

Armes

Armes à actions multiples (+ de 4 actions et peut utiliser les doubles attaques)

<i>Arme</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Force min.</i>	<i>Dissimulation</i>
Arme de poing § (1M)	5	F+1	1	S
Cimeterre court * §§ (1M)	5	F+3	1	C
Couteau § (1M)	5	F+1	1	S
Coutelas § (1M)	5	F+1	1	S
Dague § (1M)	4	F+1	1	T
Epée courte §§(1M)	5	F+3	1	C
Glaive §§ (1M)	4	F+2	1	C
Sabre §§ (1M)	5	F+3	1	C
Styilet § (1M)	4	F	1	S

Armes à quadruples actions (4 actions et peut utiliser les doubles attaques)

<i>Arme</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Force min.</i>	<i>Dissimulation</i>
Bâton en bois (2M)	4	F+1	1	N
Bâton ferré (2M)	4	F+2	2	N
Bâton métallique (2M)	5	F+3	3	N
Bâton de combat (2M)	6	F+4	3	N
Chaîne §£ (2M)	7	F+3	1	T
Chaîne de combat §£ (2M)	7	F+4	2	T

Armes à doubles actions (2 actions)

<i>Arme</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Force min.</i>	<i>Dissimulation</i>
Bâton court /Gourdin (1M)	4	F+1	1	C
Cimeterre* (1M)	6	F+4	2	C
Epée large §§ (1M)	5	F+4	2	C
Epée longue (1M)	6	F+4	2	C
Epieu à une main (1M)	7	F+1	2	N
Epieu à deux mains (2M)	6	F+3	1	N
Fouet (1) (1M)	7	F+3	1	T
Fourche (2M)	6	F+1	1	N
Hachette §§ (1M)	6	F+3	1	T
Hache à main (1M)	7	F+5	3	C
Knout (2) (1M)	7	F+4	1	C
Lance a 1 main (peut être lancé) (1M)	6	F+4	2	N
Masse / Marteau (1M)	6	F+4	2	C
Morning star (1M)	7	F+5	1	C
Pioche (2M)	8	F+5	2	N
Pioche de bataille (1M)	6	F+4	2	C
Rapière (+1D d'initiative) §§ (1M)	6	F+4	2	C
Trident (3) (2M)	5	F+3	2	N

Armes à simple action (1 action)

<i>Arme</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Force min</i>	<i>Dissimulation</i>
Cimeterre lourd* (1M ou 2M)	6	F+5	2	N
Epée bâtarde (1M ou 2M)	6	F+5	3	C
Epée à deux mains (2M)	5	F+6	4	N
Faux (2M)	8	F+4	2	N
Faux de combat (2M)	7	F+6	2	N
Fléau (2M)	7	F+4	1	N
Fléau d'arme (1M)	7	F+6	1	C
Fléau d'arme à deux mains (2M)	8	F+8	2	N
Lance (4) (2M)	8	F+5+Dex du cheval	2	N
Hache d'arme / Hallebarde (2M)	7	F+6	3	N
Hache de bataille (2M)	7	F+6	3	N
Marteau de guerre (1M ou 2M)	6	F+5	3	C
Massue /Masse lourde (2M)	7/8	F+7/8	4	N

Armes de jet

<i>Arme</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Force min.</i>	<i>Dissimulation</i>	<i>Porté</i>
Arc court**	variable	3	2	C	60
Arc long**	variable	5	4	N	120
Arc Garou**	variable	6	5	N	120
Arbalète**	variable	4	2	N	90
Bolas (5)	+1	F	1	T	16
Caillou	variable	F -1	2	S	10
Couteau de lancé	variable	F	2	S	10
Disque (peut être aiguisé)	+1	F+1/2	2	T	18
Epieu	+1	F+2	2	N	15
Filet (6)	variable	spécial	1	N	5
Filet de gladiateur (6)	variable	spécial	2	N	5
Fronde (7)	variable	(8)	1	T	14
Hache de lancer	+1	F+1	2	T	12
Javelot / Lance à 1 main	variable	F+3	2	N	20
Sarbacane (8)	variable	vigueur	1	T	22

(1) Fouet : Le fouet permet autre de frapper une adversaire il peut l'enserrer soit partiellement (un membre) soit totalement (les bras et le torse). Ceci est plus facile mais moins puissant. La difficulté est de 6 et les dégâts de F+1, une réussite permet d'enserrer un bras, 2 une jambe, et 3 permet d'enserrer complètement la cible.

(2) Le knout : cette arme provoque de fort saignement et entraîne donc un jet de vigueur ,difficulté 6 (ceci ne concerne pas les vampires comme leur sang ne circule pas), tous les quarts d'heure après une blessure de plus de trois niveaux de dégâts tend que la blessure n'est pas soigné (même légèrement, tel un garo)si le jet est un échec la cible perds un point de vigueur. Si la vigueur tombe à 0, le personnage sombre dans le comas et doit se faire soigner rapidement (moins d'une heure) ou mourir. En cas d'un échec critique, le perso tombe directement dans le comas. Les point de vigueur reviennent au rythme de 1 par jour.(ceci ne concerne pas les vampires comme leur sang ne circule pas)

(3) Trident: La dent central du trident peut être en harpon et craie donc des dégâts supplémentaires en ressortant de la chaire. Considéré que toutes les tranches de deux niveaux de dégâts, un niveau est rajouté (exemple : sur le jet de dégât un joueur obtient 4 réussites. La cible ne reçoit pas 4 niveaux de dégâts mais 6 !!!)

(4) Lance : La lance permet de, si elle est utilisé à pied, tenir un adversaire à distance, ce qui veut dire que l'adversaire ne peut attaquer sans avoir réussi une esquive à plus de 3 succès que l'attaque, la lance se trnsforme alors en baton quand le combat se rapproche trop.

(5) Bolas : le bolas permet d'enserrer la cible quand il la touche, chaque réussite sur le jet de touché (après modification de l'esquive) fait perdre 1 dés à la cible, et si un de ses attributs physique + athlétisme tombe à 0 alors la cible tombe à terre.

(6) Les filets : une réussite sur le jet d'attaque indique que la cible prise dans le filet et ne peut rien faire d'autre que d'essayer de s'en dépêtrer. La première solution consiste à enlever le filet : jet de Dextérité + Athlétisme difficulté 6 pour un filet normal et difficulté 8 pour un filet de gladiateur , il faut 2 réussites pour y arriver. La deuxième solution est plus bourine mais est particulièrement efficace pour les personnages possédant Puissance, elle consiste à déchirer le filet : jet de Force Difficulté 6 (filet normal) / 7 (filet de gladiateur) et 4 réussites pour un filet normal et 5 pour un filet de gladiateur.

(7) Les dégâts de la fronde : ceux-ci dépendent du projectile, si c'est une boule de bois F, un caillou F+1, une boule de métal F+2. (tout objet lourd et dur fait F+2 en dégât).

(8) Sarbacane : Une sarbacane utilise la vigueur en dégât et non pas la force. Il faut un minimum de 1 en vigueur pour l'utiliser. La portée maximale est de 10m mais peut être augmenté par la longueur de la sarbacane ainsi que la puissance. Le jet à faire est Dex + Athlétisme (diff : distance/vigueur).

* Cimenterre : Les cimenterres sont des armes courbes et surtout très rapide. Ils bénéficient de un dé supplémentaire à l'initiative et peuvent être utilisés sans problème à cheval. (sauf cimenterre lourd car il se porte à deux mains.)

** Les armes utilisant l'archerie ont pour difficulté de touché : distance / (perception + archerie) (le niveau 1 de Auspex marche aussi et fait diminué la difficulté de 2.)

§ Ces armes ne peuvent pas parer. (Sauf situations exceptionnelles)

§§ Ces armes ne peuvent parer que des armes de même « calibre » ou plus petite. (Sauf si la parade est effectuée avec deux de ces armes)

£ Les chaînes peuvent enserrer une arme pour mieux la désarmer, en terme de jeu, doubler les réussites au jets de dégâts pour désarmer. Mais leur nombre d'actions n'est valable que les joueurs ambidextres.

1M et 2M : les armes maniées à une main peuvent aussi être maniées à deux mains, elles gagnent 1 dés de dégât supplémentaire mais perdent 2 dés d'initiatives. Celle où les 2 sont possible, l'utilisation des 2 mains ne baissent pas l'initiative.

Qualités supplémentaires pouvant être rajoutées aux armes :

- ◆ *Bonne qualité* : l'arme est forgé par un forgeron très compétent dans un métal de qualité ce qui lui permet de gagner 1 dé de dégâts supplémentaire et un entretien réduit. Ces armes sont souvent orné d'or, de pierre ... ainsi que la forme de l'arme peut ne pas être conventionnelle.
- ◆ *Personnalisée* : l'arme a été forgé pour et avec une personne bien précise. La forme de l'arme est donc personnalisé lui permettant d'être manier plus facilement par son propriétaire. L'arme fait gagné 1 dé au groupement de mêlée de son proprio, mais fait augmenté la difficulté de 1 à tout le monde. (sauf le proprio bien sûr)
- ◆ *Équilibrée* : toutes les armes peuvent lancés avec une difficulté de +3 et des dégâts égaux à Force + dégâts de l'arme divisé par 2 avec une portée max. de 10m, mais les armes équilibrées sont beaucoup plus simple à lancés, leur difficulté de lancés n'est que de +1 et leur portée est de 15m. Les armes déjà prévues pour le lancés voit leur difficulté diminuée de 2 et leur portée augmentée de la moitié.

Protections

Armures :

Armure	Malus de Dextérité	Malus de perception	Force min.	Protection
Armure légère	-	-	1	1
Armure composite	-1	-	1	2
Armure lourde	-1	-1	2	3
Armure de chevalier	-2	-2	3	4
Armure de Bronze*	-4	-2	4	6
Armure de Bronze lourde*	-5	-3	5	7

*Les armure de Bronze, qui ne sont d'ailleurs pas souvent pas en bronze, sont très peut utilisé car elle transforme son propriétaire en boîte conserve pouvant à peine bouger, seul les plus grands et le plus forts guerriers grecs tentaient de porter ces sortes d'armures qui pèsent plus de 80kg ! Sans ajouté que le port d'une armure de Bronze, n'est pas très discret.

Protections partielles :

Protection	Malus de Dextérité*	Malus de Perception	Force min.	Protection
Protège cœur	1/10	-	1	3
Cagoule de cuir/mailles	1/10 ; 2/10	0/1	1	1
Casque	2/10	1	1	2
Minerve de cuire/métal	1/10 ; 2/10	0/1	1	2/3
Coquille	1/10	-	1	2
Brassard de cuir/mailles	2/10 ; 3/10	-	1	1/2
Brassard de mailles doubles	4/10	-	2	3
Jambière de cuir/mailles	2/10 ; 3/10	-	1	1/2
Jambière de mailles doubles	4/10	-	2	3
Plastron de cuir/mailles	2/10 ; 3/10	-	1	1/2
Plastron de mailles doubles	4/10	-	2	3
Haubert d'écailles	4/10	-	3	4

PS : On peut cumulé les armures de cuire et les armures de mailles. L'armure d'écailles est déjà composé de cuire dessous, en plus on ne porte jamais de mailles sans cuire , cela est trop inconfortable.

Boucliers :

Boucliers	Bonus de parade	Malus de Touché	Force min.	Protection**
Rondache	-1	-	2	4
Bouclier de fantassin/targe	-1	+1	3	6
Bouclier de cavalerie/Ecu	-1	+2	4	8
Bouclier de Bronze	-1	+2	5	12

** Si la vigueur + protection bouclier + protection de l'armure + Endurance du personnage dépasse le nombre de dés de dégâts de l'attaquant ne les lancez pas, l'attaque est encaissée. Cela évite que le petit fantassin pare des grands coups de hache avec sa rondache.

Qualité supplémentaire pouvant être rajouté aux armures et aux protections:

- *Bonne qualité* : l'armure a été forgé dans un très bon métal ou cousu dans un cuir résistant, et a été fabriquer par un bon forgeron. Ceci lui confère donc 1 dés supplémentaire en protection. Le plus souvent ces armures sont ornées de belles décorations. Idem pour les boucliers.
- *Personnalisée* : l'armure a été fabriqué sur mesure et enlève donc un dés de malus en dextérité mais un malus minimal de -1 est conservé. Pour les boucliers, ils confèrent 1dés supplémentaire au groupement, s'ils sont utilisés.

* Pour les malus de dextérité, c'est très simple on ajoute les dixièmes de malus et quand on arrive à 1, -1 en dex, à 2, -2 en dex.....et ainsi de suite