

La Chronique de Dame Kronale

présente

Une Aide De Jeu Pour Elric

Nouvelles Armes et Armures

Coordonnées

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : kronale@free.fr

Auteur du document : Noyelle Renaud [noyellr@yahoo.fr]

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

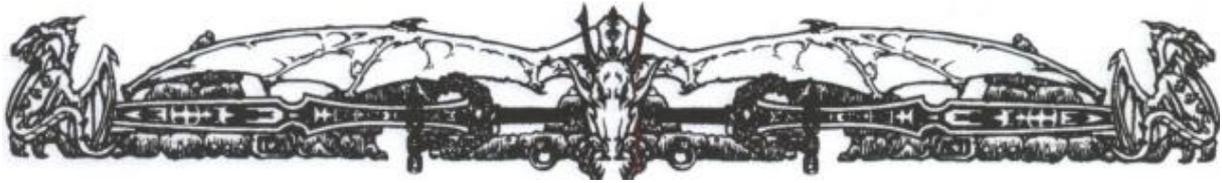
© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Date de la Mise en Ligne

Mardi 20 février 2005

Résumé

Description et caractéristiques de nouvelles armes et armures pour Elric.



NOUVELLES ARMES ET ARMURES



Nouvelles Armes de Contact

Arme	Base %	Dégâts	1/2 Mains	Structure	TAI	Empale	Pare	FOR/DEX	Prix (+ : rare)
Tranchante nagitana*	10	1D10+1 +MD	1 ou 2	18	Moyenne	Oui	Oui	13/9	450+
Lance dragon	15	1D10+2 +MD monture	2	17	Longue	Oui	Oui	11/9	250+
Epée bâtarde Tarkeshite	15	1D10+1 +MD	1 ou 2	18	Moyenne	Oui	Oui	12/9	500

*arme décrite dans le supplément "L'Est Inconnu"

Tranchante nagitana : une arme de l'Est Inconnu, plus longue que l'Epée large des Jeunes Royaumes, mais sa lame incurvée à un seul tranchant est plus courte et plus fine que celle de l'Epée longue. La Tranchante a un pommeau suffisamment long pour exercer une prise à 2 mains, et n'a bien souvent pas de garde. Cette arme est utilisée par les mercenaires et les nobles d'Orient. Ces derniers ont généralement une arme plus ouvragée avec un pommeau rehaussé d'or ou d'ivoire.

Lance dragon : une longue lance barbelée utilisée par les terribles Princes dragons melnibonéens. Sa fonction principale est de blesser les flancs des dragons ennemis ou d'autres montures et créatures de grande de taille.

Epée bâtarde Tarkeshite : une forte épée destinée aussi bien au combat d'infanterie qu'au combat à cheval. Plus courte que l'Epée longue, elle est cependant plus maniable que cette dernière, s'utilisant à 1 ou 2 mains, permettant ainsi de tenir un bouclier avec le bras libre.

Nouvelles Armes de Jet

Arme	Base %	Dégâts	Portée	Att./Round	Structure	Empale	Pare	FOR/DEX	Prix
Arc de guerre	10	1D8+1 +1/2 MD	90	1	8	Oui	Non	11/11	200
Bolas*	05	Enchev. +dégâts Chute	10	1	5	Non	Non	8/13	60

*arme décrite dans le supplément "L'Est Inconnu"

Arc de guerre : cet arc réalisé dans une seule pièce de bois, a une envergure et une puissance supérieures à l'Arc de chasse. C'est une arme d'infanterie qu'on retrouve dans certains pays des Jeunes Royaumes affiliés à la Loi.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Bolas : composé de 3 à 4 boules attachées ensemble par une corde en cuir, le bolas sert à lier les jambes d'un ennemi, et le faire tomber ou le faire chuter de cheval en le projetant à la gorge du cavalier. Les dégâts sont donc surtout provoqués par la chute plus que par l'arme elle-même. Cette arme originaire de l'Orient est parfois utilisée par des tribus nomades du continent Nord.

Nouvelles Armures

Armure	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI	Comp.	Comp sans heaume	Rounds	Prix (+ : rare)
Cuir rigide*	2D4+1	2D4-1	Légère	-1	10	---	2	350+
Cuir moulé*	1D10	1D10-1	Modérée	Non	15%	5%	3	700+
Ecailles Melniboné	1D8+1	1D8	Légère	+2	15%	---	4	1000+
Demi plaques Melniboné**	1D8+3	1D8+2	Légère	Non	10%	---	2	Inestimable

*armures décrites dans le supplément "L'Est Inconnu"

**armure décrite dans Stormbringer (vo) 5^e Ed

Cuir rigide : faite à partir de cuir de chameau ou de bison, durci dans de la cire bouillante puis laqué. Cette armure est prisée par les mercenaires de toutes origines pour son bon rapport qualité/prix.

Cuir moulé : faite à partir de plaques de bison cousues. Elle est moulée au corps de l'acheteur à l'aide de cire chaude. Les attaches nécessitent trois jours de travail par un artisan. Le cuir moulé offre une excellente protection et un encombrement modéré. L'armure est parfois recouverte de symboles élaborés, reflétant la personnalité de l'acheteur ou du fabricant. Dans les pays chauds ou au climat exigeant, cette armure est recherchée par les mercenaires et les sorciers aventuriers.

Ecailles Melniboné : cette armure est composée d'une multitude d'écailles métalliques rivetées entre deux couches de cuir. Les articulations aux bras et aux jambes sont renforcées par des anneaux de mailles. La Garde Silencieuse d'Imrry ou la garde de la Caverne des Dragons portent souvent ce type d'armure.

Demi plaques Melniboné : demi plaques de qualité supérieure forgées et ouvragées à Melniboné (voir Plaques Melniboné p.120 des règles d'Elric pour plus de détails).

