

Fabrication d'armes et armures

Construire une arme est fort simple. La structure de l'arme est en fait un tuyau de PVC, $\frac{1}{2}$ ou 1' selon l'arme en question. Ce tuyau est ensuite recouvert d'un isolant à tuyau et d'une couche de ruban adhésif gris mieux connu sous le nom de "Duct tape". Le ruban doit être étendu dans le sens de la longueur de l'arme pour ne pas compresser l'isolant. Vous aurez ainsi la base de chacune des armes dans la liste ci-bas. Utilisez de votre imagination avec l'isolant pour ensuite rajouter la garde de votre future épée ou la tête du marteau que vous construisez. Décorez le tout avec du ruban de couleur. Assurez-vous de respecter les longueurs prescrites. Veuillez garder une longueur réglementaire pour le manche, sinon vous serez obligé de le couper pour le raccourcir.

En ce qui concerne les armures, elles doivent être sécuritaires et ne présenter aucunes surfaces pointues ni coupantes. Il est préférable d'utiliser les vrais matériaux pour leur conception. La cuirette est toutefois acceptée en guise de cuir.

Toutes armes et armures devront être inspectées par un organisateur avant d'entrer sur le site pour ensuite être achetées en jeu au marchand.

Arme	Grandeur de la <u>lame</u> (n'incluant pas le manche)
Gourdin	2'6"
Bâton	5'
Fourche	6'
Dagues de jets	6"
Dague	6"
Hache (petite)	2'4"
Hache (grande)	3'
Marteau (petit)	2'4"
Marteau (grand)	3'
Massue	2'6"
Épée courte	2'4"
Épée longue	3'
Épée large	3'
Épée courbée	3'

Épée bâtarde	3'3"
Espadon	3'6"

Arc (court)	2'4"
Arc (long)	3'
Flèche	2'
Carreau	18"

Fléau (court)	3'6"
---------------	------

Armure de cuir	+3 points d'endurance
Armure de cuir clouté	+5 points d'endurance
Armure cotte de mailles	+7 points d'endurance
Armure de plaque	+9 points d'endurance
Casque	+1 point d'endurance
Jambières	+1 point d'endurance