

TABLE 5-3 : ARMES ASIATIQUES

Armes courantes	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
<i>Armes à distance</i>							
Sarbacane	1 po	1	1	x2	3 m	1 kg	Perforant
Aiguilles, sarbacane (20)	1 po	—	—	—	—	*	—
<i>Armes de guerre</i>							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Wakizashi**	300 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Tranchant
<i>Armes exotiques</i>							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Kusari-gama***	10 po	1d4	1d6	x2	—	1,5 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Katana****	400 po	1d8	1d10	19-20/x2	—	3 kg	Tranchant

* Poids négligeable.

** Sauf précisions contraires, similaire à une épée courte de maître.

*** Arme à allonge.

**** Sauf précisions contraires, similaire à une épée bâtarde de maître.

TABLE 5-4 : ARMES DE LA RENAISSANCE

Armes exotiques (armes à feu)	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
<i>Armes à distance à une main</i>							
Pistolet	250 po	1d8	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance à deux mains</i>							
Mousquet	500 po	1d10	1d12	x3	45 m	5 kg	Perforant

Arme*	Prix	Dégâts	Rayon de l'explosion	Facteur de portée	Poids	Type
Bombe	150 po	2d6	1,50 m	3 m	500 g	Feu
Bombe fumigène	70 po	Fumée	**	3 m	500 g	—

* Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser les projectiles à impact.

LA TECHNOLOGIE

Le niveau de technologie définit autant un monde que la société qui l'occupe. Il suffit par exemple que la poudre à canon devienne disponible pour que l'art de la guerre en soit totalement bouleversé. D'un seul coup, un homme du peuple armé d'un mousquet devient une menace pour un chevalier en armure, et les murailles d'un château ne suffisent plus à se protéger d'une invasion. Moins enfermés chez eux, les gens deviennent moins isolationnistes et les mentalités changent à leur tour.

Technologie primitive

Il peut être passionnant de faire jouer une campagne dans un monde à l'âge du bronze, où les armes et armures sont encore grossières et peu efficaces, ou encore plus tôt, par exemple à l'âge de la pierre (époque où le métal est pratiquement inexistant). Dans ce type de campagne, la survie est bien souvent la priorité des personnages, car trouver de quoi se nourrir et se chauffer consiste déjà un défi en soi (surtout si vous jouez durant une période glaciaire). Les aventuriers ne trouveront pas de boutiques où acheter leur équipement, ni même d'endroit sûr où passer la nuit. Et, dans ces conditions, le moindre animal tué peut être source de viande, de peaux qui deviendront des vêtements, et d'armes et d'outils (obtenus à partir des os).

Âge de la pierre. Les armes qui sont taillées dans des matériaux tels que l'os ou la pierre s'accompagnent d'un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts (les dégâts ne peuvent toutefois descendre en dessous de 1). Les cultures de cette ère ne font pas de cottes de mailles en os ou en pierre : elles utilisent les armures en cuir, matelassées, en bois ou en os. Historiquement, il existe quelques exceptions à la règle (armures en bronze).

L'os a une solidité de 6 et 10 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur. La pierre a une solidité de 8 et 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Âge du bronze. De toute évidence inférieures aux objets en acier, les armes en bronze sont de meilleure qualité que les armes en pierre ou en os. Leurs attaques s'accompagnent d'un malus de -1 aux jets de d'attaque et de dégâts (pour un minimum de 1). Les boucliers en bronze offrent la même protection que les boucliers en acier, leur coût et leur poids étant les mêmes. Cependant, un bouclier en bronze a une solidité de 9 (contre 10 pour le fer). Une rondache en bronze a 7 points de résistance alors qu'un écu fait dans le même matériau en a 14. Le

bronze, métal relativement mou, affiche une efficacité réduite quand on en fait des armes, mais il existe tout de même des cuirasses en bronze joliment travaillées. Le bonus d'armure d'une cuirasse en bronze est inférieur de 1 point (+4) à celui d'une cuirasse en acier, mais le bonus de Dextérité maximal qui l'accompagne est supérieur de 1 point (+4 également).

Le bronze a une solidité de 9 et 20 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Technologie avancée

À l'inverse, il est possible de faire jouer sa campagne dans un univers où la technologie est plus avancée de quelques siècles. En jouant à l'époque de la Renaissance, par exemple, vous pouvez ajouter les inventions suivantes à l'équipement des personnages : horloge, montgolfière, presse typographique, et même quelques engins à vapeur expérimentaux. Mais surtout, les aventuriers et leurs adversaires ont désormais la possibilité de faire usage d'armes à feu (voir la Table 5-4) !

Armes à feu de la Renaissance. Les armes à feu sont considérées comme des armes à distance. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Balle. Ce petit projectile de forme sphérique se vend par bourse de 10 contre 3 po. Une bourse de balles pèse 1 kilo.

Mousquet. Le mousquet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Pistolet. Le pistolet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Poudre. Si la poudre brûle (une once, soit une trentaine de grammes, illumine autant qu'un bâton éclairant mais se consume en 1 round) et peut même exploser sous certaines conditions, elle est surtout utilisée pour propulser une balle tirée par un pistolet ou un mousquet, ou encore pour créer des bombes (voir ci-dessous). Une once de poudre est nécessaire pour tirer une balle. La poudre est vendue dans des barils d'une contenance de 7,5 kilos (poids total 10 kilos, prix 250 po), ou encore dans des cornes étanches (contenance 1 kilo, poids négligeable, 35 po). Humide, la poudre devient inutilisable.

Projectiles à impact de la Renaissance. Aucun don n'est nécessaire pour utiliser ces projectiles à impact explosifs, que l'on lance sur