

# Armes en argent

## Les Armes d'argents

“ Les Armes d’Argent Les armes d’argent sont bien plus que de simples lames recouvertes de métal précieux. Ce sont des reliques de guerre, forgées par des mains humaines dans un dessein sacré : la chasse aux êtres corrompus par l’Essence Profane. Chaque de ces armes est recouverte d’une fine couche d’argent pur, mais ce n’est pas cela qui en fait leur puissance véritable. Gravées avec des runes anciennes, souvent héritées de traditions ésotériques oubliées, ces armes portent en elles des fragments de pouvoir occulte. Selon les légendes, chaque rune gravée agit comme un vecteur mystique, canalisant une propriété spécifique contre les créatures non humaines ou impures. Elles se distinguent des armes bénies par leur origine exclusivement humaine et leur fonction offensive directe : là où les armes bénies sont des reliques divines portées par la foi, les armes d’argent sont nées de la peur, de la vengeance, et du besoin de se défendre dans un monde infesté d’horreurs indicibles.

### ☐☐ Codex des Runes d’Argent

Nom de la Rune	Effet	Type	Utilisation maximale	Remarques
<b>Ekran</b>	Enflamme brièvement la lame. Inflige +1 Cran supplémentaire sur un coup réussi.	Active	2 fois/jour	Provoque des marques de brûlure surnaturelles.
<b>Orr</b>	Projette une onde de choc repoussant la cible de 3 mètres.	Active	1 fois/jour	Ne fonctionne pas sur les créatures massives.
<b>Nalken</b>	Ralentit la régénération des créatures corrompues. Empêche la récupération naturelle ou magique de Crans pendant 1d3 tours.	Passive	-	S'applique uniquement si l'arme touche.
<b>Velmar a</b>	Empêche la téléportation, l'invisibilité et le changement de forme pendant 1 tour.	Active	1 fois/jour	Nécessite de toucher la cible.
<b>Trinith</b>	La rune vibre faiblement lorsqu'un être corrompu est à moins de 20 mètres.	Passive	-	Perturbée si l'arme contient 3 runes.

Nom de la Rune	Effet	Type	Utilisation maximale	Remarques
<b>Sarn</b>	Rend la blessure infligée plus douloureuse et difficile à ignorer. Malus de -10 à la cible pendant 1 tour.	Passive	-	Cumulable avec d'autres effets.
<b>Yskar</b>	Augmente les dégâts sur les créatures mortes-vivantes : inflige +2 Crans sur un coup critique.	Passive	-	Inactif contre vivants ou hybrides.
<b>Morhil</b>	Fait luire la lame dans l'obscurité et dissipe les ténèbres magiques dans un rayon de 3 mètres.	Active	3 fois/jour	Pratique dans les ruines ou catacombes.

Révision #5

Créé 10 juillet 2025 20:41:58 par karubak

Mis à jour 11 juillet 2025 20:13:24 par karubak