours 5 points de dégâts aux créatures qui possèdent une vulnérabilité particulière à ce type d'arme.
- Tous les coups d'une arme magique frappent avec l'attribut « magique » que le joueur doit annoncer en même temps que les dégâts (ex. : « 3 magiques »). Cela s'applique même aux dégâts des compétences qui utilisent l'arme. Par exemple, *Attaque sournoise* avec une dague magique fera « 6 magiques ».
- En contrepartie, une arme magique ne peut jamais recevoir l'effet d'un sort supplémentaire à ses enchantements. Il n'est donc pas possible d'utiliser un sort de *Bénédition*, *Dissipation*, *Arme enchantée* ou *Symbole de puissance* sur une arme magique. Cela vaut autant pour les sorts bénéfiques que néfastes (ex. : *Arme maudite*).

BRISER UNE ARME MAGIQUE

L'histoire des armes magiques béleñoises étant parsemée de changements et de contradictions, une certaine confusion existe concernant la question « Peut-on briser normalement une arme magique ? »

La réponse est « Oui ». La magie de ces armes ne les protège pas contre la compétence *Brise arme*. En contrepartie, il n'est pas moins facile de les réparer.

Enchantement de base

Toutes les armes magiques possèdent un « enchantement de base » que l'on identifie généralement comme étant son bonus aux dégâts : « +0 », « +1 » ou « +2 ». Il est important de retenir que :

- Ce bonus n'est jamais perdu, même si les autres pouvoirs spéciaux de l'arme sont épuisés.
- Ce bonus ne permet pas de dépasser les dégâts maximums de l'arme, imposés par sa catégorie.
- Il n'existe pas de bonus supérieur à « +2 ».

Pouvoirs spéciaux et charges

Certaines armes magiques possèdent des « pouvoirs spéciaux » en plus de leur enchantement de base. Ces pouvoirs doivent être activés par le joueur qui manie l'arme lorsqu'il crinque ou donne son coup. Si l'arme possède plus d'un pouvoir, le joueur peut choisir ceux qu'il active.

Les pouvoirs spéciaux sont considérés comme des effets magiques, mais non comme des sorts.

Toutes les armes magiques possèdent **10 charges par GN**. Une charge est dépensée pour chaque coup utilisant au moins un pouvoir.



Acquérir une arme magique

Bien qu'il soit possible d'acheter une arme magique dans certains rares cas, la grande majorité de ces armes sont acquises soit en les forgeant sur le terrain ou via une quête de groupe. La première méthode, plus courante, est expliquée ci-dessous tandis que les quêtes de groupe sont détaillées au chapitre 2.

Forger une arme magique

Forger une arme magique permanente requiert au minimum la compétence *Forge* niveau 5 et l'utilisation du sort de haute magie *Objet magique permanent*. Le forgeron n'est pas forcé de posséder lui-même le sort et peut demander l'aide d'un autre personnage pour lancer celui-ci pendant la création de l'arme. Cependant, le mage doit fournir au forgeron le Réceptacle de haute magie utilisé pour l'incantation du sort, car ce dernier en aura besoin pour officialiser l'arme auprès de l'Organisation.

Sans autre compétence, l'arme est limitée à un enchantement de base (« magique +0 »). Cependant, la compétence spéciale *Armes magiques supérieures* et le pouvoir légendaire du Forgeron arcanique permettront au personnage d'ajouter des enchantements supplémentaires.

Forger l'arme requiert les matériaux et les temps de forge suivants.

ENCHANTEMENT DE BASE (+0)			
Longueur	Métal	Réactif	Temps de forge
10 – 50 cm	15	1	30 minutes
51 – 100 cm	30	1	
101 – 150 cm	45	1	
151 – 200 cm	60	2	45 minutes
201 – 250 cm	80	2	
251 – 275 cm	100	2	
ENCHANTEMENTS SUPPLÉMENTAIRES			
Bonus	Alchimie	Réactif	Temps de forge
Enchantement +1	+10	+2	+15 minutes
Enchantement +2		+4	+30 minutes
+ Zombification		+1	+0 minutes
+ Faiblesse (5 min)		+1	+0 minutes
+ Peur (30 sec)		+2	+15 minutes
+ Feu		+2	+15 minutes
+ Silence (30 sec)		+3	+15 minutes
+ Projection		+3	+15 minutes
+ Poison		+3	+15 minutes
+ Rouille		+4	+15 minutes
+ Vampirique		+4	+30 minutes
+ Paralysie (30 sec)	+5	+30 minutes	

Il est important de noter que les projectiles (flèches, carreaux, dards, etc.) et armes de jet ne peuvent être des armes magiques.



Réparer une arme magique

Répare une arme magique à l'aide de la compétence *Forge* requiert le même temps et les mêmes coûts en éléments de métal qu'une arme normale. Cependant, il faut toujours ajouter à ce coût **quatre (4) éléments d'alchimie**, peu importe la taille de l'arme magique.

Ce coût spécial ne s'applique que pour la compétence *Forge* et n'est pas requis lors de l'utilisation d'un moyen magique, comme le sort *Réparation*.

AUTRES OBJETS MAGIQUES

Il existe bien sûr d'autres objets magiques qui ne sont pas des armes à Bélénos. Des colliers, bagues, armures, outils et même des armes de sièges peuvent être enchantés en utilisant les bons moyens.

Les règles entourant ces objets sont toutefois plus simples :

- Ils ne possèdent pas d'enchantement de base (pas d'armures +2).
- Ils ne possèdent qu'un seul pouvoir, qui simule toujours un sort arcanique ou une compétence existante (pas de sort divin).
- Ils sont toujours pré-homologués et n'impliquent donc ni bracelet ni obligation d'enregistrer son objet magique au GN suivant.

Avantages et désavantages

Les objets magiques qui ne sont pas des armes :

- Peuvent posséder des pouvoirs passifs.
- Peuvent être détruits par des moyens « normaux », incluant les moyens *roleplay* (ex. : fondre un collier de métal dans une forge) et les pouvoirs comme *Frappe destructrice*.
- Ne peuvent recevoir aucun enchantement supplémentaire ni être la cible d'un sort. Cette résistance de l'objet à être ré-enchanté par un sort fonctionne, peu importe si le sort aide ou nuit à son porteur. Des exemples incluent les sorts *Symbole religieux*, *Rune explosive* (si l'objet s'ouvre) et même les sorts de *Dissipation*.

Acquérir un objet magique

Les moyens d'acquérir un objet magique sont les mêmes que pour les armes. La seule nuance supplémentaire vient du fait que seul le Forgeron arcanique (ou l'Ingénieur arcanique dans le cas d'une arme de siège) peut créer cette catégorie d'objets. Les autres forgerons n'ont pas cette option.

Limites

Incluant les armes magiques qu'il porte, un personnage peut avoir un **maximum de 2 objets magiques** sur lui en tout temps. Cette limite sert à éviter les abus et balancer le jeu.



ARTÉFACTS LÉGENDAIRES

Les « artéfacts légendaires » sont des objets magiques d'une grande puissance que l'Organisation met en jeu à des fins scénaristiques précises. Sont donc classés dans cette catégorie les objets spéciaux faisant l'objet de beaucoup d'histoire, ou encore les objets qui ne peuvent pas suivre les règles standards décrites dans les sections précédentes.

Avantages et désavantage

Peu importe leurs règles particulières, tous les artéfacts légendaires :

- Sont **indestructibles** hors des moyens prévus par la scénarisation. Il n'est donc pas possible d'utiliser une compétence ou un pouvoir comme *Frappe destructrice* pour s'en débarrasser.
- Vue leur grande puissance, **chaque personnage ne peut posséder qu'un seul artéfact légendaire** à la fois. En conserver un second sur sa personne plus de quelques minutes peut engendrer des effets néfastes allant jusqu'à la mort.

Acquérir un artéfact légendaire

Les artéfacts légendaires sont principalement acquis lors des animations mises en place par l'Organisation. Cependant, il est également possible d'obtenir un artéfact légendaire connu d'un personnage et qui a été sorti du jeu par les moyens suivants :

- Une quête de groupe
- La compétence *Magouille et découverte* (avec beaucoup, beaucoup de chance).



LES ARMURES

À Bélénos, porter une armure donne au personnage des « Points d'Armure (PA) ». Les points d'armure s'ajoutent aux points de vie du personnage et fonctionnent exactement de la même manière. Sauf quelques rares exceptions (les coups « passe-armure »), ce sont les premiers points perdus par un personnage.

LES TYPES D'ARMURES

Armures légères, moyennes et lourdes

Le type d'armure d'un personnage est mesuré selon la somme des points d'armure donnés par les pièces réelles qu'il porte, et ce peu importe les matériaux utilisés dans cette armure. Le calcul est évidemment fait sur l'armure portée lorsqu'elle n'est pas endommagée par des dégâts reçus.

Armure légère : 1 et 5 points d'armure donnent une « armure légère ».

Armure moyenne : 6 à 10 points d'armure donnent une « armure moyenne ».

Armure lourde : 11 à 15 points d'armure donnent une « armure lourde ».

* Ces barèmes excluent les points d'armure offerts par la compétence « Armure efficace », ainsi que les points d'armure magiques ajoutés au personnage.

Matériaux des armures

La valeur des armures est calculée principalement par la portion du corps qu'elles couvrent. Le fait que les pièces soient faites en cuir ou en métal a peu d'impact sur le nombre de points d'armure octroyé. Cela permet aux joueurs de porter des armures composites (ex. : cuir et mailles) sans alourdir les règles de calcul. Cela permet également de valoriser davantage le décorum des armures par rapport à leur prix, leur encombrement ou leur poids.

Valorisation des armures de plaques : Cela étant dit, un certain effort est mis pour valoriser les armures de plaques, qui combinent à la fois décorum, poids et encombrement :

- Deux (2) points d'armure sont réservés aux pièces de plaques dans le schéma des PA.
- Certaines compétences ont un effet supplémentaire ou amélioré pour ces armures.

Imitations de matériaux réels

Une armure faite en polymère ou en n'importe quel matériau fait pour imiter l'apparence du cuir ou du métal est acceptée sur le jeu si son niveau de réalisme s'approche suffisamment du produit réel pour ne pas briser l'immersion des joueurs en général.

Cette évaluation est faite lors de l'homologation de l'armure à l'Accueil.

Il est à noter qu'une armure contenant des imitations de pièces réelles **ne peut jamais valoir plus de 5 points d'armure**, même si la valeur des pièces réelles portées en plus excède cette valeur.

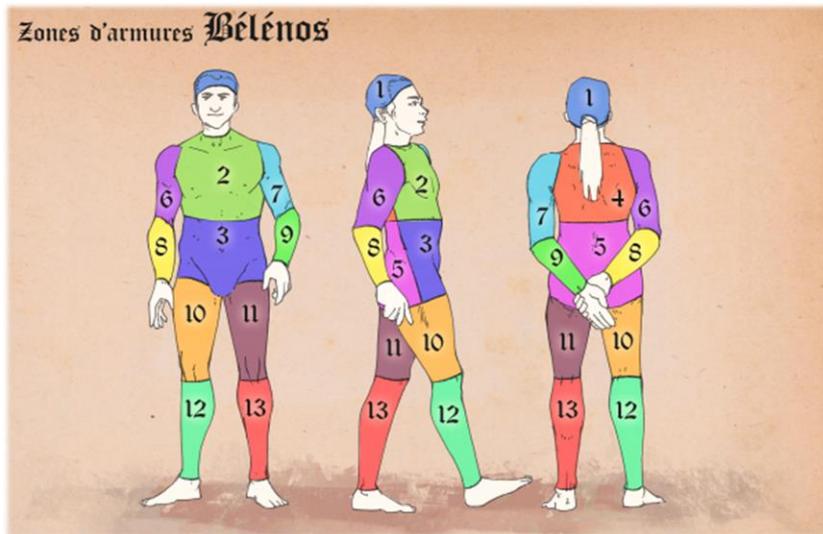


CALCULER SES POINTS D'ARMURE

Les points d'armure d'un personnage sont calculés en utilisant le mannequin ci-dessous.

- Pour chaque zone couverte par une pièce d'armure, le personnage gagne 1 PA.
- Une zone est considérée « couverte » si l'armure couvre au moins 50% de la zone.
- Un casque (zone 1) et un plastron (zone 2) de plaque donnent chacun 2 PA.

Mannequin



Points d'armure physiques et magiques

Les pièces d'armure réelle donnent toujours au personnage des points d'armure dit « physiques ».

Certains sorts et certaines compétences peuvent également fournir des points d'armure au personnage. Les points offerts par ces moyens seront dits « magiques ».

Les points d'armure physiques et magiques fonctionnent exactement de la même manière. La différence vient du fait que :

- Certains personnages peuvent avoir des limites raciales (ou autres) qui sont calculées uniquement en utilisant les points d'armure physiques.
- Les pouvoirs et compétences qui dissipent la magie n'affecteront que les points d'armure magiques.

Empiler des armures

Empiler des armures n'offre en soi aucun avantage. Les points d'armure étant calculés selon la couverture de celle-ci, le seul moyen d'obtenir un avantage est d'empiler des armures qui ne couvrent pas les mêmes parties du corps.



RÉCUPÉRER SES POINTS D'ARMURE

Hors des combats

Le moyen le plus simple de récupérer ses points d'armure entre les combats est de faire affaire avec un personnage qui possède la compétence *Forge*. Celui-ci pourra alors réparer vos pièces d'armure en utilisant des éléments de métal dont le nombre varie selon son niveau de compétence.

Autrement, posséder la compétence *Rafistolage* ou avoir accès au sort *Réparation* pourra combler vos besoins de réparation en partie. Noter simplement qu'il existe d'autres sorts et pouvoirs qui donnent des PA (ex. : *Armure mineure*), mais que ceux-ci sont temporaires et ne réparent pas vos pièces. Lorsque leurs effets se dissipent, les points sont perdus.

Pendant le combat

Les moyens de récupérer des PA en combat sont plus limités et excluent tout sort ou compétence qui ne spécifie pas clairement cette possibilité dans sa description. Ainsi, les compétences *Forge* (sauf la réparation improvisée du niveau 3) et *Rafistolage* ne peuvent pas être utilisées dans ces conditions. En contrepartie, les sorts de *Réparation* et d'*Armure* (mineure, majeure, glorieuse) sont conçus en ce sens.

Armure et Retour à la vie

Lorsqu'un personnage est ramené à la vie par l'un ou l'autre des multiples moyens existants dans les règles (ex. : *Résurrection*, *Premiers soins*, *Pacte divins*, etc.), son armure reste dans l'état où elle était à sa mort. Il n'y a aucune récupération de points d'armure automatique lors du retour à la vie.

PROTECTIONS PARTICULIÈRES

Casque vs. Assommer

Porter un casque, qu'il soit en métal ou en cuir, protège contre la compétence *Assommer*.

Gorgeret vs. Égorgement

Porter un gorgeret en matériel rigide qui couvre l'entièreté du cou protège contre la compétence *Égorgement*.

Épaulettes vs. Prise du sommeil

Porter une armure qui couvre entièrement les clavicules, le cou et les épaules protège contre la compétence *Prise du sommeil*.



LES BOUCLIERS

Types de bouclier

Il existe trois types de boucliers : Petits, Moyens et Grands.

Le type d'un bouclier est simplement déterminé en calculant sa plus grande mesure : la distance entre les deux points les plus éloignés du bouclier. Le tableau suivant donne ensuite le type :

Petit	Moyen	Grand
10 – 40 cm	41 – 80 cm	81 – 140 cm

Le type de bouclier qu'un personnage peut manier est limité par la compétence *Droit aux boucliers*.

Imitations de matériaux réels

Tout comme pour les armures, un bouclier fait en polymère ou en n'importe quel matériau fait pour imiter l'apparence du cuir, du bois ou du métal est accepté sur le jeu si son niveau de réalisme s'approche suffisamment du produit réel pour ne pas briser l'immersion des joueurs en général.

Cette évaluation est faite lors de l'homologation de l'armure à l'Accueil.

Il est à noter qu'une imitation de bouclier possède un nombre de Résistances plus limité.

Limites d'utilisation

À la base, **un bouclier peut bloquer un nombre infini d'attaques**. Le type et la force des attaques n'ont aucun impact : une hallebarde magique qui inflige 5 points de dégât peut être parée de la même manière qu'une dague normale qui en fait un seul.

Un bouclier **ne peut pas bloquer un sort**. Les sorts de portée « Toucher » qui atteignent le bouclier atteignent également le personnage, tandis que les sorts à distance n'en tiennent pas compte. Les sorts qui utilisent un projectile, comme Boule de feu, peuvent avoir un effet réduit s'ils sont parés par un bouclier, mais cela vous sera alors indiqué par le lanceur.

Un personnage ne peut utiliser qu'un seul bouclier à la fois en combat, peu importe où il transporte celui-ci sur sa personne. Attacher plusieurs boucliers sur son corps n'immunise pas le personnage aux coups et chaque bouclier de plus est plutôt compté comme une pièce d'armure. Cette règle n'empêche pas un personnage de transporter les boucliers des autres personnages, mais interdit simplement le porteur de s'en servir en combat.

Détruire un bouclier

Il existe trois moyens de rendre un bouclier inutilisable en combat : le tir d'une arme de siège, l'utilisation de certains pouvoirs légendaires (ex. : *Frappe destructrice*) et l'utilisation de la compétence *Brise bouclier*.

Les deux premiers détruisent le bouclier touché d'un seul coup, peu importe le type et le nombre de renforts. La seule chose qui puisse protéger un bouclier de ces attaques est un pouvoir légendaire.

Quant à la compétence *Brise bouclier*, un bouclier peut en encaisser un nombre égal au nombre de « Résistances » qu'il possède avant d'être détruit. Tant qu'il n'est pas entièrement détruit, un bouclier conserve toutes ses capacités de protection.



Résistance des boucliers

Tel que mentionné précédemment, les « Résistances » d'un bouclier représentent le nombre de *Brise bouclier* qu'il peut encaisser avant d'être détruit. Le nombre de ces Résistances dépend entre autres du type de bouclier et des matériaux dans lesquels il est construit (s'il s'agit d'une imitation ou non).

Bouclier	Base	Maximum
Petit	1	3
Moyen	2	4
Grand	2	4
Imitation	1	2

RENFORTS

Les « renforts » regroupent tous les moyens de donner des Résistances supplémentaires à un bouclier. Il existe des renforts physiques, comme ceux fabriqués par les forgerons, et des renforts magiques, comme celui donné par le sort *Symbole de puissance*.

Utilisation

L'utilisation d'un renfort revient à deux règles simples :

- Les Résistances données par un renfort sont les premières à partir.
- Il n'est pas requis d'annoncer ses renforts à un adversaire. Lorsqu'un renfort est brisé par la compétence *Brise bouclier*, le joueur peut simplement le compter dans sa tête ou annoncer « Renfort » s'il croit que cela aidera le jeu. Dans tous les cas, il est déconseillé d'annoncer « Résiste », car cela pourrait donner l'impression à certains joueurs que leur compétence n'a pas fonctionné du tout.

Identifier un renfort

Toute forme de renfort doit être représentée par deux bandes d'adhésif (électrique ou *Duct Tape*) placées en « X » derrière le bouclier.

- Les renforts physiques, faits par les forgerons, sont de couleur **noire ou grise**.
- Les renforts magiques, issus d'un sort, sont de couleur **rouge**.

Limites

Un bouclier ne peut jamais avoir plus de 2 renforts, peu importe la source de ceux-ci.

Les boucliers faits dans une imitation de matériaux réels (i.e. : en mousse) sont quant à eux limités à un seul renfort.

Durée

Les renforts des forgerons sont pérennes et perdurent d'une activité à l'autre s'ils ne sont pas utilisés. Une fois brisés (par *Brise bouclier*), ils ne reviennent cependant pas et le forgeron devra les refaire.

Les renforts magiques, quant à eux, disparaissent avec le sort qui les octroie ou lorsqu'ils sont utilisés. Si l'enchantement n'a pas de durée, le renfort suit les mêmes règles qu'un renfort physique et perdure entre les activités.



HOMOLOGATION

MATÉRIAUX PERMIS

Dans le cas où vous fabriquez vous-mêmes vos armes, voici les matériaux à utiliser.

- **Armature (armes et boucliers)** : Plastique (PVC). Fibre de verre, bois ou mousse rigide.
- **Lame, tête, garde et pommeau** : Mousse (PVC ou injectée) uniquement.
- **Bordure (boucliers)** : Mousse (PVC ou injectée) uniquement.
- **Prise** : Ajoutez les adhésifs (électrique ou autre) ou cordes aux matériaux d'armature.
- **Recouvrement** : Adhésif à tuyau (*Duct Tape*) ou latex.

Important : À l'exception d'un contrepoids ou d'un fil décoratif dans la prise, tous les métaux sont strictement interdits dans la fabrication des armes. Ils sont permis dans la fabrication d'un bouclier pour autant que les pièces métalliques ne puissent pas endommager les armes qui le frapperont.

DÉCORUM REQUIS

Toutes les armes, armures et boucliers se doivent d'être réalistes, tant dans leurs dimensions (pas d'épée démesurée par rapport à votre taille) que dans leur conception (Pas d'épée-fouet). De plus, l'armement utilisé en jeu doit appartenir à l'époque médiévale, avec pour seules exceptions les pistolets, arquebuses, tromblons et bombardes.

POINTS DE SÉCURITÉ

Les pics

Bien qu'il existe une certaine tolérance vis-à-vis des protubérances pointues que vos armes puissent arborer (sur la tête d'une masse par exemple), il est interdit d'utiliser une arme qui affiche de longues pointes sur les faces utiliser pour frapper son adversaire. Le critère utilisé ici est la réponse à la question « cette pointe peut-elle blesser l'œil d'un autre joueur ? » Si la réponse est « oui », votre arme ne sera pas permise sur le terrain.

Les cordes et chaînes

Celles-ci sont permises dans la fabrication des armes jusqu'à une longueur maximale de 30 cm par corde ou chaîne. Aussi. Deux cordes ou chaînes consécutives doivent être séparées par une pièce rigide d'au moins 15 cm de long. Le but de cette mesure est d'éviter les armes qui peuvent s'enrouler autour d'un bras ou, pire, d'un cou. Elle vise principalement les fléaux.

Les fouets décoratifs – qui ne peuvent être utilisés en combat – ne sont pas visés par cette règle.



ARMES INTERDITES

Sont interdites peu importe leur méthode de fabrication :

- Les arbalètes à une main
- Les arbalètes à répétition
- Les arcs à poulie
- Les gants sous toutes les formes (boîte ou autres)
- Les griffes (voir exceptions ci-dessous)
- Les katars, poings américains et tout ce qui s'utilise en donnant un coup de poing.
- Les armes qui ne sont pas tenues dans les mains d'un joueur (ex. : les armes qui s'attachent à ses avant-bras ou ailleurs).
- Les armes fixées à un bouclier ou à une pièce d'armure.

Utilisations interdites

Il est formellement interdit de frapper un autre joueur avec :

- Un pommeau.
- Une garde.
- Le bâton d'une lance ou d'une arme d'hast.
- Une arme de tir, autrement qu'en tirant les projectiles prévus à cet effet.
 - Il n'est pas non plus permis de bloquer un coup avec une arme de tir.
- Un projectile – tels une flèche, un carreau ou un dard – sans utiliser l'arme appropriée pour tirer celui-ci.
 - Il n'est pas non plus permis de bloquer un coup avec un projectile.
- Un bouclier, même s'il est rembourré ou autrement mou.
- Son corps, rembourré ou non...

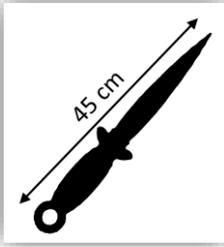
Les griffes

Il existe seulement deux exceptions où un joueur peut inclure des griffes dans son costume :

- **S'il incarne un Gnoll** : On parle alors de griffes courtes qui ne peuvent pas être utilisées comme arme de combat ou pour faire une compétence (ex. : *Égorgement*). Les griffes doivent alors faire 5 cm ou moins et être entièrement molles (pas d'armature).
- **S'il incarne un monstre** : Cela inclut certains êtres mythiques comme les loups-garous. Dans ce cas, les griffes sont permises comme arme si elles suivent les règles de fabrication et d'utilisation suivantes :
 - Elles font entre 45 et 70 cm.
 - Elles n'incluent pas d'armature rigide et doivent plier lorsque la créature touche un joueur.
 - Elles ne sont jamais utilisées en pointant.
 - Il y a la distance d'un avant-bras entre la créature et sa cible lorsqu'elle frappe (pas de gratouilles imparables).



ARMES DE JET



Règles de fabrication

- Doit mesurer 45 cm ou moins.
- Doit être fait uniquement de mousse et de son recouvrement.
- Sans armature.
- Sans contrepoids (ex. : sac de sable ou pile de sous).

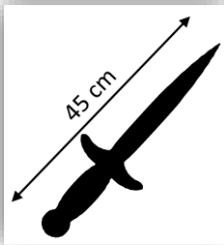
Exemples permis

Les dagues de jet, les haches de lancer et les shurikens.

Exemples d'interdits

Les cailloux, les dards, et les bolas ou toute autre arme qui peut s'enrouler autour d'un membre ou qui sert à faire trébucher.

DAGUES



Règles de fabrication

- Doit mesurer 45 cm ou moins.
- Si le joueur veut pouvoir pointer avec sa dague, la lame ne doit pas contenir d'armature.

Exemples permis

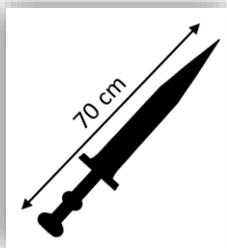
Les dagues de combat, les kukris, et les couteaux de boucher.

Exemples d'interdits

Les katars et autres « dagues de poing » dont la poignée est perpendiculaire à la lame, même si elles ne sont pas utilisées pour pointer.



ARMES COURTES



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 10 à 70 cm.
- Les épées doivent posséder une garde.
- Les haches ne doivent pas avoir d'armature dans la lame.
- La tête des marteaux ne doit pas contenir d'armature.
- Le pommeau de l'arme doit être recouvert de mousse.

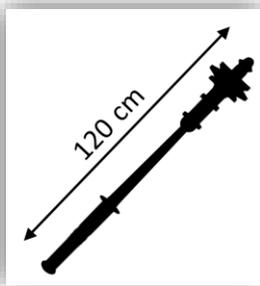
Exemples permis

Les épées courtes et les haches les marteaux de combat.

Exemples d'interdits

Les pioches ou les pics, ainsi que toute autre arme dont la partie qui frappe (perpendiculaire au manche) fait moins de 5 cm de diamètre.

ARMES LONGUES



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 70 à 120 cm.
- Les épées doivent posséder une garde.
- Les haches ne doivent pas avoir d'armature dans la lame.
- La tête des marteaux ne doit pas contenir d'armature.
- Le pommeau de l'arme doit être recouvert de mousse.
- La partie rembourrée à la tête d'un marteau ou d'une masse doit faire au moins 15 cm.

Exemples permis

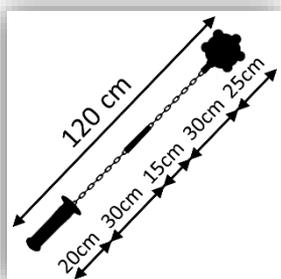
Les épées longues, les haches et les masses.

Exemples d'interdits

Les pics, ainsi que toute autre arme dont la partie qui frappe (perpendiculaire au manche) fait moins de 5 cm de diamètre.



FLÉAUX D'ARMES



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 70 à 120 cm.
- Longueur maximale de 30 cm par corde ou chaîne.
- La chaîne doit être faite de plastique.
- Deux cordes ou chaînes consécutives doivent être séparées par une pièce rigide d'au moins 15 cm de long.
- La tête d'un fléau ne doit pas contenir d'armature rigide.

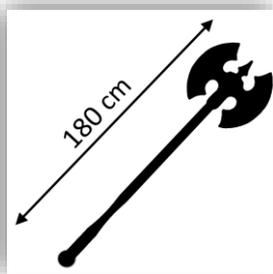
Exemples permis

Le fléau d'armes.

Exemples d'interdits

Les nunchakus et autres armes dont la partie qui frappe contient une armature.

ARMES À DEUX MAINS



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 120 à 180 cm.
- Les épées doivent posséder une garde.
- Les haches ne doivent pas avoir d'armature dans la lame.
- La tête des marteaux ne doit pas contenir d'armature.
- Le pommeau de l'arme doit être recouvert de mousse.
- La partie rembourrée à la tête d'un marteau ou d'une masse doit faire au moins 15 cm.

Exemples permis

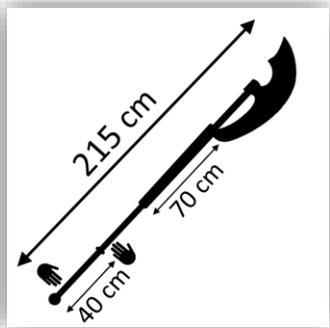
Les épées et les haches à deux mains.

Exemples d'interdits

Les pics, ainsi que toute autre arme dont la partie qui frappe (perpendiculaire au manche) fait moins de 5 cm de diamètre.



ARMES D'HAST



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 120 à 215 cm.
- Ne doivent pas avoir d'armature dans la lame.
- Le pommeau de l'arme doit faire plus de 5 cm de diamètre et être recouvert de mousse.
- Doit avoir une démarcation à 40 cm du pommeau afin de déterminer la position des mains.
- Les armes d'hast doivent avoir au moins 70 cm de mousse sur la longueur du manche, suivant la pointe.

Exemples permis

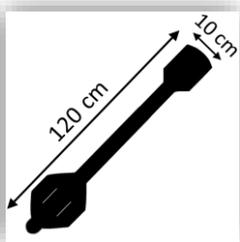
Les hallebardes et les haches d'armes.

Exemples d'interdits

Les faux de guerre ou toute autre arme servant à faire trébucher.

Toute autre arme dont la partie qui frappe (perpendiculaire au manche) fait moins de 5 cm de diamètre.

JAVELOTS



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 90 à 120 cm.
- La tête doit mesurer au moins 10 cm de face et être faite uniquement de mousse et de son recouvrement.
- Le javelot doit avoir au moins deux ailettes à l'autre extrémité.
- Le manche de l'arme doit être entièrement recouvert de mousse.

Exemples permis

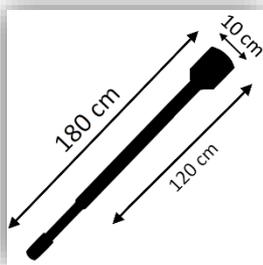
Javelots.

Exemples d'interdits

Javelots sans recouvrement, têtes de lances en mousse injectée.



LANCES COURTES



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 120 à 180 cm.
- La tête doit mesurer au moins 10 cm de face et être faite uniquement de mousse et de son recouvrement.
- Le manche de l'arme doit être entièrement recouvert de mousse.
- Maximum de 120 cm entre la main à la pointe. Seuls les coups pointés sont permis.

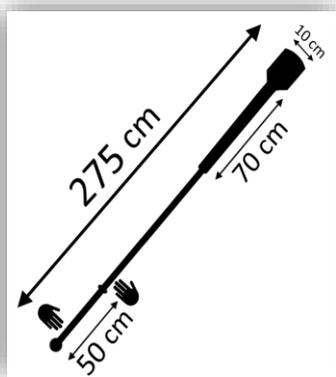
Exemples permis

Lances courtes.

Exemples d'interdits

Les lances courtes faites pour être lancées.

LANCES LONGUES



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 150 à 275 cm.
- La tête doit mesurer au moins 10 cm de face et être faite uniquement de mousse et de son recouvrement.
- Le manche de l'arme doit être recouvert de mousse sur au moins 70 cm suivant la pointe.
- L'une des deux mains doit toujours être à 50 cm du pommeau.
- Le pommeau de l'arme doit faire plus de 5 cm de diamètre et être recouvert de mousse.
- Doit avoir une démarcation à 50 cm du pommeau afin de déterminer la position des mains.

Exemples permis

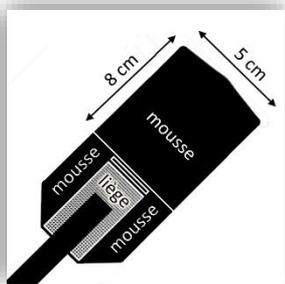
Les lances à tête de mousse ouverte et les têtes de mousse injectées larges.

Exemples d'interdits

Les lances à tête de mousse injectée pointue ou trop compacte, la combinaison hallebarde-lance.



ARCS ET FLÈCHES



Règles de fabrication

Arcs :

- Doivent être fabriqués de bois ou de fibre de verre.
- Maximum 30 livres-forces.

Flèches :

- Doivent avoir un fut de bois ou de fibre de verre.
- Doivent avoir des ailettes.
- Les têtes de flèches doivent être à tête plate. Elles peuvent être en latex ou en mousse ouverte.

Têtes artisanales :

- L'extrémité du fût, **dont on a retiré la pointe**, doit être fixée dans un bouchon de liège.
- Sur l'extrémité du bouchon, une pièce de métal doit être fixée (taille d'un cent).
- Le bouchon doit être recouvert de mousse isolante pour tuyaux.
- Il doit y avoir un coussin de 8 cm en mousse aérée entre le bouchon et l'extrémité de la flèche.
- La pointe doit avoir un diamètre d'au moins 5 cm.
- La mousse peut être recouverte d'un bas de nylon en prenant soin de ne pas l'écraser.

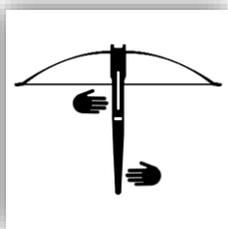
Exemples permis

Arc long et arc court.

Exemples d'interdits

Arc à poulies, flèches de latex à tête ronde, les flèches d'aluminium et de carbone.

ARBALÈTES ET CARREAUX



Règles de fabrication

- Maximum 30 livres-forces.
- Les carreaux doivent suivre la même conception que les flèches.

Exemples permis

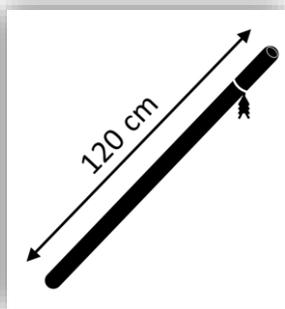
Arbalètes à deux mains.

Exemples d'interdits

Arbalètes à répétition, arbalètes de poing ou toute arbalète tenue à une main.



SARBACANES ET DARDS



Règles de fabrication

- Doit mesurer de 45 à 120 cm.
- Les dards doivent être faits de mousse (ex. : fléchettes Nerf).

Exemples permis

Sarbacanes, fléchettes de mousse.

Exemples d'interdits

Dards faits en guimauves.

ARMES À FEU



Règles de fabrication

- Doit avoir un mécanisme qui produit un bruit significatif, comme déclencher un pétard de fusil-jouet.

Pistolet :

- Doit mesurer de 15 à 45 cm.

Arquebuse :

- Doit mesurer plus de 45 cm.

Exemples permis

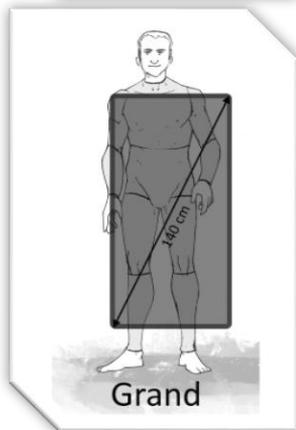
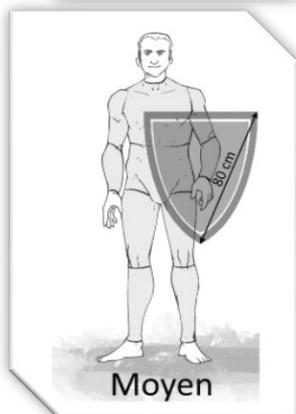
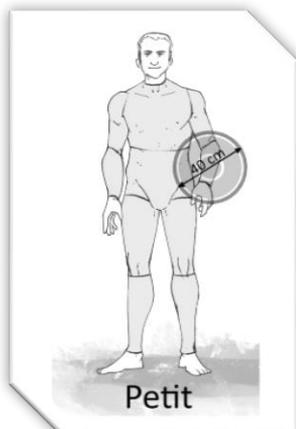
Pistolet, mousquets, arquebuses, tromblons.

Exemples d'interdits

Armes à feu à plusieurs canons, armes à répétition.



BOUCLIERS



Règles de fabrication

- Doivent avoir un poids d'au moins 1 kilogramme.
- Doivent être rigides.
- Le contour doit être fait de mousse afin qu'il soit sécuritaire et ne brise pas les armes des autres joueurs.
- Le corps du bouclier doit être fabriqué de matériaux authentiques (bois ou métal) pour offrir au joueur sa pleine résistance pendant le jeu (voir section « Boucliers »).
- Le corps peut également être fabriqué avec des matériaux non conformes (fibre de verre, plastique, latex, etc.) s'il conserve une apparence authentique, mais offrira alors une résistance limitée en jeu (voir section « Boucliers »).
- La grandeur d'un bouclier est mesurée par sa plus longue diagonale, c'est-à-dire la distance entre les deux extrémités les plus éloignées.

Petits boucliers :

- Doit mesurer 40 cm ou moins.

Moyen bouclier :

- Doit mesurer entre 40 et 80 cm.

Grand bouclier :

- Doit mesurer entre 80 et 140 cm.

Exemples permis

Écu, rondache, targe, pavois.

Exemples d'interdits

Bouclier avec des formes pour attraper les lames, bouclier rembourré pour le contact.