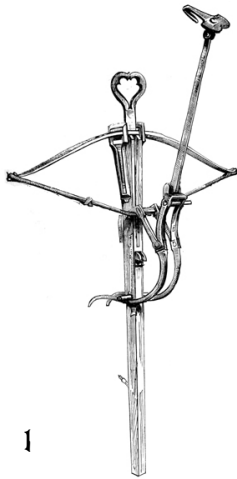




On ne pourra pas dire d'Exaltés qu'il est un jeu où le combat n'intervient jamais. Cependant, la liste des armes disponibles dans le livre de base manque de choix et d'originalité. Alors voici une petite aide de jeu qui pourra peut-être renouveler un peu la liste et vous donner des idées pour que vous puissiez créer vos propres armes. Et surtout, puisque il y a souvent des guerres de cités, quelque chose que le loup blanc oublie trop souvent, des armes et engins de siège et de guerre. Allez, cassez bien !!

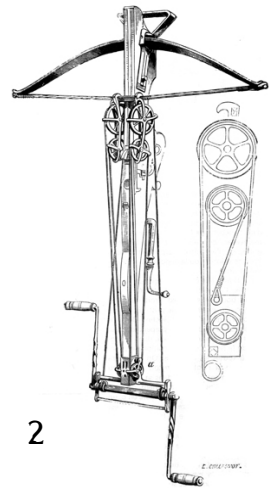
Nouvelles armes

*Les Arbalètes :



1 : Arbalète à pieds-de-biche : c'est une arbalète de cavalier principalement, car elle est légère et rapide à utiliser : elle se déclenche avec une gachette.

2 : Arbalète à tour : Arbalète lourde et bien plus puissante, aussi utilisée comme arme de siège, donc plus dangereuse mais plus difficile à manier.



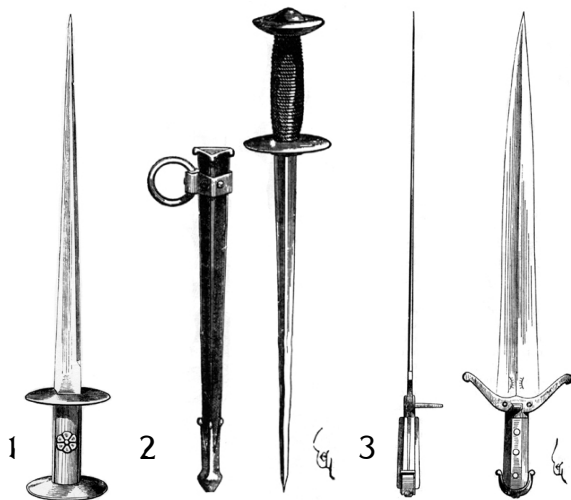
	préc	for.min	cad	portée	dqts	ressources
1:	+1	2	3	150 +4L	000	
2:	-2	4	5	200 +7L	000	

*Les Dagues :

1 : Dague longue : D'une façon générale, les dagues sont plus maniables et rapides que les armes longues et transpercent mieux les armures et vêtements. Cependant la dague longue est moins dissimulable mais permet une action rapide et dangereuse tout de même.

2 : Daguette : Petite dague facilement dissimulable qui permet une action rapide et précise à portée.

3 : Dague à double tranchant : Moins rapide que la daguette, son double tranchant la rend par contre bien plus dangereuse à traverser chairs et protections.

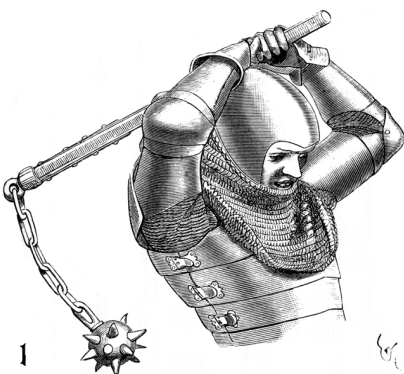


	vitesse	préc	dqts	déf	ressources	forc.min
1:	+2	+1	+1L	+1	00	1
2:	+4	+3	+0L	-3	0	1
3:	+2	+2	+2L	+1	00	1

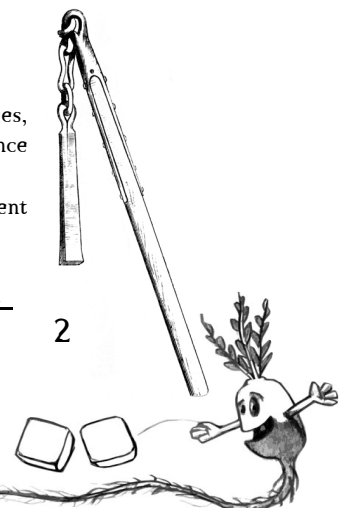
*Les Fléaux :

1: Fléau lourd : souvent composé de plusieurs boulets lourds à piques, c'est une arme aussi souvent utilisée dans les batailles pour sa puissance destructive, par les chevaliers et guerriers aguerris.

2: Fléau léger : moins destructeur et plus maniable, il est plus souvent utilisé par les gens à pieds, de plus modeste statut ou moins forts.



	vitesse	prec	dqts	def	ressources	for.min
1:	-4	0	+10C/+2L	-3	000	3
2:	-2	+1	+5C	-1	00	2

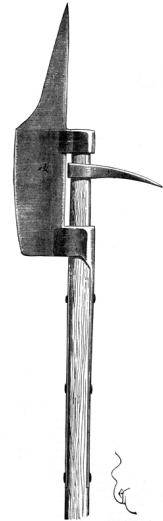


*La vouge :

Arme d'hast très efficace pour déchirer les armures et autres (sangles des chevaux...), souvent utilisée par des combattants et paysans à pieds contre des cavaliers car son long manche permet de toucher à distance.

vitesse	prec	dgts	def	ressources	for.min
+1	+1	+3L	+2	0	2

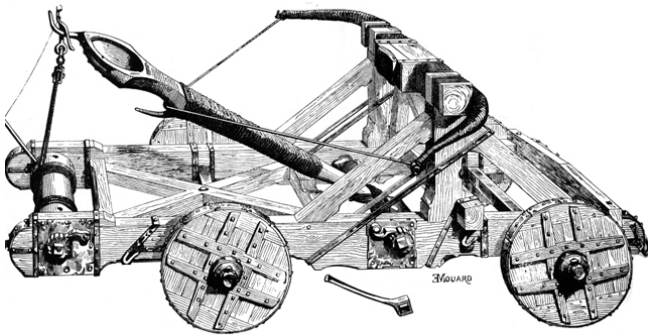
(divise de moitié les groupements d'armures non en plaques de métal et les déteriore)



Engins de guerre

La baliste

Gros engin qui permet d'envoyer des pierres sur les armées et contre les défenses et remparts pour les détruire. Peut aussi servir à envoyer de la poix enflammée par delà les défenses. Cependant c'est un gros engin dur à transporter (trainer) et à manier et qui se détraque souvent.



- déplacer par 2 chevaux : 3 km par heure
- bander la baliste : cumul de 5 en force en 2 tours + 1 tour pour la recharger. La portée est d'environ 250 m.
- viser et toucher : 3d10 pour viser diff 6 à 9 (selon le temps et le soin) : réussites + 10d10 dgts.
- lancer 1d10 : sur 1, la machine se détériore et est inutilisable, sur 2 et 3, elle s'enraille et il faut 4 tours pour la remettre en fonction, sur 4, elle se bloque pour ce tour-ci seulement, sur plus, elle fonctionne normalement.

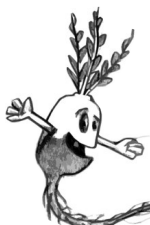
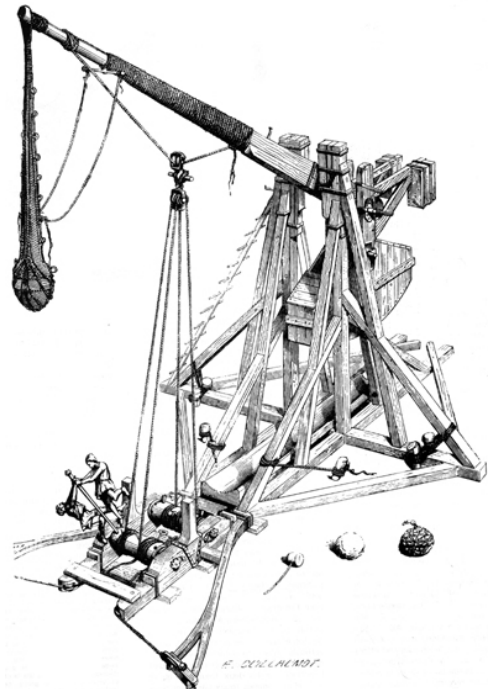
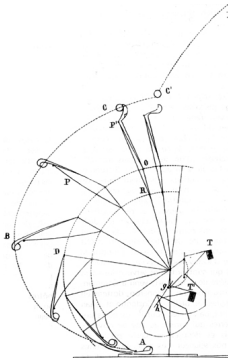
N.B: les utilisateurs doués peuvent ajouter leur dextérité au jet pour viser s'ils utilisent un tour de plus pour orienter le tir, leur force pour réduire les tours de bandage (sur un cumul de 10 en force, 1 tour suffit à la bander). Il faut avoir un minimum de 3 en armes de jet et archerie pour savoir comment fonctionne la baliste.

Le trébuchet

Le trébuchet est un engin de siège énorme et très puissant. Il agit comme une sorte de grande fronde à projectiles qui peuvent être envoyés très loin et avec une force destructrice, à même de percer d'épais remparts. Cependant, ses larges dimensions et son système compliqué le rendent souvent instable, parfois dangereux et dur à manier.

- déplacer le trébuchet sur roues, par 4 chevaux à 1.5 km/h
- bander le trébuchet : cumul de 10 en force + réussite au jet de dextérité diff 5 à 9 (selon le temps et le soin) en 4 tours + 1 pour charger. La portée est d'environ 600 m.
- viser et toucher : 2d/10 pour viser : réussites + 20d/10
- lancer 1d10 : sur 1, elle se détériore et est irréparable, sur 2 et 3, elle se bloque et blesse les proches (dgts 4d10 par personne à moins d'1,5m), sur plus, elle fonctionne normalement.

N.B : Une fois installé, le trébuchet doit être fixé au sol et ne peut plus être déplacé, mais les utilisateurs doués peuvent ajouter la moitié de leurs dés de dextérité s'ils passent 2 tours à la placer sur un objectif précis au moment de la fixer. La force peut réduire le tour de bandage (moins un tour par tranche de 10 en force supplémentaire, sans que le nombre d'hommes ne gêne, c'est à dire pas plus de 10 hommes). Il faut un minimum de 5 en armes de jet et archerie pour savoir la faire fonctionner (fonctionnement et donner les ordres adéquats pour que les hommes la fassent fonctionner normalement).



Toutes les illustrations de cette aide de jeu sont tirées de l'Encyclopédie Médiévale de Viollet-Le-Duc que je vous recommande très fortement pour tout ce qui concerne le monde médiéval.

Mémé Ciredutemps