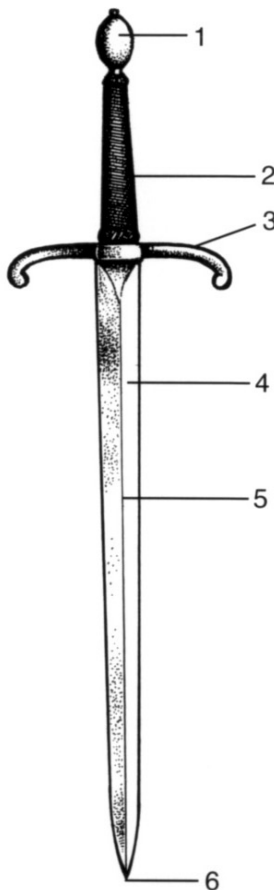


Améliorations des armes d'escrime et des couteaux

Votre arme ne peut avoir qu'une amélioration par partie d'arme, sauf indications contraires spécifiées dans la description de l'amélioration.

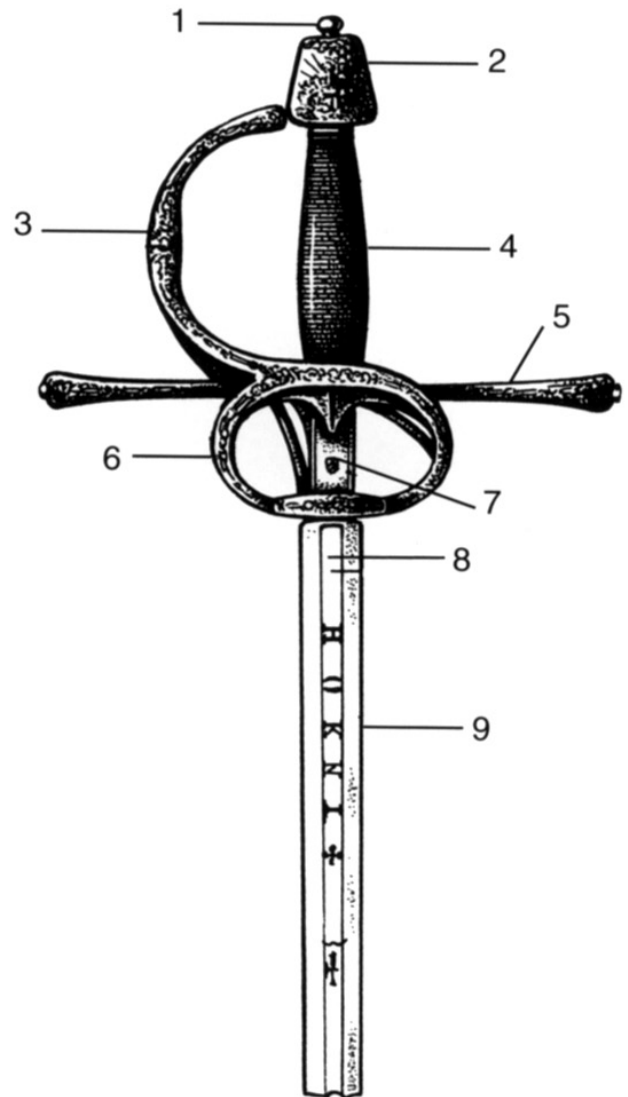
Description

Vous trouverez ci-dessous la description et l'emplacement des termes techniques utilisés pour les lames d'escrime et les couteaux.



Couteau

1. Pommeau
2. Poignée
3. Garde cruciforme
4. Lame
5. Nervure
6. Pointe



Lame d'escrime

1. Rivet
2. Pommeau
3. Panier de garde
4. Poignée
5. Garde cruciforme
6. Arc de jointure
7. Ricasso
8. Lame
9. Tranchant



Explications

Arc de jointure : Pièce arrondie prolongeant l'un des quillons de garde jusqu'au pommeau pour protéger les jointures de la main et faire la jointure entre garde et pommeau.

Bélière : Anneau de métal ou de cuir servant à suspendre le fourreau d'une arme au ceinturon.

Coquille : Pièce de protection en métal, souvent ajourée, placée sous la garde cruciforme ou le panier d'une épée pour protéger la main des coups glissés contre la lame. Elle peut avoir une forme de bol, de coupe ou de coquille plus ou moins creuse.

Douille : Pièce creuse en métal solidaire de la lame ou de la tête dans laquelle est inséré le bout d'un manche.

Fusée : Désigne parfois la poignée d'une épée.

Garde : Pièce transversale intégrée au manche ou rapportée, située entre la poignée et la lame d'une arme blanche, initialement sous forme d'une croix, protégeant la main des coups de l'adversaire. Son perfectionnement au fil des siècles conduit aux gardes paniers entourant la main, aux plateaux et coquilles pleins ou ajourés, plats ou creux, en coupe, en oreillons, en pas-d'âne, etc.

Lame : Partie tranchante ou perçante de l'arme blanche. La qualité de la facture des lames anciennes illustre l'avance technologique des fabricants d'armes blanches.

Manche : Bâton en bois résistant portant un fer d'arme ayant pour fonction de transpercer, couper ou les deux, et dont la forme détermine le nom: épieu, lance, pertuisane, hallebarde, etc.

Panier : Cage de protection de la main tenant la garde, faite de branches et d'arcs de jointure entre la coquille et le pommeau. Les paniers revêtent des formes diverses, à bandes plus ou moins serrées, ornées ou non.

Pommeau : Pièce de finition à la partie supérieure de la poignée portant l'écrou ou le bouton de rivure tenant celle-ci sur la soie de l'arme. Le pommeau doit aussi équilibrer le poids de l'arme en reculant le centre de gravité et assurer une bonne prise et une plus grande précision.

Ricasso : Partie de la lame située immédiatement sous la garde et longue de quelques centimètres au maximum. Cette partie non tranchante est destinée à recevoir l'index du tireur pour une meilleure sensation de la position de la lame et un meilleur contrôle du coup d'estoc. Généralement, les fabricants de lame y frappent leur marque ou leur poinçon.

Soie : Prolongement forgé d'une lame ou d'une feuille de fer traversant le manche de l'arme, bloqué sur le pommeau par une rivure en bouton, un rabattement ou un écrou.

Tranchant : Bord aiguisé d'une lame d'arme ou d'instrument destiné à donner des coups de taille et à couper.

Fourreau (modèle)

Fourreau d'épaule ou d'avant-bras

Prix : 10 guilders

Pour : couteaux.

Description : un tel fourreau permet au personnage de ranger un poignard, une dague ou un stylet de façon à pouvoir sortir cette arme très rapidement. Il permet de dégainer et d'attaquer en une seule phase (avec un malus de 3 augmentations).

Fourreau de hanche

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : il s'agit du fourreau classique à porter à la hanche pour transporter lame d'escrime et couteaux.

Fourreau dorsal

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : ce fourreau permet d'être plus libre de ses mouvements, même s'il lui est plus difficile de dégainer son arme (à moins que la sortie du fourreau ne soit orienté vers le sol, auquel cas, le spadassin risque de perdre son arme). Vous bénéficiez d'un bonus de 2 points à tous vos jets de poursuite. Par contre, suivant la façon dont est positionné le fourreau, deux possibilités sont à envisager :

→ Sortie du fourreau orienté vers le haut : lorsque vous dégainez, en plus de la phase nécessaire pour dégainer, vous devez ajouter 5 points à votre plus mauvaise phase ; si le total dépasse 5, elle est perdue, sinon agissez à cette phase.

→ Sortie du fourreau orienté vers le bas : vous risquez de perdre votre arme lors des courses poursuites. A chaque round de poursuite, lancez 1D10, vous la perdez sur un 1.

Fourreau de cheville, de corsage ou de cuisse

Prix : 10 guilders

Pour : couteaux.

Description : un tel fourreau permet de dissimuler facilement une petite lame sur soi-même. Le ND du jet de Fouille de celui qui cherche à découvrir une telle lame est aggravé de deux augmentations. Il est, par contre, difficile à dégainer. Lorsque vous dégainez, en plus de la phase normalement nécessaire, vous devez ajouter 5 points à votre plus mauvaise phase ; si le total dépasse 5, elle est perdue, sinon agissez à cette phase.

Fourreau (amélioration)

Fourreau auto-aiguissant

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : l'intérieur de ce fourreau est fait de telle façon qu'à chaque fois que l'on sort ou l'on rentre la lame, celle-ci frotte contre une pierre à aiguiser, permettant à l'arme de toujours garder un fil acéré. Vous ajoutez 1 point à tous vos jets de dommages effectués avec l'arme qui dort dans ce fourreau.

Faux fourreau

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : en fait, le côté du fourreau n'est tenu que par quelques fils, et il suffit d'un geste vif du poignet pour sortir rapidement la lame qu'y s'y trouve. Il conviendra ensuite de ramener le fourreau chez une couturière afin qu'elle refasse les points de couture détruits. Il permet de dégainer et d'attaquer en une seule phase. Par contre, il est facile de perdre sa lame lors d'événements tels que des courses poursuites (2 chances sur 10 à chaque round de poursuite).

Fourreau, version rapide

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : il est fait sur mesure en fonction de l'arme. Un ressort installé dans le fond du fourreau et un mécanisme d'arrêt au sommet, permet de faire jaillir l'arme hors de sa protection dès que le besoin s'en fait sentir. Il permet de dégainer et d'attaquer en une seule phase (avec un malus de 3 augmentations).

Garde-panier

Cloche

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : la garde de l'épée couvre complètement le dessus de la main, en faisant une cible difficile. Le ND pour viser cette main avec un coup ciblé est augmenté de 2. Elle donne également un bonus de +1 aux dommages infligés avec un Coup de Pommeau.

Coquille triangulaire

Prix : 10 guilders

Pour : couteaux.

Description : il s'agit d'une garde en croix large et triangulaire qui couvre l'avant et le bas de la main, la rendant difficile à toucher avec un coup visé. L'adversaire qui veut viser la main d'épée de l'utilisateur d'une arme dont la garde est en demi-panier voit son ND augmenté de 2. De plus, cette arme inflige 1 point de dommage supplémentaire lorsque son utilisateur effectue la manœuvre Coup de Pommeau.

Demi-panier annelé

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : l'épée a un demi-panier constitué d'une série d'anneaux métalliques allant du ricasso jusqu'au-dessus des quillons. L'utilisateur peut glisser ses doigts entre ces derniers, lui permettant de tenir son arme d'un grand nombre de façons différentes. Un demi-panier annelé permet à celui qui manie cette arme de bénéficier d'une augmentation gratuite à toutes ses tentatives de Feinte. Cependant, si l'utilisateur se voit désarmé, il souffre de 1g1 dé de dommages supplémentaires : tous les doigts qu'il avait insérés dans les anneaux sont douloureux et probablement cassés. Enfin, elle donne également un bonus de +1 aux dommages infligés avec un Coup de Pommeau.

Coupelle

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : il s'agit d'une simple coupelle protégeant légèrement la main. Le ND pour viser cette main avec un coup ciblé est augmenté de 1. Elle donne également un bonus de +1 aux dommages infligés avec un Coup de Pommeau.

Ceste

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : l'épée a une garde travaillée à la façon d'un coup-de-poing américain. Il est bien évident que la manœuvre Coup de Pommeau infligé avec une telle amélioration voit ses dommages augmentés de 1g0.

Demi-panier

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : l'épée a une garde qui couvre l'avant et le bas de la main qui tient l'arme, la rendant plus difficile à toucher avec un coup visé. L'adversaire qui veut viser la main d'épée de l'utilisateur d'une arme dont la garde est en demi-panier voit son ND augmenté de 2 points. De plus, cette arme inflige 2 points de dommages supplémentaires lorsque son utilisateur effectue la manœuvre Coup de Pommeau.

Panier à barreaux

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : on rencontre ce type de panier chez les spadassins highlanders. Il s'agit d'une garde-panier très compliquée. Celle-ci, faite de barreaux et de bandes de fer reliés régulièrement par de fortes plaques de fer carrées et rectangulaires, protège toute la main. Elle est, de plus, doublée à l'intérieur d'un gant de cuir et protège l'intégralité de la main d'arme la rendant intouchable par un coup visé. Elle donne également un bonus de +1g0 aux dommages infligés avec un Coup de Pommeau. Enfin, elle donne un bonus de +5 au ND pour être désarmé en raison de l'enrobage de la main qu'elle fournit.

Panier couvrant

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : l'arme a une poignée couvrante qui protège complètement sa main d'épée, la rendant intouchable par un coup visé. Elle donne également un bonus de +1g0 aux dommages infligés avec un Coup de Pommeau. Enfin, elle donne un bonus de +5 au ND pour être désarmé en raison de l'enrobage de la main qu'elle fournit.

Panier perforé

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le panier de la garde est perforé de façon à former un genre de tamis ou reperlé de manière à former un lacs de branches fines et de feuilles minuscules reliées les unes aux autres. Le perçage ou le reperlage intéresse en général la totalité de la coupe, dont les parois sont perforées de trous très rapprochés qui constituent comme un fin maillage. Cette finition, qui paraît purement décorative, a en fait un but pratique : la pointe de l'épée de l'adversaire peut se bloquer et se casser dans ces étroites ouvertures. En cas de parade réussie avec une arme équipée d'un tel panier, si l'un des dés utilisés pour effectuer le jet indique le chiffre 1, la pointe de l'arme de l'adversaire est

coincée dans le tamis de la garde. En la retirant, il brise la pointe de sa lame d'escrime (dommages diminués de 2 points). A l'issue, les travaux de réparation de cette lame coûteront 1d10 guilders.

Compatibilité : le panier perforé doit être cumulé avec une garde en cloche, à coquille triangulaire, en coupelle, demi-panier ou panier couvrant.

Garde cruciforme et quillons

Quillons recourbés

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la garde cruciforme est équipée de quillons recourbés le long de la lame permettant d'effectuer une manœuvre de désarmement avec plus de facilités. L'escrimeur dont l'épée est équipée de quillons recourbés bénéficie d'un bonus de 2 points lorsqu'il effectue un désarmement.

Compatibilité : des quillons recourbés peuvent être couplés avec une large garde cruciforme.

Garde en S

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la garde cruciforme est artistiquement courbée en forme de S, permettant à l'escrimeur dont l'arme est équipée d'une telle amélioration de pouvoir parer et désarmer plus facilement son adversaire. L'escrimeur dont l'épée est équipée d'une garde en S bénéficie d'un bonus de 1 point pour ses compétences Parade et Désarmer.

Garde cruciforme brise-lame

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : un morceau de métal d'un demi-centimètre d'épaisseur remonte à partir de la garde cruciforme le long de la nervure sur une distance comprise entre 7 et 15 cm. Il prend appui dans le milieu de la poignée. Il s'agit en fait d'un brise-lame plutôt basique mais très efficace. Ainsi, lorsqu'un escrimeur muni d'une arme avec une telle amélioration, réussit un jet de défense active (avec une pénalité d'une augmentation) en utilisant la compétence Parade (Escrime ou Couteau), il peut utiliser un dé d'héroïsme afin de tenter de briser l'arme de son adversaire. Il doit alors réussir un jet de Gaillardise contre un ND basé sur le type d'arme concerné. (Escrime : ND 30 ; Arme lourde : ND 35 ; Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40. Auxquels on ajoute : ND +5 pour une arme de qualité ; ND-5 pour une arme de piètre qualité et ND+10 pour une arme en Dracheneisen.)

Larges garde cruciforme

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la garde cruciforme de l'arme est exceptionnellement large, gênant quelque peu son porteur lorsqu'elle est au fourreau, mais lui apportant un avantage substantiel pour effectuer des parades. L'escrimeur dont l'épée est équipée d'une large garde cruciforme bénéficie d'un bonus de 2 points lorsqu'il utilise sa compétence de Parade. Par contre, il subit 1 point de malus lors de certaines circonstances (à définir par le MJ) comme lorsqu'il doit effectuer une révérence, danser, etc.

Compatibilité : une large garde cruciforme peut être couplé avec des quillons recourbés.

Contre-garde

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la garde de l'arme est équipée d'une contre-garde. Il s'agit d'un anneau installé perpendiculairement à la garde et dont les orifices font face à l'adversaire. Ils permettent de désarmer son adversaire plus facilement une fois que l'arme de celui-ci s'y retrouve bloquée (1 augmentation de bonus sur la compétence Désarmer).

Compatibilité : une contre-garde est incompatible avec une garde cruciforme brise-lame et toutes les gardes paniers.

Lame

Les lames des armes d'escrime et des couteaux peuvent bénéficier de trois avantages (voire quatre) différents simultanément :

- le poids de la lame ;
- la largeur de la lame ;
- les gouttières le long de la nervure ;
- un autre avantage spécial le cas échéant.

Poids de la lame

Lame légère

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le poids de cette arme est orienté vers sa garde au détriment de la lame, réduisant les dommages de l'épée afin de permettre une meilleure maniabilité pour les parades. Vous

recevez une augmentation gratuite pour toutes vos parades actives, mais les dommages de cette arme sont réduits de 1g0.

Compatibilité : une lame légère est incompatible avec une lame large, une lame à dos cranté, une lame dentée, une triple gouttière, un brise lame, une lame ouvrante, une lame ouvrante avec brise lame ou une double lame.

Lame lourde

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le poids de cette arme est décalé vers la lame, lui permettant d'infliger des dommages plus importants au prix de sa vitesse. Les dommages de l'arme sont augmentés de +1g0 mais tous les dés d'actions de son utilisateur sont considérés comme d'une phase supérieure.

Compatibilité : une lame lourde est incompatible avec une lame fine, une lame à escaliers, une double lame ou une lame en étoile.

Largeur de la lame

Lame large

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame de l'épée ou du couteau est particulièrement large mais d'une solidité équivalente à une lame normale. Les dommages de l'arme sont augmentés de 1g0 et son ND pour être brisé est accru de 5 ; par contre, en raison de sa largeur, cette lame rend les manœuvres de son porteur plus difficiles, d'où un malus de -1 à toutes ses manœuvres l'impliquant (parade, attaque, compétences de spadassin, etc.).

Compatibilité : une lame large est incompatible avec une lame légère ou une double lame.

Lame fine

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame de l'épée ou du couteau est particulièrement fine mais d'une solidité équivalente à une lame normale. Les dommages de l'arme sont diminués de 1g0 et son ND pour être brisé est diminué de 5 ; par contre, en raison de sa finesse, cette lame fait bénéficier à son utilisateur d'un bonus de +1 à toutes ses manœuvres l'impliquant (parade, attaque, compétences de spadassin, etc.).

Compatibilité : une lame fine est incompatible avec une lame lourde, une lame à gouttière (courte, simple ou triple), une lame à dos cranté, une lame dentée, une lame à escaliers, un brise lame ou une lame en étoile.

Lame à gouttières

Lame à courtes gouttières successives

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame est percée d'une série de gouttières successives le long de la nervure particulièrement dommageable lorsque la lame pénètre la chair. Quand le porteur d'une lame comportant de courtes gouttières successives inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subies (1 blessure légère par round).

Compatibilité : une lame à courtes gouttières successives est incompatible avec une lame fine, un brise lame, une lame à poison, une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame à gouttière

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la nervure est accentuée par une longue gouttière particulièrement dommageable lorsque la lame pénètre la chair. Quand le porteur d'une lame comportant une gouttière inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subies (2 blessures légères par round).

Compatibilité : une lame à gouttière est incompatible avec une lame fine, un brise lame, une lame à poison, une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame à triple gouttière

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame est accentuée par une triple gouttière particulièrement dommageable lorsque la lame pénètre la chair. Quand le porteur d'une lame comportant une triple gouttière inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subies (3 blessures légères par round).

Compatibilité : une lame à triple gouttière est incompatible avec une lame fine, un brise lame, une lame à poison, une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame au fil cassé

Brise-lame

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame est découpée à la façon d'un peigne, permettant de bloquer la lame adverse et de la briser d'un coup sec. Ainsi, lorsqu'un escrimeur muni d'une arme avec une telle amélioration, réussit un jet de défense active en utilisant la compétence Parade (Escrime ou Couteau), il peut utiliser un dé d'héroïsme afin de tenter de briser l'arme de son adversaire. Il doit alors réussir un jet de Gaillardise contre un ND basé sur le type d'arme concerné. (Escrime : ND 30 ; Arme lourde : ND 35 ; Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40. Auxquels on ajoute : ND +5 pour une arme de qualité ; ND-5 pour une arme de piètre qualité et ND+10 pour une arme en Dracheneisen.)

Compatibilité : un brise lame est incompatible avec une lame légère, une lame fine, une lame à gouttières, une double lame, une lame à poison, une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame à dos cranté

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le dos de la lame présente un rebord en dents-de-scie d'une double utilité : l'arme peut être utilisée comme une scie rudimentaire mais elle aggrave également les dégâts causés à un éventuel adversaire en cas de pénétration dans les chairs. Ainsi quand le porteur d'une lame à dos cranté inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subies (2 blessures légères par round). Par contre, lorsqu'il dégaine, la manœuvre est plus difficile et l'action suivante est donc reculée d'une phase.

Compatibilité : une lame à dos cranté est incompatible avec une lame légère, une lame fine, une lame en étoile, une double lame, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame dentée

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame est en dent-de-scie, infligeant des dommages plus importants à l'adversaire. Ainsi quand le porteur d'une lame dentée inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subies (2 blessures légères par round). Par contre, lorsqu'il dégaine, la manœuvre est plus difficile et l'action suivante est donc reculée d'une phase.

Compatibilité : une lame dentée est incompatible avec une lame légère, une lame fine, une double lame, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame ondulée

Prix : 25 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame de cette arme a été forgée afin d'avoir un tranchant ondulé qui déchire les chairs. Une lame forgée de cette manière inflige des dommages plus importants. Les dégâts de cette arme sont augmentés de 1g0.

Compatibilité : une lame ondulée est incompatible avec une double lame, une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame à escaliers

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : une lame à escaliers est une lame qui présente un genre de "marches" le long de son tranchant. Lorsque la lame pénètre la chair, cela la déchire au lieu de rentrer proprement, provoquant des hémorragies plus importantes. Ainsi quand le porteur d'une lame à dos escaliers inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subis (1 blessures légère par round).

Compatibilité : une lame à escaliers est incompatible avec une lame lourde ou une lame fine.

Autres améliorations

Lame à ergots

Prix : 15 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : l'arme comporte des ergots le long du tranchant ou perpendiculaire à la nervure. Ces ergots sont orientés de la pointe vers la poignée afin d'infliger un maximum de dommages lorsque l'on retire la lame de la plaie. Ainsi quand le porteur d'une lame à ergots inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il bénéficie de 2g1 blessures légères supplémentaires infligées lors du retrait de la lame. Par contre, lorsqu'il dégaine, la manœuvre est plus difficile et l'action suivante est donc reculée d'une phase. A l'inverse, cette arme est très difficile à dégainer (malus de 4 augmentations à l'action qui suit celle de la dégaine et si celle-ci dépasse 10, elle est annulée).

Compatibilité : une lame à ergots est incompatible avec une lame en étoile, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Double lame

Prix : 20 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : une double lame est comme un mille-feuille, il s'agit de deux lames superposées et séparées par un léger espace (4 ou 5 mm) infligeant des dommages importants en cas de pénétration de la chair mais d'une solidité toute relative. Le porteur d'une lame bénéficiant d'une telle amélioration inflige 0g1 dés de dommages supplémentaires mais par contre, si lors de l'un des manœuvres qu'il effectue avec celle-ci il obtient au moins deux "1", elle se brise.

Compatibilité : une double lame est incompatible avec une lame lourde, une lame large, un brise lame, une lame à dos cranté, une lame dentée, une lame ondulée, une lame en étoile, une lame à poison, une lame ouvrante ou une lame ouvrante brise lame.

Lame en étoile

Prix : 25 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la lame est forgée de façon à avoir au moins quatre tranchants (en forme de X), la rendant particulièrement meurtrière pour ceux qui sont victime d'une attaque de son utilisateur. Le porteur d'une lame bénéficiant d'une telle amélioration inflige 1g0 dés de dommages supplémentaires et lorsque le porteur d'une lame en étoile inflige une blessure grave à son adversaire (qu'il a percé la chair), il ajoute également une hémorragie aux dommages déjà subis (1 blessures légère par round).

Compatibilité : une lame en étoile est incompatible avec une lame lourde, une lame fine, une lame à courtes gouttières successives, une lame à gouttière, une lame à triple gouttière, une brise lame, une lame à dos cranté, une lame ondulée, une lame à ergots, une double lame, une lame ouvrante, une lame ouvrante brise lame ou une lame à poison.

Lame ouvrante

Prix : 40 guilders

Pour : couteaux.

Description : un bouton au niveau du ricasso permet d'ouvrir les lames à ressort situées à la place des tranchants. L'utilisateur d'un couteau équipé d'une lame ouvrante (aussi appelée triple-dague) bénéficie d'un bonus de +2 à son ND passif en Parade. De plus, il bénéficie d'une augmentation pour effectuer les manœuvres Désarmer et Emprisonner lorsqu'il déclenche l'ouverture des lames ; ensuite, par contre, toutes ses actions effectuées avec la triple-dague subissent une augmentation de malus tant qu'il n'a pas dépensé une action pour refermer les lames.

Compatibilité : une lame ouvrante est incompatible avec une lame légère, une lame à courtes gouttières successives, une lame à gouttière, une lame à triple gouttière, un brise lame, une lame à dos cranté, une lame dentée, une lame ondulée, une lame à ergots, une double lame, une lame en étoile, une lame ouvrante brise lame ou une lame à poison.

Lame ouvrante brise lame

Prix : 45 guilders

Pour : couteaux.

Description : des quillons recourbés permettent d'utiliser l'arme pour briser les lames de ses adversaires et un bouton au niveau du ricasso permet d'ouvrir les lames à ressort situées à la place des tranchants. L'utilisateur d'un couteau équipé d'une lame ouvrante brise lame (aussi appelée triple-dague) bénéficie d'un bonus de +2 à son ND passif en Parade. De plus, il bénéficie d'une augmentation pour effectuer les manœuvres Désarmer et Emprisonner lorsqu'il déclenche l'ouverture des lames ; ensuite, par contre, toutes ses actions effectuées avec la triple-dague subissent une augmentation de malus tant qu'il n'a pas dépensé une action pour refermer les lames. Enfin, lorsqu'un escrimeur muni d'une arme avec une telle amélioration, réussit un jet de défense active en utilisant la compétence Parade (Couteau) avec une augmentation de malus, il peut utiliser un dé d'héroïsme afin de tenter de briser l'arme de son adversaire. Il doit alors réussir un jet de Gaillardise contre un ND basé sur le type d'arme concerné. (Escrime : ND 30 ; Arme lourde : ND 35 ; Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40. Auxquels on ajoute : ND +5 pour une arme de qualité ; ND-5 pour une arme de piètre qualité et ND+10 pour une arme en Dracheneisen.)

Compatibilité : une lame ouvrante brise lame est incompatible avec une lame légère, une lame à courtes gouttières successives, une lame à gouttière, une lame à triple gouttière, un brise lame, une lame à dos cranté, une lame dentée, une lame ondulée, une lame à ergots, une double lame, une lame en étoile, une lame ouvrante, une lame à poison ou des quillons recourbés.

Lame à poison

Prix : 40 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : il s'agit d'une arme travaillée pour délivrer un poison de manière continue lors d'un combat (et pas seulement lors des premières touches comme avec un enduit superficiel). Un flacon de poison spécial est disposé dans la poignée de l'arme et le liquide empoisonné coule dans une gouttière prévue à cette effet le long de la nervure de l'arme.

Compatibilité : une lame à poison est incompatible avec une lame à courtes gouttières successives, un brise lame, une lame à dos cranté, une lame à ergots, une double lame, une lame ouvrante brise lame ou une lame à poison.

Poignée

Anneau de pouce ou d'index

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : il s'agit d'un anneau métallique dans lequel glissé son index ou son pouce afin de tenir plus fermement son arme et d'éviter d'être désarmé. L'utilisateur d'une arme bénéficiant d'un anneau de pouce ou d'index bénéficie d'une augmentation de bonus à son ND pour être désarmé.

Poignée torsadée

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la poignée de l'arme est recouverte d'un fil métallique torsadé qui améliore grandement son grip. L'utilisateur d'une arme bénéficiant d'une poignée torsadée bénéficie d'un bonus de 1 point à toutes ses parades, attaques et manœuvres effectuées avec cette arme.

Pommeau

Dragonne

Prix : 5 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : la martingale est une boucle de corde attachée ou rivetée au pommeau de l'épée. L'épéiste glisse sa main dans la boucle de sorte qu'elle entoure son poignet pendant qu'il se bat. Si l'on tente de le désarmer, l'épée ne pourra être projetée loin de lui puisqu'elle est fixée à son poignet.

Compatibilité : la dragonne est cumulable avec tous les autres types d'amélioration de pommeau.

Pommeau à lame dissimulée

Prix : 40 guilders

Pour : lames d'escrime.

Description : le pommeau de cette épée contient une lame de poignard dissimulée qui peut être sortie puis rétractée très rapidement, d'une simple pression d'un bouton situé sur le ricasso de l'arme. L'utilisation d'une telle lame est déshonorante, mais peut être très utile dans un combat de rue ou d'autres situations semblables. Elle inflige 1g1 dés de dommages supplémentaires lorsque vous infligez un Coup de Pommeau. De plus, cette amélioration est très discrète.



Pommeau à garrot

Prix : 25 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le pommeau de l'arme est équipé d'un anneau sur lequel on peut tirer. Dans ce cas, le fil métallique qui se trouve à l'intérieur peut être tiré pour en faire un garrot très efficace. Une fois utilisé, il suffit de le relâcher pour que le ressort qui se trouve à l'intérieur ramène le fil et l'anneau en place.

Pommeau à pointe ou à hérissos

Prix : 30 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le pommeau de l'arme est équipé d'une pointe ou d'un hérissos (comme sur l'image ci-dessous) permettant d'infliger des dégâts plus importants lorsqu'un coup de pommeau est porté (+1g1 dés de dommages).

Pommeau-lourd

Prix : 10 guilders

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : le pommeau de l'arme est lesté de façon à ce que les coups de pommeau infligés par son utilisateur son beaucoup plus "ravageurs". Elle inflige 0g1 dés de dommages supplémentaires lorsque vous infligez un Coup de Pommeau.

Divers

Gravures, ciselures, dorures, argentures, incrustations de pierres précieuses, inscriptions et ornements

Prix : double, triple, quadruple le prix à la discrétion du MJ

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : l'arme bénéficie d'un traitement esthétique plus important qu'une simple lardoire. Elle peut voir sa lame gravée ou ciselée, elle peut comporter des dorures ou des argentures sur la lame, la garde, le pommeau ou la poignée, elle peut être incrustée de pierres précieuses, son pommeau peut être en ivoire, etc. L'imagination dans ce domaine est très vaste.

Arme combinée

Prix : (prix de l'arme blanche + prix du pistolet) x 2

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : l'arme d'escrime ou le couteau est combiné avec un pistolet. Malheureusement, si l'idée est bonne, en pratique, les deux armes pâtissent de cet amalgame par une utilisation plus hasardeuse et difficile. Ainsi, son utilisateur bénéficie d'un malus d'une augmentation à toutes ses actions avec une telle arme (attaques avec l'arme à feu ou l'arme blanche, parades, manœuvres de spadassin et dommages de l'arme blanche).

Arme de qualité

Prix : double le prix de l'arme

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : cette arme est de bonne qualité, elle résiste très bien à la rouille et a un fil acéré inusable. Elle est également plus difficile à briser par ceux qui possèdent de telles techniques. Son utilisateur bénéficie d'un bonus de 2 points à toutes ses actions avec une telle arme (attaques, parades, manœuvres de spadassin et dommages).

Arme médiocre

Prix : la moitié du prix normal

Pour : lames d'escrime et couteaux.

Description : cette arme est de mauvaise qualité, très vulnérable à la rouille et au fil émoussé. Elle est également plus facile à briser par ceux qui possèdent de telles techniques. Son utilisateur bénéficie d'un malus de 2 points à toutes ses actions avec une telle arme (attaques, parades, manœuvres de spadassin et dommages).

Exemple de Mélusine

Mélusine est la rapière utilisée par Rémy de Montaigne, voici comment elle a été traitée :

C'est une arme de qualité façonnée par l'un des plus grands forgerons de Théah. Elle comporte une large garde cruciforme qui supporte un demi-panier annelé. La lame a été traitée tout spécialement, elle est particulièrement légère, équipée d'une triple gouttière et dont la pointe est pourvue d'une série d'escaliers particulièrement vicieuse.

Quant à la poignée, elle est pourvue d'une torsade améliorant son grip et d'un pommeau cachant une lame de poignard.

Sur le plan esthétique ensuite, la lame a été gravée à l'eau forte d'un soleil à proximité du ricasso et d'une série d'ondine le long des gouttières ; le demi-panier annelé est forgé en représentant des serpents qui se mangent la queue et dorée à l'or fin ; enfin, la poignée torsadée est faite du cuir d'un drache que Rémy s'est procuré lors de l'une de ses aventures.

Pour terminer, elle est rangée dans un fourreau de hanche, auto-aiguissant en version rapide, fabriqué dans un cuir pleine-fleur de grande qualité et gravé du nom de toutes ses victimes en duel.