













Armes


Vous trouverez dans les pages ci-dessous la description des principales armes de Seventh Sea avec description et règles spécifiques.

Signification des symboles

Symbole Pays d'origine

	Avalon
	Castille
	Eisen
	Empire du Croissant
	Inishmore
	Kosars
	Ligue de Vendel
	Marches des Highlands
	Montaigne
	Ussura
	Vestenmannavnjar
	Vodacce

Arbalètes

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
			courte	longue				
Arbalète légère	2g3	100	-5	-10	6	2	impossible	
Arbalète à cranequin	4g3	150	-5	-10	10	6	impossible	
Arbalète à étrier	3g3	120	-5	-10	8	4	impossible	
Arbalète à moufle	3g3	150	-5	-10	9	5	impossible	
Arbalète à répétition	2g3	100	-5	-10	2	3,5	impossible	Oui
Arbalète de poing	1g2	50	-5	-10	5	1	impossible	
Arbalète de Ricardo 	1g2	50	-5	-10	1	1	impossible	Oui

Outre les arbalètes proprement dites, on peut également trouver des armes suivant le même mode de fonctionnement : un système de cordes, de ressort, d'air comprimé, etc. propulse le projectile. Un mécanisme est presque toujours prévu pour garder l'arme en position de tir, sans fatigue pour le tireur. Le projectile de ces armes a toujours une trajectoire assez tendue, ce qui permet de viser plus facilement.

Arbalète légère

Elle est constituée d'un manche en bois et d'un arc d'acier. On la tend à la main en tirant la corde jusqu'à un crochet. En appuyant sur la gâchette, le tireur libère la corde qui se détend, propulsant le carreau. L'arbalète présente deux avantages :

- ses projectiles ont une trajectoire plus rectiligne, donc une portée plus grande en intérieur. De plus, cette trajectoire tendue permet à un utilisateur peu entraîné de mieux viser qu'avec un arc. Il est donc plus facile de recruter et d'entraîner des arbalétriers que des archers.



- Une fois la corde tendue et l'arbalète armée, l'utilisateur n'a plus à faire d'effort pour garder son arme prête à tirer. Cependant, le crochet se détache et le coup part tout seul si l'arme est violemment secouée (lorsque l'arbalétrier a une majorité de 1 sur l'un de ses jets lorsqu'il se promène avec son arme chargée).

En cas de besoin, l'arbalétrier peut utiliser son arme comme une massue en frappant avec le manche, utilisant alors la compétence Masse et les dommages du gourdin, mais comme ce n'est pas la fonction première d'une arbalète, il sera pénalisé par une augmentation sur ses jets d'attaque.

L'arbalète légère peut se charger et s'utiliser à cheval.

Arbalète à cranequin

La plus puissante des arbalètes. La corde est tendue au moyen d'une manivelle, ce qui est assez long mais permet d'obtenir une tension supérieure à celle permise par les autres méthodes. L'arbalète ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.

Arbalète à étrier

Plus grande que l'arbalète légère, elle se termine par un étrier. Pour tendre la corde, l'arbalétrier pose l'étrier par terre, se baisse, agrippe la corde puis se redresse pour la tendre, en la bloquant avec le crochet. L'arbalète est plus longue à charger que l'arbalète légère, mais elle est aussi plus puissante et a une meilleure portée. Elle ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.

Arbalète à moufle

Plus grande que l'arbalète légère, la corde est tendue avec un levier. L'arbalète est plus longue à charger que l'arbalète légère, mais elle est aussi plus puissante et a une meilleure portée. Elle ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.

Arbalète à répétition

Cette arbalète tente un compromis entre puissance et cadence de tir. Elle est basée sur l'arbalète légère, au-dessus de laquelle est monté un chargeur de 10 carreaux. Charger l'arbalète se fait en poussant un levier vers l'avant, puis en le rabattant vers l'arrière. Ainsi, le temps de chargement est considérablement réduit, du moins tant que le chargeur n'est pas vide. Enfin, le mécanisme est assez fragile et il est déconseillé de faire subir trop de chocs à l'arme.

Règles spéciales : ce système alourdit notablement l'arme est la rend plus imprécise, ajoutant une augmentation de malus au ND lorsque l'on tire avec. La durée de rechargement du chargeur est de 20 phases.

Arbalète de poing

Cette petite arbalète est assez rare, non seulement parce que peu d'armuriers la fabriquent, mais aussi parce qu'elle est peu efficace dans une bataille rangée. Son mécanisme délicat la rend fragile et difficile à construire. Un système de ressort et de bras articulé permet de replier l'arme. Elle est alors assez discrète pour être cachée dans une manche ample ou, à défaut, sous une cape.


Un simple appui sur une gâchette détend les ressorts et déplie l'arme. La corde est déjà tendue, un carreau prêt à l'emploi. Malheureusement, la tension est limitée, n'infligeant que 1g2 de dommages. Malgré son imprécision, sa courte portée et son manque de puissance, cette arme est très appréciée des assassins, qui peuvent s'approcher discrètement de leur victime, déplier l'arme et tirer en quelques secondes, souvent trop vite pour que la cible ait le temps de réagir, un peu de poison sur la pointe compensant le manque de puissance de l'arme.

Arbalète de Ricardo

L'arbalète de Ricardo est une arme de tireur solitaire, de tireur d'élite, d'assassin. Un armurier vodacce du nom de Ricardo réduisit sa taille, affina sa ligne, la rendit plus légère, tout en augmentant sa puissance grâce à un système complexe d'engrenages dans son boîtier de mécanisme. L'arbalète de Ricardo est de la taille d'un petit bouclier et s'arrime sur l'avant-bras, une flexion du poignet fait partir le carreau, le système mécanique de l'arbalète se met alors en branle, tendant la corde et insérant un nouveau carreau à partir du chargeur ; chargeur qui contient 5 carreaux. Par contre, sa puissance et sa portée sont moindres que celles d'une arbalète normale. Cette arme n'est utilisée pratiquement qu'en Vodacce.

Règles spéciales : la durée de rechargement du chargeur est de 10 phases.

Arcs

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Prix (en g)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Arc rabougri	1g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	Cf.	impossible	Oui
Arc court	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	Cf.	impossible	Oui
Arc standard	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	Cf.	impossible	Oui
Arc long 	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	Cf.	impossible	Oui

Le projectile des arcs a toujours une trajectoire en cloche à longue portée, rendant l'arme plus difficile à utiliser qu'une arbalète. L'arc ne sert normalement qu'au tir, mais en situation d'urgence un héros peut s'en servir comme d'un bâton (en utilisant la compétence Bâton et les caractéristiques de base d'un bâton), mais comme ce n'est pas la vocation première de l'arc, il sera pénalisé par un malus d'une augmentation tant en attaque qu'en parade.

Les arcs sont assez fragiles, et leur corde doit être absolument maintenue au sec, car un arc est inutilisable tant que sa corde est humide. Le modificateur propre à l'arc s'obtient en ajoutant les modificateurs provenant de la qualité de l'arc, de sa longueur et de sa forme.

Les arcs sont des armes relativement complexes, avec des règles particulières, car de nombreux éléments peuvent affecter leurs performances.

Qualité de l'arme et Tension

La qualité générale de l'arc donne le coefficient de tension. Le tableau ci-dessous indique pour chaque qualité la variation de prix (multiplicateur par rapport au prix de base), le coefficient de tension correspondant, et le modificateur de tir de base de l'arme.

Qualité	Médiocre	Moyenne	Excellente
Tension	1	2	3
Prix	0,5	1	3
Modif. au ND	-1	0	+1

La tension va fixer la puissance minimale nécessaire à son maniement (compétence Tir à l'arc + Gaillardise) dont doit disposer le héros pour pouvoir utiliser l'arc. Chaque écart de point ajoutera un malus d'une augmentation à son utilisation.

La tension, et les autres caractéristiques, sont déterminées en combinant les différents paramètres suivants :

Longueur

La longueur est la principale caractéristique de l'arc. Elle correspond à la hauteur que l'arc atteint lorsqu'il touche le sol, mais la présence de courbure peut rendre la longueur réelle de l'arc supérieure (lorsqu'on suit toutes les courbes). Plus l'arc est long, plus la corde peut être tendue en arrière, et plus l'arc est puissant. Seuls les arcs courts et rabougris sont utilisables à cheval (exception : les arcs asymétriques sont tous utilisables montés).

Longueur	Poids	Long	Modif. au ND (augmentations)	Malus au ND à cheval	Tension	Prix
Rabougri	1 kg	0,9 m	0	-	0,5	5
Court	1,2 kg	1,2 m	+1	-	0,75	6
Standard	1,4 kg	1,5 m	+1	+5	1	8
Long	1,6 kg	1,8 m	0	Impossible	1,5	12

Si la longueur utile dépasse la taille du héros de plus de 50 cm, il ne peut pas tendre l'arc.

Les arcs longs ne sont presque utilisés que dans les îles d'Emeraude, et en particulier Avalon.

Forme

Afin de permettre de tendre la corde plus loin, tout en gardant une taille raisonnable, les fabricants d'arcs utilisent des courbures. La colonne "longueur" indique comment obtenir la longueur utile de l'arc, sous la forme d'un multiplicateur par rapport à sa longueur normale.

La forme de l'arc donne un coefficient multiplicateur au poids et au prix et à la tension (note : tous les bonus pour la tension sont comptabilisés en même temps).

Courbure	Longueur	Poids	Tension	Prix
Courbe	1,0	1	1	1
Recourbé	1,1	1,1	1,1	1,5
Double courbe	1,2	1,2	1,25	2
Triple courbe	1,3	1,3	1,4	3
Quadruple courbe	1,4	1,4	1,5	4
Triangulaire	1,2	1,1	1,2	1,5
Trapézoïdale	1,2	1,1	1,2	1,5
Asymétrique	1,0	1	0,9	1,5

Les arcs asymétriques (utilisés par les tribus kosars) sont moins puissants que les arcs normaux, par contre leur forme permet de les utiliser à cheval, quelle que soit leur taille.

Construction

L'influence du type de construction est indiquée dans le tableau ci-dessous. Il donne un coefficient multiplicateur au poids et au prix, et un bonus à la tension (note : tous les bonus pour la tension sont comptabilisés en même temps).

Un arc simple est constitué d'une simple pièce de bois. Un arc renforcé possède en plus, du côté opposé au tireur, une seconde corde, courant le long du bois de l'arc, et qui vient augmenter légèrement sa tension. Un arc contre-plaqué est constitué de plusieurs épaisseurs d'un même bois (généralement 3). La tension est augmentée dans des proportions assez faibles, mais le prix est nettement plus élevé. Un arc composite est constitué de 3 couches de matériaux différents. Le modèle le plus simple utilise différents types de bois. Le modèle intermédiaire utilise une couche de bois, une de corne et une de tendon. Enfin, le modèle le plus perfectionné utilise des composantes métalliques, ce qui lui donne une tension excellente mais augmente sensiblement le poids et le prix.

Construction	Poids	Tension	Prix
Simple	1	1	1
Renforcée	1	1,1	1,1
Contre-plaqué	1,5	1,2	2
Composite (bois)	1,5	1,25	2,5
Composite (corne)	2	1,3	3
Composite (acier)	4	1,5	5

Distance de tir et dommages

La distance de tir maximale s'obtient en multipliant la tension de l'arc par 50 m.

Le jet de dommages est augmenté de la tension de l'arc (arrondi à l'inférieur).

Exemples

Un arc standard à double courbure en contre-plaqué de qualité moyenne aura :

- un poids de $1,4 \times 1,2 \times 1,5 = 2,52$ kg,
- une longueur totale de $1,5 \times 1,2 = 1,8$ m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 1,30 m),
- une tension de $2 \times 1 \times 1,25 \times 1,2 = 3$ (somme de gaillardise + tir à l'arc soit d'au moins 3 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de $3 \times 50 = 150$ m ;
- des dommages de $2g2 + 3$;
- un prix de $8 \times 1 \times 1,25 \times 2 = 20$ guilders.

Un arc long à quadruple courbure composite (acier) d'excellente qualité aura :

- un poids de $1,6 \times 1,4 \times 4 = 8,96$ kg arrondi à 9 kg,
- une longueur totale de $1,8 \times 1,4 = 2,52$ m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 2,02 m !),
- une tension de $3 \times 1,5 \times 1,5 \times 1,5 = 10,125$ (somme de gaillardise + tir à l'arc d'au moins 11 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de $10,125 \times 50 = 506$ m ;
- des dommages de $2g2 + 10$;
- un prix exorbitant de $3 \times 12 \times 4 \times 5 = 720$ guilders !

Un arc rabougri courbe en bois de médiocre qualité aura :

- un poids de $1 \times 1 \times 1 = 1$ kg,
- une longueur totale de $0,9 \times 1 = 0,9$ m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 60 cm, donc même un enfant !),
- une tension de $1 \times 0,5 \times 1 \times 1 = 0,5$ (somme de gaillardise + tir à l'arc soit d'au moins 1 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de $0,5 \times 50 = 25$ m ;
- des dommages de $1g2$;
- un prix ridicule de $0,5 \times 5 \times 1 \times 1 = 2,5$ guilders !

Armes d'hast

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Bardiche	4g2	6	30	Oui
Corsèque	4g2	4	30	Oui
Demi-lune ☾	4g2	5,5	30	Oui
Esponton ☼	4g2	5	30	Oui
Fauchard	4g2	4,5	30	Oui
Faux de guerre ♥	4g2	4	30	Oui
Guisarme	4g2	4	30	Oui
Hallebarde	4g2	7	30	Oui
Langue-de-bœuf	4g2	4,5	30	Oui
Marteau de Lucerne	4g2	7	30	Oui
Partisan ☞	4g1	5	30	Oui
Pertuisane	4g2	4	30	Oui
Pique	3g2	10	30	Oui
Ronçone ☼	4g2	5	30	Oui
Vouge	4g2	6	30	Oui

Une arme d'hast ressemble à une lance : c'est une longue hampe de bois sur laquelle est fixée une pointe ou une lame de métal. Cette dernière est souvent assez élaborée. Ce genre d'arme n'est pas prévu pour être lancé, ce sont des armes d'infanterie nécessitant de se servir des deux mains. Les armes d'hast sont populaires en raison de la longueur de leur hampe. Cependant, elles perdent rapidement de leur efficacité en terrain accidenté ou en corps à corps trop rapproché.

Bardiche

La bardiche est proche d'une hache : une énorme lame de 60 cm montée au bout d'un manche de 2 m. Malgré sa taille impressionnante, la bardiche est moins dangereuse qu'une hache de bataille. En effet, la lame est souvent de moins bonne qualité, mais surtout l'arme est plus lente et plus difficile à manier.

Règles spéciales : toutes les manœuvres effectuées avec une bardiche subissent une pénalité de 2 augmentations (3 pour la parade).

Corsèque

Arme d'hast en usage dans l'infanterie, et qui est une pertuisane à grands oreillons pointus, dirigés vers le haut. La corsèque est une arme de cérémonie et de fantaisie, portée par les bas officiers de gens de pied, les pages, les miliciens, etc. Jamais elle n'est d'un usage courant à la guerre, si ce n'est dans les sièges. La forme

théorique de son fer est une fleur de lis. Quand les oreillons sont droits, la corsèque est dite chauve-souris.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une corsèque subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Demi-lune

La demi lune est constituée d'une lame en forme de croissant. Elle est assez rare et délicate à manier. La Demi-lune est une arme d'hast qui n'est utilisée que dans l'Empire du Croissant.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une demi-lune subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Esponton

L'esponton, avec son fût de 7 pieds et son fer en feuille aiguë, long d'un demi-pied, est l'insigne des officiers d'infanterie. Il se confond presque avec la corsèque, dont il prend les oreillons pointus. Le véritable esponton est un épieu de guerre avec le fer en feuille de sauge et à oreillons peu distincts.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un esponton subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Fauchard

Une lame montée au bout d'une hampe de 2,4 m forme le fauchard. Cette arme est destinée avant tout à trancher, mais la lame est légèrement en pointe, ce qui permet de frapper d'estoc, quoique avec une efficacité moindre. Le fauchard est également appelé couteau de brèche. Le fauchard diffère de la guisarme par la direction de son tranchant et de sa pointe, en général rejetée en arrière, et de la faux de guerre par la dimension et la nature des courbes. Les fauchards très anciens portent en général sur leur dos des oreillons horizontaux ou des crochets dirigés de haut en bas et qui servaient à tirer les gens par les saillies de leurs armures. La longueur de la hampe variait entre 8 et 12 pieds, celle du fer de 1 à 2 pieds.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un fauchard subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Faux de guerre

Arme d'hast composée d'une lame de faux montée au bout d'une longue hampe, et qui ne diffère de la faux des agriculteurs qu'en ce que la hampe se trouve dans le prolongement de la lame. Cette arme d'hast, en usage au moyen âge parmi les gens de pied, servait à trancher les jarrets des chevaux ; cependant en Eisen, pendant la guerre de la Croix, on a interdit aux forgerons, sous peine de mort, de transformer les faux en armes.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une faux de guerre subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Guisarme

Compromis entre les coups tranchants et les coups perforants, la guisarme possède une lame prolongée d'une pointe. La lame possède souvent des crochets sur le côté. Le résultat est polyvalent, mais manque de la puissance de certaines armes plus spécialisées.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une guisarme subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Hallebarde

Arme très populaire et dangereuse, la hallebarde est caractérisée par son fer asymétrique, qui s'épanouit d'un côté en large hache ou couperet, tandis que le dos, prolongé en pointe de dague, le plus souvent, porte des crochets recourbés opposés à la hache. La hampe de la hallebarde est un fût de frêne, dont la longueur varie de 1m80 à 2m40 ; l'arme complète peut mesurer jusqu'à 10 pieds. L'arme est assez lourde et lente, mais entre les mains d'un

combattant entraîné, elle peut faire des ravages. Au reste, les types ont varié à l'infini, suivant les époques et les nations.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une hallebarde subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Langue-de-bœuf

La langue-de-bœuf est dotée d'une longue lame de près de 60 cm. Elle peut s'utiliser autant pour trancher que pour percer.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une langue-de-bœuf subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Marteau de Lucerne

Énorme marteau doublé d'une pointe au bout d'une hampe de 2,4 m, le marteau de Lucerne est une arme dangereuse, mais son poids et sa lenteur limite son intérêt.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un marteau de Lucerne subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Partisan

Cette arme rare n'est pas destinée à blesser l'adversaire, mais à le capturer. A la place de la pointe, on trouve deux "mâchoires". Chacune d'entre elle est incurvée pour encercler le cou d'un homme, dont la taille va de 1 à 3 m. Les créatures plus petites ou plus grandes ne sont pas affectées par cette arme. Ces mâchoires sont hérissées de pointes. Ces dernières ne peuvent pas blesser la victime, elles servent uniquement à l'empêcher de se libérer : il est impossible d'écarter les mâchoires avec les mains si elles ne sont pas protégées par au moins un gantelet de maille.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un partisan subit une augmentation de malus à ses jets de parade. Il est assez difficile de capturer quelqu'un avec cette arme : cela nécessite de toucher le cou de la cible (coup visé). Une fois la cible attrapée, le possesseur du partisan et son prisonnier doivent effectuer un jet d'opposition Gaillardise + Attaque (Arme d'hast) de l'assaillant contre Gaillardise du défenseur. Si la victime l'emporte, elle parvient à se libérer. Sinon, elle doit suivre les mouvements imposés par son adversaire. Cette arme est surtout utilisée en Castille.

Pertuisane

La pointe, en forme de feuille avec des bords ondulés, possède une lame en forme de demi-lune à la base. La pertuisane n'est pas très efficace, mais sa pointe qui peut être ouvragée aisément en fait une arme d'apparat appréciée auprès des gardes d'honneur. Sa hampe mesure de 5 à 6 pieds de long, son fer de 1 à 2 pieds. À la base du fer s'étalent deux oreillons en croissant, les pointes généralement dressées. Quand ces oreillons sont très grands, l'arme devient une corsèque ; s'ils se recourbent dans le sens opposé à celui de la pointe, l'arme est appelée ronçone. Réduite de dimensions, la pertuisane devient l'esponsion en usage en Montaigne.


Règles spéciales : l'utilisateur d'une pertuisane subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Pique

La pique l'arme d'hast la plus simple et la plus longue. Son fût, mesurant de 3 à 8 mètres, est de hêtre ou de frêne, élagué insensiblement du milieu aux extrémités. Le fer, en forme soit de feuille de laurier, soit de dague triangulaire ou quadrangulaire, ne dépasse guère 25 cm. Il se rattache au fût par une douille et deux longues brides y sont vissées, et destinées à empêcher les épées de trancher le bois. L'extrémité inférieure est armée d'un talon ou sabot de fer. Quasiment inutile en corps à corps ou dans un terrain trop accidenté, la pique est cependant redoutable lorsqu'elle équipe une unité habituée à combattre en formation compacte. Le mur de fer qui peut ainsi être créé, souvent sur 3 ou 4 rangs de profondeur, est alors quasiment infranchissable. La pique ne peut pas être utilisée à cheval.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une pique subit deux augmentations de malus à ses jets de parade.

Bâtons

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Bâton	1g1	1,5	25	Oui
Bâton de marche	1g1	2	30	Oui
Bâton ferré 	1g2	3	35	
Canne	1g1	1	25	
Gourdin	1g1	0,5	20	

Le terme bâton désigne toutes les armes contondantes constituées uniquement d'une hampe. Si un héros désire combattre avec la hampe d'une lance plutôt que la pointe pour ne pas blesser sa cible, on peut utiliser les caractéristiques du bâton. Cette arme est populaire pour les non-combattants, car elle est peu coûteuse, facile à maîtriser, et qu'elle peut être portée discrètement malgré sa taille. Il en effet facile de convertir son bâton de marche en arme. Les bâtons ne peuvent pas être lancés.

Ronçone

Egalement connue sous le nom de Spetum, cette arme d'hast dont les oreillons crochus sont fortement dirigés vers le bas est surtout utilisée à bord des vaisseaux et des galères vodaccis. Elle est utilisée essentiellement pour frapper de la pointe. Les crochets ne sont pas extrêmement dangereux, mais ils peuvent s'accrocher dans les cordages et les vêtements ou l'équipement, permettant ainsi de déséquilibrer l'adversaire.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une ronçone subit une augmentation de malus à ses jets de parade. Si le hastier veut déséquilibrer son adversaire et qu'il réussit une attaque avec deux augmentations de malus, il parvient à accrocher son adversaire avec ses oreillons et parvient à le renverser si ce dernier ne réussit pas un jet de Finesse + Equilibre contre un ND égal au jet de l'attaquant (et en dépensant un dé d'action).

Vouge

La vouge est une arme assez simple constituée d'une lame dont la forme rappelle le soc d'une charrue, montée sur une hampe longue de 4 à 6 pieds. Bien que d'une qualité souvent médiocre, elle est très répandue parmi les piétons et les paysans, car facile à construire et à manier. Historiquement, la vouge s'est progressivement transformée en hallebarde après adjonction d'une pointe opposée à la lame et l'amélioration de la qualité. C'est une arme de taille, surtout destinée à couper les jarrets des chevaux.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une vouge subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

Bâton

Il est très long et se manie à deux mains. Il a une bonne portée, est facile à manier et cause des dégâts raisonnables, ce qui en fait une arme très populaire, d'autant plus qu'il peut aisément passer pour un simple bâton de marche.

Règles spéciales : le bâton est une arme particulièrement bien adaptée à la parade, elle fait bénéficier son utilisateur d'une augmentation de bonus pour toutes ses parades.

Bâton de marche

Il s'agit d'un bâton dont l'embout comporte une pointe métallique que l'on peut planter dans le sol pour s'aider à marcher.

Règles spéciales : le bâton de marche est une arme particulièrement bien adaptée à la parade, elle fait bénéficier son utilisateur d'une augmentation de bonus pour toutes ses parades.

Bâton ferré

Le même que le bâton, à l'exception remarquable que l'intérieur est renforcé par une tige d'acier, le rendant plus dangereux mais moins facile à manier.

Bolas

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
			courte	longue				
Bolas de chasse ☞	0g1	(GAI x 5)+5	-	-5	-	1	3	Oui
Bolas de guerre ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	2,5	3	Oui

Les bolas sont constitués de trois boules assez lourdes reliées par une corde. Quand l'arme touche sa cible, elle s'enroule autour d'elle.

Règles spéciales : l'arme ne cause pas de dégâts proprement dits, mais elle peut permettre de capturer la cible. Les effets dépendent de la partie de la cible visée (avec les malus qui vont bien) :

Aux jambes : la cible chute immédiatement si elle ne réussit pas un jet d'Acrobatie + Finesse dont le ND est le résultat du jet de l'agresseur. Dans tous les cas, la cible ne peut plus se déplacer avant d'enlever les bolas (cela prend [6 - Finesse] phases).

Au torse ou au bras : La victime est immobilisée. Elle ne pourra pas se dégager seule à moins de réussir à casser la corde.

A la tête : l'arme étrangle la cible qui est immédiatement soumise aux règles d'asphyxie.

Canne

Également connu sous le non de trique, la canne est souvent lestée, d'où ses dégâts relativement élevés. Plus courte que le bâton, elle peut se manier à une ou deux mains. Elle est souvent portée par des héros désirant paraître désarmés, qui s'en servent ouvertement comme canne de marche, mais savent la transformer en arme efficace si besoin est.

Gourdin

Le gourdin est un simple morceau de bois qui s'utilise à une main, et uniquement comme pis-aller par les héros sans autre arme à disposition.


Bolas de chasse

Les bolas de chasse sont en bois ou en pierre. La corde, d'une longueur de 2 m, est assez longue pour s'enrouler autour de la cible en minimisant les dégâts contondants. Cette arme est destinée avant tout à capturer la cible en entravant ses membres. Les bolas sont uniquement utilisées par les tribus kosars.

Bolas de guerre

Il possède des boules en acier, une corde particulièrement solide, parfois même remplacée par une chaîne. Plus lourd que le bolas de chasse, il porte moins loin, mais il est plus solide. Il est donc plus difficile de s'en dépêtrer, d'autant plus que l'arme est capable d'infliger des dégâts contondants suffisants pour blesser la cible ou tout au moins la sonner. Les bolas sont uniquement utilisées par les tribus kosars.

Boucliers

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Bouclier ovale	-	1,5 à 6	de 15 à 50	Oui
Bouclier rectangulaire	1g1	1,5 à 6	de 15 à 50	Oui
Petit écu	1g1	1,5	50	Oui
Ecu de cavalier	1g1	2,5	50	Oui
Grand écu	-	4	50	Oui
Pavois	-	2 à 8	de 15 à 50	Oui
Petite rondache 	1g1	0,5 à 1	50	Oui
Rondache	1g1	1 à 2	de 15 à 50	Oui
Grande rondache	-	2,5 à 6	de 15 à 50	Oui

Les boucliers sont construits en bois, acier ou bronze. Les kosars utilisent également le cuir ou de la peau tendue (à traiter comme du cuir bouilli dans tous les cas). Le bouclier est fixé sur le bras gauche pour un droitier (l'inverse pour un gaucher). Il protège une surface plus ou moins grande en fonction de son type.

Les bases du maniement des boucliers de grandes tailles s'apprennent vite, mais les subtilités sont plus difficiles à acquérir. Par contre, pour se protéger des projectiles, le bouclier est idéal. Il permet en effet de s'abriter derrière et d'encaisser les dégâts dans le bouclier lui-même, chaque bouclier possède un bonus provenant directement de sa taille et applicable à sa défense passive.

Règles spéciales : on peut les utiliser pour frapper l'adversaire, et leurs dégâts sont alors de 1g1. Seuls les petits boucliers sont suffisamment maniables pour être utilisés ainsi : les grands boucliers peuvent servir à repousser un adversaire, pas à le frapper pour le blesser. Pour cela, il faut réussir une attaque (bouclier) contre la défense passive de l'adversaire, ce dernier peut tenter de l'esquiver (la parade n'est pas utilisable). En cas d'échec à la défense active, un jet d'opposition a alors lieu : Gaillardise + Bonus du bouclier contre Gaillardise de la victime ; si c'est le porteur du bouclier qui l'emporte, son adversaire est au sol, dans le cas contraire, l'adversaire a tout de même été repoussé et doit alors dépenser une action pour revenir au contact.

Bouclier ovale

Long d'environ 1 m et large de 50 cm, c'est la forme de bouclier le plus utilisé par les tribus primitives des îles de l'Archipel de Minuit.

Règles spéciales : il s'agit d'un grand bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus de deux augmentations à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise mais bénéficie de deux augmentations sur sa défense passive contre les projectiles. Il

peut être construit en cuir (ND : 15), en peau (ND : 15), en osier (ND : 20), en bois (ND : 30) ou en acier (ND : 50).

Matière	Poids
Cuir	1,5 kg
Peau	1,5 kg
Osier	2,5 kg
Bois	3 kg
Acier	6 kg

Bouclier rectangulaire

Simple rectangle de 60 cm sur 1,2 m, il est lourd et encombrant, mais il permet à des unités bien entraînées de constituer certaines formations particulières, comme la tortue. Son usage est quasiment réservé aux meilleures unités d'infanterie lourde.

Règles spéciales : il s'agit d'un grand bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus de deux augmentations à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise mais bénéficie de deux augmentations sur sa défense passive contre les projectiles. Il peut être construit en cuir (ND : 15), en peau (ND : 15), en bois (ND : 30) ou en acier (ND : 50).

Matière	Poids
Cuir	1,5 kg
Peau	1,5 kg
Bois	3 kg
Acier	6 kg

Petit écu

Ce bouclier de forme triangulaire, large de 30 cm et long de 50 cm, s'utilise pour parer les coups, mais sa petite taille



empêche de parer en dessous du genou. Son poids permet de l'utiliser à pieds sans trop de fatigue.

Acier | 8 kg

Règles spéciales : il s'agit d'un petit bouclier. Son utilisateur ne bénéficie d'aucun bonus sur sa défense passive contre les projectiles. Il est construit en acier (ND : 50).

Ecu de cavalier

Large de 50 cm et long de 80 cm, ce bouclier s'utilise surtout à cheval. Il protège tout le haut du corps, mais est un peu lourd pour être manié à pieds.

Règles spéciales : il s'agit d'un petit bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus d'une augmentation à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise non monté mais bénéficie d'une augmentation sur sa défense passive contre les projectiles. Il est construit en acier (ND : 50).

Grand écu

Cet écu large de 60 cm et long de 1,4 m protège tout le corps, jusqu'au chevilles. Peu maniable au corps à corps, il est surtout utilisé pour se protéger des projectiles ennemis. Il ne peut pas être utilisé à cheval.

Règles spéciales : il s'agit d'un grand bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus de trois augmentations à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise mais bénéficie de trois augmentations sur sa défense passive contre les projectiles. Il est construit en acier (ND : 50).

Pavois

Ce très lourd bouclier mesure 80 cm de large et 1,80 m de long. Il est pourvu d'une fente à 1,5 m du bas, permettant de tirer à travers le pavois, soit avec un arc, soit avec une arbalète. De tels boucliers sont rares. Ils sont utilisés par les arbalétriers et les archers, qui se mettent à l'abri derrière tout en continuant à tirer. Il est fréquent que l'archer soit accompagné d'un fantassin léger pour porter le pavois.

Règles spéciales : il s'agit d'un grand bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus de cinq augmentations à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise mais bénéficie de cinq augmentations sur sa défense passive contre les projectiles. Il peut être construit en cuir (ND : 15), en peau (ND : 15), en bois (ND : 30) ou en acier (ND : 50).

Matière	Poids
Cuir	2 kg
Peau	2 kg
Bois	4 kg

Petite rondache

C'est un bouclier rond de 20 cm de diamètre qui offre une faible protection, mais est particulièrement bien adapté à la parade. Il équipe essentiellement les spadassins des îles Glamour.

Règles spéciales : il s'agit d'un petit bouclier. Son utilisateur bénéficie d'un bonus d'une augmentation à la parade qu'il effectue en l'utilisant. Il est construit en acier (ND : 50). Son utilisateur ne bénéficie d'aucun bonus sur sa défense passive contre les projectiles.

Rondache

C'est un bouclier rond de 40 cm de diamètre qui offre une protection similaire au petit écu, mais existe dans une plus grande variété de matériau. Il équipe essentiellement des forces légères.

La version en bois est cerclée d'acier et sert surtout auprès des peuplades barbares (comme les vestens).

La version en peau ou en cuir est surtout utilisée chez les peuples les plus primitifs qui ne portent souvent pas d'autre protection que ce bouclier (comme les kosars ou les peuplades de l'archipel de Minuit).

Règles spéciales : il s'agit d'un petit bouclier. Son utilisateur ne bénéficie d'aucun bonus sur sa défense passive contre les projectiles. Il peut être construit en cuir (ND : 15), en peau (ND : 15), en bois (ND : 30) ou en acier (ND : 50).

Matière	Poids
Cuir	1 kg
Peau	1 kg
Bois	1,5 kg
Acier	2 kg

Grande rondache

De 60 à 80 cm de diamètre, la grande rondache est la protection de bon nombre de soldats. Facile à construire, elle offre une bonne protection. La version en bois est cerclée d'acier et sert surtout auprès des barbares (comme les vestens).

La version en peau ou en cuir est surtout utilisée chez les peuples les plus primitifs qui ne portent souvent pas d'autre protection que ce bouclier (comme les kosars ou les peuplades de l'archipel de Minuit).

Règles spéciales : il s'agit d'un grand bouclier. Son utilisateur se voit affecter d'un malus de trois augmentations à toutes ses manœuvres de combat lorsqu'il l'utilise mais bénéficie de trois

augmentations sur sa défense passive contre les projectiles. Il peut être construit en cuir (ND : 15), en peau (ND : 15), en bois (ND : 30) ou en acier (ND : 50).

Cuir	2,5 kg
Peau	2,5 kg
Bois	3 kg
Acier	6 kg

Matière | Poids

Capes

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Cape	-	0,5 à 5	-	
Couverture	-	1 à 5	-	
Manteau	-	1 à 5	-	

Dans les mains d'un combattant expérimenté, une cape peut être bien plus qu'un simple vêtement d'apparat. Elle peut quasiment servir de bouclier mais aussi empêtrer un adversaire. Son principal inconvénient est que – contrairement à la majeure partie des autres armes improvisées – on ne peut l'utiliser pour attaquer.

Cape

Il s'agit d'une cape en tissu que l'on peut utiliser pour effectuer des parades ou enchevêtrer ses adversaires. Il en existe de toutes tailles, couleurs et composition.

Couverture

Il s'agit ici d'une simple couverture, utilisable de la même façon qu'une cape.

Manteau

Il s'agit d'un manteau long que l'on peut utiliser pour effectuer des parades ou enchevêtrer ses adversaires. Il en existe de toutes tailles, couleurs, coupe et composition.

Couteaux

Au lancer

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
			courte	longue				
Baïonnette à cheville	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	Oui
Bazelaire ♥	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5 à 1	1	
Cinquedea ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Couteau	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	
Couteau alla stradiota ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	
Couteau de chasse	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	1	
Couteau de lancer	1g1	(GAI x 5)+5	-	-5	-	0,5	2	Oui
Coutelas	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Dague	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	
Epée courte	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1,5	0	
Jambiya ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	
Kris ☞	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	
Main-gauche	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Manople ☞	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	



Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
			courte	longue				
Miséricorde	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5	1	Oui
Navaja ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	1	
Poignard	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5 à 1	1	
Sax ✂	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Sgain Dubh ☼	1g1	(GAI x 4)+5	-	-5	-	0,5	2	

Au corps à corps

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Baïonnette à cheville	1g2	0,5	25	Oui
Baïonnette à fusil ☼	Couteau 1g1 Arme d'hast 3g2	0,5	25	Oui
Bazelaire ♥	1g1	0,5 à 1	25	
Cinquedea ☞	1g2	1	30	
Couteau	1g1	0,5	20	
Couteau alla stradiota ☞	1g1	0,5	20	
Couteau de chasse	1g2	1	25	
Couteau de lancer	1g1	0,5	15	Oui
Couteau de tranchée ♥	Couteau 1g2 Garde 0g1	1	25	Oui
Coutelas	1g2	1	25	
Dague	1g1	1	25	
Dague de manche	1g1	1,5	25	Oui
Epée courte	1g2	1,5	30	
Jambiya ☼	1g1	0,5	30	
Kris ☼	1g2	1	20	
Kukri ☼	1g2	1	25	
Machette	1g2	1,5	30	
Main-gauche	1g2	1	30	
Manople ☼	1g2	1	25	
Miséricorde	1g2	0,5	20	Oui
Moplah ☼	1g2	1,5	25	Oui
Navaja ☞	1g1	1	20	
Poignard	1g2	0,5 à 1	25	
Sax ✂	1g2	1	25	
Sgain Dubh ☼	1g1	0,5	15	

Les couteaux possèdent une lame ne dépassant pas 50 cm. Bien qu'elles permettent d'infliger des dégâts tranchants, elles s'utilisent surtout pour frapper d'estoc. Les bases du couteau sont faciles à apprendre, et comme l'arme est peu encombrante, elle est assez populaire. Beaucoup de héros n'ayant pas une vocation de combattant en porte un pour pouvoir se défendre malgré tout. La plupart des couteaux sont assez légers et assez bien équilibrés pour être utilisées comme armes de jet.

Remarque : bien qu'apparenté à une dague, le bichwa, les griffes animales, le hora et le katar se trouvent avec les gants de combat, car ils ne possèdent pas de poignée mais un anneau découpé pour les tenir.

Baïonnette à cheville

Evolution de la baïonnette à fusil, la baïonnette à cheville comprend la lame d'une baïonnette et un manche fin que l'on peut glisser dans le canon d'une arme. Toutefois, elle est alors à usage unique car elle restera planter dans la chair de l'adversaire. En fait, si elle peut être utilisée ainsi, elle est plus souvent utilisée comme poignard.

Règles spéciales : lorsqu'elle est montée à l'affût d'un mousquet, la baïonnette à cheville est traitée comme une arme d'hast (aussi bien pour l'attaque que pour la parade) mais avec un malus de deux augmentations à ses attaques et parades.

Baïonnette à fusil

La baïonnette est une pointe montée sur une douille creuse adaptée au canon d'un mousquet, d'une arquebuse, d'un tromblon, etc. Il permet d'attaquer avec cette arme à feu une fois que l'on a tiré avec et que l'on se retrouve au corps à corps. Cette baïonnette ne peut être utilisée comme poignard, uniquement comme arme d'hast.

Règles spéciales : lorsqu'elle est montée à l'affût d'un mousquet, la baïonnette à fusil est traitée comme une arme d'hast (aussi bien pour l'attaque que pour la parade) mais avec un malus d'une augmentation à ses attaques et parades.



- A. Baïonnette avalonienne Brownbess (avec étui)
- B. Baïonnette vodacci
- C. Baïonnette à tromblon
- D. Baïonnette castilliane
- E. Baïonnette montagnaise Charleville
- F. Baïonnettes à cheville
- G. Baïonnette eisenore Plug
- H. Baïonnette eisenore
- I. Baïonnette croissantine

Bazelaire

D'origine de Bassel en Eisen, le bazelaire est une épée courte ou une longue dague suivant la longueur de la lame. C'est la version de la dague la plus populaire en Eisen. Elle se caractérise par la forme de sa poignée en I majuscule qui enserrera bien la main fermée sur la fusée.

Cinquedea

Dague à lame triangulaire large, d'origine vodacci. Les armes de ce type sont souvent richement ornées. Aujourd'hui encore, elle est surtout utilisée dans la péninsule vodacci.

Couteau

Un couteau est une arme assez grossière, à peine plus qu'un outil. Sa lame large ne possède qu'un seul tranchant, et la pointe de cette arme n'est pas très effilée. Seuls les combattants pauvres utilisent un couteau : presque toutes les autres armes sont plus efficaces.

Couteau alla stradiota

Couteau d'origine vodacci dont le manche s'évase vers sa fin. D'une bonne longueur (15 à 20 cm) il peut être utilisé pour donner des coups d'estoc mais il est principalement utilisé comme arme de taille. Ce couteau est surtout utilisé dans la péninsule vodacci.

Couteau de chasse

Arme courte à lame droite ou faiblement incurvée, à tranchant unique, dont la poignée n'a souvent qu'une garde cruciforme. Le pommeau des exemplaires les plus luxueux représente une tête d'animal. Le fourreau comporte souvent d'autres petits compartiments recevant le couteau à servir, des couverts de table, un couteau à défaire (déjoindre), etc. Les couteaux de chasse sont parmi les armes civiles les plus richement décorées.

Couteau de lancer

Doté d'une pointe effilée, bien équilibré, le couteau de lancer est avant tout une arme de jet. Malgré ses dégâts assez limités, il est populaire auprès des assassins et des voleurs en raison de sa petite taille et de sa discrétion.

Règles spéciales : le héros qui utilise un couteau de lancer comme arme de jet bénéficie d'une augmentation gratuite sur ses jets d'attaque, mais d'une en moins en attaque au corps à corps.

Couteau de tranchée

Le couteau de tranchée a été développé pendant la guerre de la Croix en Eisen. C'est une lame effilée surtout faite pour donner des coups d'estoc. La main est protégée par une garde enrichie de picots métalliques permettant de donner des coups de poing très efficaces.

Règles spéciales : le couteau de tranchée s'utilise avec les compétences attaque et parade (couteau) lorsque l'on se sert de la lame et attaque (gant de combat) si l'on utilise la poignée hérissée de pointes.

Coutelas

Le coutelas est un couteau à un seul tranchant dont la lame atteint presque quarante centimètres. Il a une double lame cruciforme qui protège une poignée généralement faite en bois. Cette arme s'utilise généralement pour donner des coups de taille même s'il est possible de l'utiliser en estoc.

Dague

Armes de main, courte et pointue, qui se porte à la ceinture. De part sa taille et sa force de pénétration, la dague devint l'arme de prédilection pour les assassinats. Cette arme à double tranchant est également utilisée par les notables pour défendre leur vie en dernier recours. Assez facile à dissimuler, elle peut cependant infliger des dégâts sérieux à un adversaire sans armure. Elle sert souvent d'arme d'appoint pour le corps à corps, portée en plus d'une arme encombrante et inutilisable en combat rapproché (arc ou pique par exemple). La dague peut servir pour frapper aussi bien de taille que d'estoc.

Dague de manche

Cette lame de la dimension d'un poignard, est fixé sur un large bracelet de cuir. Ce dernier s'attache ou se glisse sur l'avant-bras de l'utilisateur. Engagée sur un axe métallique, qui court sur la longueur du bracelet de cuir, la lame s'éjecte dans la main du héros sur un geste sec et précis de sa part.

Règles spéciales : le héros qui éjecte sa dague de manche doit réussir un jet de lancer (couteau) contre un ND de 20 pour pouvoir saisir la lame. S'il échoue, la lame continue sa course dans les airs sans être dangereuse pour autant.

Epée courte

Intermédiaire entre la dague et l'épée, l'épée courte est surtout utilisée par les combattants en complément d'une arme plus longue (arc, pique).

Jambiya

Le jambiya est le poignard d'apparat en usage dans l'Empire du Croissant. Souvent orné (de corail, de pierres précieuses, de dorures, etc.) sa lame est plus ou moins courbe suivant les régions de l'Empire. Il ne comporte pas de garde cruciforme mais sa poignée est la plupart du temps en forme de I majuscule.

Kris

Le kris est une dague dont la lame ondulée cause des blessures plus graves que celle d'une dague normale. Ces armes, souvent ouvragées, sont généralement réservées à de riches notables de l'Empire du Croissant.

Kukri

Le kukri est une lourde lame, peu pointue, légèrement courbée vers l'avant. Elle est assez répandue chez les peuples montagnards de l'Empire du Croissant, mais peu connue ailleurs. Elle est solide et cause des dommages assez importants.

Machette

Cette arme est dérivée d'un outil. Sa lame à un seul tranchant ne possède pas de pointe, aussi cette arme ne permet-elle de frapper que de taille. Pour la même raison, elle n'est pas prévue pour être lancée.

Main-gauche

La main-gauche est une arme d'appoint, utilisée spécialement pour parer, en même temps qu'une rapière la plupart du temps. Sa lame solide n'est pas aussi tranchante que celle d'une dague, mais avec la garde renforcée de l'arme la parade se fait sans risque d'être blessé à la main.

Manopie

Un manopie est une dague croissantine, qui est passée de mode chez les Kurta'kir et les Atlar'vahir depuis près d'un siècle. Toutefois, il est toujours utilisé aujourd'hui, particulièrement parmi les tribus Jadur'rihad et Aldiz'ahali.

L'arme est composée d'une courte lame centrale à double tranchant, et de deux lames très petites et extrêmement recourbées sur les côtés. Les lames du manopie sont rattachées à une plaque couvrant le dos de la main et reliée à un bracelet qui protège le poignet du porteur et fixe l'arme sur sa main.

Ce dispositif laisse la main du combattant libre, mais quelque peu déséquilibrée, ce qui rend malaisé d'attaquer avec cette arme.

Règles spéciales : le héros peut tenter de faire autre chose avec la main liée au manopie, mais cela nécessite deux augmentations sur le jet effectué pour réussir cette action. La difficulté d'attaquer avec un manopie est augmentée de 5 quand la main est vide, et de 10 quand elle tient quelque chose. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous tentez une Parade active en utilisant un manopie.

Miséricorde

La miséricorde (ou stylet) n'est pas faite pour trancher. Sa lame robuste, de section triangulaire, est spécialement étudiée pour trouver le défaut des armures.

Règles spéciales : si le héros qui attaque avec cette arme réussit son jet d'attaque, le niveau de protection de l'armure de son adversaire est divisé par quatre.

Moplah

Le moplah ressemble au kukri mais le côté tranchant n'est pas le même. Cette lame est légèrement incurvée vers le haut et est plus

large en son centre. Elle ne possède pas de garde cruciforme et est équipée d'une longue poignée qui permet de l'utiliser à deux mains.

Règles spéciales : si le héros utilise le moplah à deux mains, les dommages sont alors de 3g2 au lieu de 1g2.

Navaja

Le navaja est un couteau d'origine castilliane à lame repliable dans le manche. La lame est particulièrement longue pour une arme de ce type (entre 30 et 40 cm) et un système de blocage permet de garder la lame ouverte. Un anneau est également fixé au couteau afin de permettre de le porter à la ceinture, même si la plupart des castillians préfèrent le glisser dans la ceinture de flanelle qui enserre leur ventre.

Poignard

Le poignard se différencie de la dague par une lame assez courte et évasée là où elle rejoint la poignée. À double tranchant, le poignard ne possède presque jamais de garde cruciforme. C'est une arme protéiforme utilisable comme couteau de chasse, lame de parade, couteau pour manger ou arme d'apparat.

Sax

Originaire du Vestenmannavnjar, cette arme est probablement née avec le commencement de l'ère des Prophètes. C'est un couteau simple pour les utilisations courantes mais qui est aussi très utile pendant les combats.

Sgain Dubh

Le sgain dubh est un petit couteau originaire des Marches des Highlands. Solide, plutôt court (entre 8 et 15 cm), il ne possède qu'un seul tranchant et est utilisé aussi bien pour manger que pour achever les ennemis vaincus dans les batailles.

Escrime

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Broadsword ou Pallasch ♥☼	2g2	3	40	
Canne-épée ♠	2g2	2	25	
Cimeterre ♣	2g2	2	35	



Épée longue	3g2	5	40	Oui
Fauchon ✂	2g2	2,5	40	
Fleuret 🌟	1g2	1	25	Oui
Flyssa ⚔	1g2	1	25	Oui
Katzbalger 🗡	3g2	4,5	35	Oui
Khopesh ⚔	3g2	2	30	Oui
Rapière	2g2	2	35	
Sabre	2g2	1,5	35	
Sabre d'abordage	3g2	2,5	40	Oui
Sabre de cavalerie 🗡	2g2	2	35	
Schiavone 🗡	2g2	2	40	
Shamshir ⚔	2g2	1,5	30	
Yatagan ✂	2g2	1	25	

Les lames d'escrime constituent les armes les plus populaires. Elles offrent de bonnes possibilités de parade pour se défendre, associées à des dégâts conséquents. De plus les lames d'escrime sont solides, assez faciles à manier et pas trop encombrante.

Les lames d'escrime sont souvent à double tranchant, avec une pointe assez effilée. Elles peuvent être utiliser pour trancher, mais elles sont plus redoutables encore pour les coups d'estoc. Ainsi, les lames d'escrime sont des armes très versatiles.

Les lames d'escrime se manient souvent à une main, mais la garde est parfois assez longue pour permettre une prise à deux mains aisée.

Broadsword ou Pallasch

Type d'arme de ceinture intermédiaire entre l'épée, dont elle possède la lame longue et droite à tranchant unique, et le sabre, dont elle adopte la poignée. Elle est utilisée à la fois dans les Marches des Highlands sous le nom de Broadsword et en Eisen sous celui de Pallasch. Les historiens se disputent toujours pour savoir duquel de ces deux pays elle est réellement originaire.

Canne-épée

La canne-épée est une canne creuse dissimulant une lame d'escrime légère. La poignée de l'épée constitue l'extrémité de la canne, et le reste de cette dernière en est le fourreau. Elle dispose généralement d'un mécanisme de verrouillage pour éviter que l'épée ne sorte accidentellement.

Règles spéciales : pour remarquer qu'une canne-épée n'est pas une simple canne, il faut réussir un jet de Panache + Observation contre un ND de 30. Enfin, comme la canne n'a pas de garde, son porteur est pénalisé d'une augmentation de malus à son ND lorsqu'il se sert de sa compétence Parade (Escrime) comme défense passive ou active.

Cimeterre

Cette arme à simple tranchant, avec une pointe large, est conçue pour causer de gros dommages avec des coups tranchants. Par contre, sa pointe est très peu efficace.

Épée longue

L'épée longue est l'arme la plus courante au moyen-âge. Il s'agit d'une épée à double tranchant aux quillons légèrement recourbés vers la lame à la poignée plutôt longue et agrémentée d'un pommeau lourd. Elle est maintenant moins adaptée à l'époque de Théah, où les armes rapides ont la préférence des escrimeurs.

Règles spéciales : en raison de son poids, l'épée longue inflige une augmentation de malus à l'escrimeur qui l'utilise pour effectuer des parades.

Fauchon

Sabre court à un seul tranchant dont la forme semble inspirée du cimeterre croissantin. Cette arme, assez inhabituelle pour l'époque, est surtout utilisée en Avalon. Sa lame est plutôt courte et conçue de manière à augmenter la puissance et la force de pénétration des coups de taille. Malgré sa ressemblance, il n'est pas dérivé des cimeterres. Son nom vient certainement de la faux.

Fleuret

Arme d'estoc destinée aux assauts d'escrime, dotée d'une lame quadrangulaire très souple et d'une coquille très creuse. Le fleuret est surtout utilisé en Montaigne.

Règles spéciales : en raison de sa légèreté, le fleuret fait bénéficier son propriétaire d'une augmentation gratuite sur toutes les manœuvres de combat.

Flyssa

Arme de taille destinée aux assauts d'escrime, dotée d'une lame très allongée et particulièrement souple, la flyssa est parfaitement adaptée aux duels. Originaire de l'Empire du Croissant, elle n'est utilisée que dans ce pays.

Règles spéciales : en raison de sa légèreté, la flyssa fait bénéficier son propriétaire d'une augmentation gratuite sur toutes les manœuvres de combat.

Katzbalger

Il s'agit d'une épée à double vocation : taille et estoc. La lame large et droite, à double tranchant, est portée par une poignée massive. La caractéristique la plus notable de cette arme est la garde à deux quillons en forme de S horizontal. Le fourreau de la katzbalger contient aussi un jeu de couteaux. Il est néanmoins intéressant de noter (dans une période où la tendance est nettement à l'estoc) que l'on revient à une forme archaïque de garde, en renonçant à protéger la main pour récupérer la possibilité de frapper de revers, avec le pommeau. Cette arme n'est utilisée qu'en Eisen.

Règles spéciales : en raison de son poids, le katzbalger inflige un malus d'une augmentation à l'escrimeur qui l'utilise pour effectuer des parades. Par contre, il bénéficie d'une augmentation de bonus pour infliger des coups de pommeau.

Khopesh

Le khopesh est une arme bâtarde : elle commence par une lame droite sur environ 30 cm, avant de se courber sur les 50 cm restant. Dépourvu de pointe digne de ce nom, le khopesh ne peut servir que pour frapper de taille. Il est assez peu maniable, et n'est couramment utilisé que par certaines peuplades de l'Empire du Croissant, et le plus souvent par des gardes d'honneur.

Règles spéciales : en raison de son poids et de son manque de maniabilité, le khopesh inflige un malus d'une augmentation à toutes ses manœuvres de combat de l'escrimeur qui le manie.

Rapière

Arme issue de l'épée longue, à lame droite étroite et à double tranchant. Elle a généralement une lame plus fine et plus légère que l'épée longue et sert essentiellement au duel ou à l'escrime.

Née en Castille, elle se répand, via la Montaigne, à travers tout Théah. Il en existe de multiples modèles, chaque pays ayant adapté cette arme à son escrime nationale.

Sabre

Arme de ceinture à lame pointue, à tranchant unique et éventuellement à contre-tranchant, venue en Théah depuis l'Empire du Croissant et équipant initialement la cavalerie légère. Cette arme est ensuite devenue petit à petit une arme d'escrime très répandue au même titre que la rapière.

Sabre d'abordage

Avec une lame plus courte mais plus massive que le sabre de cavalerie, le sabre d'abordage est l'arme de prédilection des marins, avec la hache.

Règles spéciales : en raison de la faible longueur de sa lame, l'escrimeur maniant un sabre d'abordage subit une augmentation de malus à toutes ses attaques.

Sabre de cavalerie

Arme de ceinture à lame recourbée, à tranchant unique et éventuellement à contre-tranchant, léger et maniable, il s'utilise aisément à cheval. Destiné au coup tranchant, sa pointe inflige des dégâts limités ; c'est avant tout une arme de cavalerie. Il est surtout utilisé en Castille.

Shamshir

Cette arme extrêmement efficace, portée au côté ou à cheval, se caractérise par une longue lame courbe à un tranchant un tiers, avec un élargissement typique du dernier quart de la lame appelé "yelman". Celui-ci constitue la pointe du sabre. La garde est celle la plus en usage dans l'Empire du Croissant : deux courtes barrettes droites. La poignée en cuir se termine par une courbure orientée vers le tranchant de l'arme.

Schiavone

Épée à lame droite, à double tranchant, faisant initialement partie de l'équipement des billets du seigneur des princes de Vodacce. La partie de l'arme la plus caractéristique est la forme en cône très refermé du panier constitué de bandes et d'arcs de métal cintrés. Le pommeau en laiton est en forme de tête de chat avec un disque ovale de chaque côté. La schiavone est utilisée presque exclusivement en Vodacce.

Yatagan

Cette arme ressemble à un sabre, met sa lame est incurvée dans l'autre sens (vers l'avant), et sa pointe est plus effilée, rendant les

coups d'estoc plus dangereux. Quant à sa garde, elle est inexistante et sa fusée se termine par un pommeau en forme d'os. Le yatagan est surtout utilisé par les tribus kosars.

Epées à deux mains

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Claymore ☸	4g2	8	45	Oui
Dilmekiri ☸	3g2	7	40	Oui
Epée à deux mains	4g2	12	45	Oui
Epée bastarde	3g2	6	40	Oui
Zweihander ♥	3g3	10	45	Oui

Les épées à deux mains sont souvent réservées aux combattants d'élite d'une armée. Leur portée accrue et les dégâts très importants que ces lourdes armes infligent permettent de faire les vides autour de soit assez aisément.

Presque toutes les épées à deux mains sont à double tranchant. Elles sont normalement trop lourdes pour être maniée à une main ou à cheval, et ne peuvent pas être lancées non plus. Bien que les coups d'estoc soient possibles, ils sont assez rarement utilisés.

Claymore

Grande Épée à deux mains à garde courte et quillons inclinés des Marches des Higlands. Son escrime est particulièrement meurtrière. On la porte la plupart du temps accrochée dans le dos suspendue par une lanière de cuir.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Dilmekiri

Grand cimeterre à deux mains originaire de l'Empire du Croissant.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Epée à deux mains

Type d'épée à lame droite, à double tranchant, de 1,5 à 1,8 m de long, conçue pour le combat à pied. La poignée, avec un gros pommeau, est souvent divisée en deux par une bague. Les mains sont protégées par une garde large dont les quillons s'inclinent légèrement vers la lame. Cette grande épée à deux mains, très lourde, inflige des dégâts énormes, elle est portée sur l'épaule. Son poids est tel que peu de combattants peuvent la manier.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Epée bastarde

Aussi appelée épée à une main et demie, elle était très en vogue et appréciée au moyen-âge. Arme servant aussi bien pour l'estoc que pour la taille, elle peut être maniée à une ou deux mains.

Règles spéciales : si le héros l'utilise d'une seule main, il effectue ses attaques avec une augmentation de malus sur ses compétences Attaque et Parade (escrime) ; s'il la manie à deux mains, il utilise alors les compétences Attaque et Parade (épée à deux mains) avec une augmentation de bonus. Les dommages, quant à eux, restent inchangés. De plus, toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).


Zweihänder

Type d'épée à lame ondulée, à double tranchant, de 1,6 à 2 m de long, conçue pour le combat à pied. La poignée, avec un gros pommeau, est souvent divisée en deux par une bague. Les mains sont protégées par une garde large dont les quillons s'inclinent légèrement vers la lame. Une paire de quillons supplémentaire est ajoutée juste au niveau du ricasso afin d'aider à la parade. Cette grande épée à deux mains, très lourde, infligent des dégâts

énormes. Son poids est tel que peu de combattants peuvent la manier.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Eventails

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Eventail 	0g1	0,5	10	

Eventail

Il s'agit d'un éventail tout ce qu'il y a de plus classique mais dont les baguettes sont munies de lames rétractables, dégainables très facilement en cas de problèmes.

Filet

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Filet	-	2 à 10	-	
Rets	-	2 à 6		

Les rets sont faits de cordes solides et servent souvent à dévier les coups ou à Empêtrer un ennemi.


Filet

Il s'agit d'un filet de pêche que l'on peut utiliser pour capturer ses adversaires.

Rets

Il s'agit d'un filet adapté au combat et comportant des poids sur ses différents angles afin de rendre plus difficile à l'adversaire le retrait de celui-ci.

Fléaux

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Fléau d'armes	3g2	3	35	Oui
Fléau de guerre	4g3	5	40	Oui
Kabastin 	3g2	3	40	Oui



Les fléaux sont des armes articulées. Une chaîne ou une lanière de cuir relie au manche la partie dangereuse de l'arme. Les fléaux sont difficiles à maîtriser, surtout en parade. Ils ne peuvent pas être lancés avec une efficacité suffisante.

Par contre, ils présentent deux avantages : ils ont une bonne portée, tout en étant peu encombrants, et surtout il est difficile de parer les coups d'un fléau. Pour parer efficacement un fléau, il faut réussir une parade avec un malus de deux augmentations, sinon le fléau s'enroule autour de son arme. Les deux armes sont alors bloquées (référez-vous alors à la compétence de spadassin Emprisonner). Par contre, si le défenseur pare le fléau avec un bouclier, il ne court pas ce genre de risque (et ne subit donc pas les deux augmentations de malus).

Fléau d'arme

Constitué d'une boule d'acier hérissée de pointes, reliée par une chaîne de 30 cm de long à un manche en bois de 40 cm. Il se manie à une main et peut être utilisé à cheval. C'était une arme assez populaire en tournoi, mais le fléau ne peut être utilisé que par des combattants agiles. En effet, il est très difficile de parer les coups de l'adversaire, aussi l'utilisateur du fléau doit-il être doué en esquive. Il existe des versions du fléau d'arme avec plusieurs petites boules au lieu d'une grosse, mais en terme de jeu on considère que les dégâts sont équivalents à ceux causés par une seule boule plus grosse.

Règles spéciales : les parades effectuées avec un fléau d'armes se font avec un malus de 2 augmentations.

Fléau de guerre

Version plus lourde du fléau d'arme, avec une manche de 80 cm et une chaîne de 60 cm. La boule d'acier est également plus lourde, ce qui permet de causer des dégâts beaucoup plus graves. Cependant, l'arme nécessite les deux mains et ne peut pas être utilisée par un cavalier.

Règles spéciales : les parades effectuées avec un fléau de guerre se font avec un malus de 3 augmentations. De plus, toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'hast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Kabastin

Le Kabastin est un fléau utilisé dans l'Empire du Croissant. Il est constitué d'une petite boule d'acier, reliée par une chaîne de 60 cm à un manche métallique de 40 cm. Il est utilisable à cheval.

Règles spéciales : les parades effectuées avec un fléau d'armes se font avec un malus de 2 augmentations.

Fouet

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Chat-à-neuf-queues	1g1	0,5	-	Oui
Fouet	0g1	1 à 2	-	Oui
Fouet à chameau	1g1	0,5	-	Oui
Lasso	0g1	1 à 2	-	Oui

Les fouets sont constitués pour l'essentiel d'une corde ou d'une lanière, au bout de laquelle peut se trouver une lame ou un poids.

Ces armes sont d'une utilisation assez particulière. Elles ont une portée importante en raison de la longueur de la partie souple, peuvent s'utiliser en faisant tournoyer l'arme pour couvrir une surface importante.

Règles spéciales : la partie souple peut également être enroulée autour de la cible. Pour cela, l'attaquant doit réussir son jet d'attaque en visant la partie qu'il veut toucher. Si le défenseur esquive, il évite tout risque d'enroulement. S'il pare et qu'il rate

son jet, il ne parvient pas à éviter l'enroulement. Lorsque l'arme s'enroule sur la cible, elle a les effets suivants :

Aux jambes : la cible doit réussir un jet de Finesse. S'il est raté, elle chute. S'il est réussi, elle a un malus de 2 augmentations sur tous ses manœuvres impliquant un déplacement.

Au bras : la cible a un malus de 2 augmentations sur toutes ses manœuvres impliquant les bras (attaque, parade, tir au pistolet, etc.).

A la tête : l'arme étrangle la cible, il faut alors appliquer immédiatement les règles d'asphyxie jusqu'à ce qu'elle se dégage.

Sur l'arme (cas d'une parade réussie, ou d'une attaque délibérée sur l'arme) : la cible ne peut plus porter de coup puissant (elle garde un dé de moins) et elle a un malus de 2 augmentations tant en attaque qu'en parade jusqu'à ce qu'elle ait dégagé son arme.

L'attaquant peut dégager l'arme à volonté. Le défenseur peut le faire en réussissant un jet d'opposition Finesse + Attaque (Arme) contre Finesse + Attaque (Fouet) de l'adversaire, mais il perd alors automatiquement une action.

Chat à neuf queues

Le chat à neuf queues, aussi appelé knout, est un fouet court, généralement pourvu de plusieurs lanières. Sa longueur ne lui permet pas de s'enrouler comme les autres fouets. Par contre, il est plus facile à manier que le fouet normal, et il est souvent utilisé par les forces de l'ordre pour disperser les foules, ou par les gardes pour diriger les esclaves.

Règles spéciales : par contre, une armure protège complètement d'un fouet. Dès que la cible bénéficie d'une protection, le fouet ne peut faire aucun dommage, quelle que soit la gaillardise du héros qui le manie.

Fouet

Le fouet est une lanière de cuir. Les coups qu'il porte sont douloureux, mais assez peu dangereux. Ils peuvent entraîner des coupures sur des parties du corps exposées, ou protégées uniquement par des vêtements peu épais.

Règles spéciales : par contre, une armure protège complètement d'un fouet. Dès que la cible bénéficie d'une protection, le fouet ne peut faire aucun dommage, quelle que soit la gaillardise du héros qui le manie.

Fouet à chameau

Il s'agit d'un fouet utilisé dans l'Empire du Croissant pour faire avancer les chameaux. Il ne peut pas être utilisé pour empêtrer ses adversaires, à la façon des autres fouets, mais il est plus simple d'utilisation et inflige quelques dommages non négligeables, en particulier aux parties du corps non protégées.

Règles spéciales : par contre, une armure protège complètement d'un fouet. Dès que la cible bénéficie d'une protection, le fouet ne peut faire aucun dommage, quelle que soit la gaillardise du héros qui le manie.

Lasso

Cette simple corde ne cause aucun dégât, et ne peut servir qu'à entraver la cible.

Frondes

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Fronde	1g2	50	-5	-10	1	0,5	impossible	
Lance-pierres 🏹	1g1	30	-5	-10	1	0,5	impossible	

Les frondes sont des armes de jet (exclusivement, elles ne peuvent pas être utilisées au corps à corps) simples à construire.

La fronde n'est pas extrêmement facile à utiliser et requiert un bon entraînement avant de pouvoir être utilisées efficacement. Cependant elle bénéficie d'une bonne portée, et comme elle peut utiliser de simples pierres comme munitions, il est rare d'être totalement pris au dépourvu avec cette arme.

Fronde

Constituées d'une poche dans laquelle on place le projectile, à laquelle deux lanières sont attachées, les meilleures frondes sont en cuir, mais les plus courantes sont en tissu, ou en corde.

Lance-pierre

Le lance-pierre est constitué d'une poche de cuir reliée par deux fils extensibles à un arc métallique, lui-même monté sur un

manche en bois. Il suffit alors de tirer sur la poche en cuir qui renferme un caillou et de relâcher la poche pour que la pierre file

dans les airs. Le lance-pierre n'est presque utilisé que sur l'île d'Inishmore.

Gants de combat

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Bichwa ☼	1g2	1	25	Oui
Gant de cuir clouté	0g1	0,5	-	Oui
Gantelet en acier	0g1	0,5	-	Oui
Griffes 🐾	0g2	0,5	20	Oui
Hora ☼	0g2	0,5	25	Oui
Katar ☼	1g2	1	30	Oui
Panzerfaust 🗡	0g2	1	-	Oui

Les gants de combats regroupent toutes les armes qui s'utilisent plus comme une extension de la main que comme une arme à proprement parlé. L'arme peut prendre différente forme : pointes, griffes, lames, etc. Elle est presque toujours pourvue d'une gant, dans lequel on glisse la main. La plupart du temps, l'arme prend un certain temps à enfiler ou à retirer : elle nécessite donc souvent de se préparer à l'avance.

Bien que bénéficiant d'une bonne vitesse, ces armes sont souvent moins efficaces que les autres : leurs dégâts sont souvent moindre, et elles ne permettent pas de parer très efficacement. Aucune de ces armes ne se lance.

Règles spéciales : les gants de combats peuvent s'utiliser par paires sans les malus habituelles du combat avec deux armes. De plus, l'utilisateur perdra une action (par gant) pour les enfiler, avant de pouvoir attaquer avec.

d'environ 1 cm de long) qui viennent augmenter les dégâts de l'arme. Le gant ne sert que contre un adversaire légèrement armé et sans armure.

Règles spéciales : le gant de cuir clouté procure trois augmentations de malus en parade active et passive.

Gantelet en acier

Un simple gantelet en acier.

Règles spéciales : le gantelet d'acier procure trois augmentations de malus en parade active et passive.

Bichwa

Le bichwa est une simple forme métallique dans laquelle on glisse la main et sur laquelle est montée une double lame recourbée vers le bas. Cette arme est utilisée exclusivement dans l'Empire du Croissant.

Règles spéciales : le bichwa est assez maniable pour ne donner qu'une augmentation de malus en parade active et passive.

Griffes

Griffes en acier effilées, montées sur une poignée que l'on tient en faisant passer les griffes entre les doigts, cette arme n'est pas prévue pour causer des dégâts importants. Par contre, ils ressemblent beaucoup aux blessures laissées par un animal, ce qui permet de maquiller certains crimes. L'arme existe en plusieurs versions : griffe de tigre, griffe d'ours, etc. Elles ont toutes les mêmes caractéristiques : seule la forme de la blessure change.

Gant de cuir clouté

Ce gant de cuir est rembourré à l'intérieur pour protéger les doigts lorsque le porteur du gant frappe. A l'extérieur, le gant est pourvu de clous d'acier (sorte de petites pyramides d'acier

Règles spéciales : les griffes procurent deux augmentations de malus en parade active et passive.

Hora

Le hora est une poignée dans laquelle on glisse la main et équipée de deux lames courtes en haut et en bas et de petites pointes au niveau du poing.

Règles spéciales : le hora procure deux augmentations de malus en parade active et passive.

Katar

Le katar ressemble à une dague, mais sa poignée est complètement différente : au lieu d'être dans le prolongement de celle-ci, elle est montée perpendiculairement. L'arme est d'un maniement différent de la dague : elle s'utilise essentiellement

pour porter des coups d'estoc, donner à la manière d'un coup de poing.

Règles spéciales : le katar est assez maniable pour ne donner qu'une augmentation de malus en parade active et passive.

Panzerfaust

Ce gantelet métallique renforcé permet aux eisenors de frapper très forts. Très articulés, disposant de nombreuses excroissances pointues et vicieuses, les panzerfausts sont des gants de combat particulièrement efficaces.

Règles spéciales : le panzerfaust procure deux augmentations de malus en parade active et passive.

Grenades

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée	Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Grenade	Spécial	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	impossible
Grenade au phosphore ☀	Spécial	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	impossible

Grenade

Développée pour l'armée montagnaise, les grenades se sont avérées aussi meurtrières pour ses hommes que pour ses ennemis. Il s'agit d'une coque de fer remplie de poudre et d'une mèche de canon grâce à laquelle on l'allume. Une fois cette mèche allumée, elle brûle jusqu'à la poudre qui explose alors et brise la coque en éclats.

Règles spéciales : les grenades ont un niveau d'explosion de 4 et les éclats infligent au héros qui échoue à son jet de blessure une blessure grave, plus une par tranche de cinq points manquant pour atteindre le ND. Il faut une action pour allumer la mèche et une de plus pour lancer la grenade.

Malheureusement, le comportement des mèches est assez aléatoire. D'aucunes mettent plus de temps que prévu pour brûler alors que d'autres se consomment presque instantanément. Quand un héros allume la mèche d'une grenade, faites-lui lancer un dé. Le chiffre ainsi obtenu est le nombre de phases que va prendre la grenade avant d'exploser. S'il s'agit d'un 0, la grenade éclate sur-le-champ. Lors d'une phase, la grenade explose toujours avant les autres actions, et un individu qui en tient une ou qui est allongé dessus n'a aucune chance d'éviter les effets de la déflagration

(ceci dit, dans le deuxième cas, seule la personne qui est couchée dessus subit les dommages).

Grenade au phosphore

Egalement développée par l'armée montagnaise, la grenade au phosphore est une grenade qui produit un éclair lumineux intense et rapide qui éblouit ceux qui n'ont pas fermé les yeux au moment de son explosion. En dehors de cela, la grenade au phosphore est de la même composition qu'une grenade normale.

Règles spéciales : les grenades au phosphore ont un niveau d'explosion de 2 et les éclats infligent au héros qui échoue à son jet de blessure une blessure grave, plus une par tranche de cinq points manquant pour atteindre le ND. Il faut une action pour allumer la mèche et une de plus pour lancer la grenade.

Ensuite, en plus des dommages physiques immédiats, la grenade au phosphore "sonne" ses victimes. Si celles-ci n'ont pas fermé les yeux au moment de l'explosion, elles subissent un malus de 2 augmentations à toutes leurs actions pour (10-GAI) rounds de combat.

En ce qui concerne les mèches, reportez-vous aux règles spéciales de la grenade un peu plus haut.



Haches à deux mains

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Cognée de bûcheron	3g2	4	30	Oui
Hache bipenne	4g2	8	40	Oui
Hache de bataille	3g3	6	45	Oui
Hache de marche	3g2	4	35	Oui

Les haches à deux mains sont des armes constituées d'un manche, généralement en bois, et d'une lourde lame. Elles infligent uniquement des dégâts tranchants. Elles sont parmi les armes les plus dévastatrices, mais elles sont moins efficaces pour parer les coups que certaines autres armes. Leur poids empêche de les utiliser comme arme de jet.

Cognée de bûcheron

Il s'agit d'une grande hache utilisée par les bûcherons. Elle est assez dangereuse, mais mal équilibrée pour le combat.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'ast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Hache bipenne

Plus lourde que la hache de bataille, la hache bipenne munie de deux lames symétriques est suffisamment dangereuse pour inquiéter un adversaire en armure. Elle est trop lourde et trop mal équilibrée pour être lancée efficacement.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'ast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Hache de bataille

Se maniant à deux mains, la hache de bataille est munie d'une lame simple suffisamment dangereuse pour inquiéter un adversaire en armure. Cette hache est la plus utilisée en combat rapproché, mais elle est trop lourde et trop mal équilibrée pour être lancée efficacement.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'ast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Hache de marche

La hache de marche est constituée d'un solide manche de bois sur lequel est montée une petite tête de hache d'un côté et une pointe métallique de l'autre. La pointe permet de s'aider à marcher, surtout en montagne, et la tête de hache d'en venir aux mains avec les brigands.

Règles spéciales : toutes les armes à deux mains en dehors des armes d'ast nécessitent de dépenser une action pour réarmer l'arme, c'est-à-dire la remettre dans la position idéale pour pouvoir frapper de nouveau. Ainsi, il faut dépenser deux actions pour pouvoir frapper une nouvelle fois après la première (un fois pour armer et une pour frapper).

Haches à une main

Au lancer

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée	Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Francisque ✂	1g2	(GAI x 3)+5	-	-5	-	2	2
Hache de jet	1g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	1,5	3

Au corps à corps

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Francisque ✂	2g2	2	30	
Hache d'arçon	2g2	3,5	35	
Hache d'arme	3g2	3	40	
Hache de brèche	3g2	2,5	30	
Hache de guerre	2g2	2,5	30	
Hache de jet	1g2	1,5	20	Oui
Hachette	1g2	1,5	25	Oui
Kandjar ⚔	2g2	2	30	Oui
Piolet	1g2	1,5	20	Oui

Les haches sont des armes constituées d'un manche, généralement en bois, et d'une lourde lame. Elles infligent uniquement des dégâts tranchants. Elles sont parmi les armes les plus dévastatrices, mais elles sont moins efficaces pour parer les coups que certaines autres armes.

Les haches ne se manient généralement qu'à une main et peuvent être utilisées comme arme de jet.

Francisque

Hache de guerre largement utilisée par les guerriers vestens, il existe de nombreuses variantes selon la forme du fer de guerre. Son escrime à une main est très rapide. Les francisques sont utilisées afin de détruire les protections de l'adversaire (boucliers, cotte de maille, etc.) et même tuer les chevaux des cavaliers. Cette arme est avant tout le symbole de la puissance des invasions vestens. Elle est également parfaitement équilibrée pour être lancée avec efficacité.

Hache d'arçon

La hache étant très meurtrière, elle est naturellement utilisée par les cavaliers pour fendre par le choc les protections de l'adversaire (casque, bouclier, cuirasse, plates, etc.). Elle est relativement courte et est suspendue à l'arçon de la selle par une sangle (celle-ci enserre également le poignet pour la saisie). Elle possède un fort bec au talon du fer pour accrocher et aussi poignarder l'ennemi. Des coups d'estoc peuvent être donnés

également. C'est une arme d'appoint qui secondait l'épée dans les combats entre chevaliers.

Hache d'arme

Bien équilibrée, cette arme est assez maniable. Plus lourde que la hache de jet, elle inflige des dégâts assez importants, quoique insuffisants face à un adversaire en armure. Sa maniabilité permet de l'utiliser en combat singulier avec une bonne efficacité, aussi la hache d'arme est-elle une des armes les plus populaires. Elle possède un fort bec au talon du fer pour accrocher et aussi poignarder l'ennemi. Des coups d'estoc peuvent être donnés également.

Hache de brèche

Hache utilisée dès le moyen-âge pour l'assaut des brèches créées par l'assaillant, elle est dotée d'un puissant estoc, lui permettant d'être plus efficace au corps à corps.

Hache de guerre

Cette arme de taille est couramment utilisée par les guerriers du haut Moyen-Age. Ses coups mortels sont le plus souvent portés à la tête ou aux épaules, afin de mettre l'adversaire hors de combat au premier coup, car si le coup de hache est paré, son utilisateur est désavantagé par rapport à un épéiste, puisque ses possibilités de parade et de contre-attaque sont assez médiocres.

Hache de jet

La hache de jet possède deux tranchants, ou bien un contrepoids en face de la lame si elle n'a qu'un seul tranchant, ce qui lui assure un bon équilibre. Ainsi, cette arme peut être lancée à une distance raisonnable avec une bonne précision. Cependant, la hache de jet manque de puissance dans les combats au corps à corps, et son usage est peu répandu dans les unités régulières.

Règles spéciales : le héros qui utilise une hache de jet comme arme de lancer bénéficie d'une augmentation gratuite sur ses jets d'attaque, mais d'une en malus en attaque au corps à corps.

Hachette

Cette petite hache à simple tranchant est avant tout un outil. Mal équilibrée, elle n'est pas très efficace au combat mais peut rendre des services à un combattant n'ayant rien d'autre sous la main.

Règles spéciales : le héros qui utilise une hachette subit une augmentation de malus sur toutes ses manœuvres de combat.

Kandjar

Le Kandjar est une hache un peu spéciale utilisée dans l'Empire du Croissant. Sa lame est en forme de parenthèse et possède un embout pointu qui peut, le cas échéant, être utilisé pour asséner des coups d'estoc qui ne sont toutefois pas d'une grande efficacité. Cette hache est plus légère que les autres car son fer est moins lourd lui accordant une maniabilité des plus accrues.

Règles spéciales : le kandjar permet à son utilisateur de bénéficier d'une augmentation gratuite sur ses attaques et d'un malus d'une augmentation en dommages.

Piolet

Le piolet est utilisé par les habitants des montagnes pour les aider à grimper les pentes enneigées et gelées (comme au Vestenmannavnjär, en Ussura, dans les Marches des Highlands, mais aussi dans les montagnes d'Eisen ou de Vodacce). Il s'agit en fait d'une sorte de mini pioche avec deux pointes opposées permettant de les planter dans la neige pour assurer sa progression. Bien entendu, il peut être utilisé en combat avec une efficacité diminuée par rapport aux haches.

Règles spéciales : le piolet inflige à son utilisateur un malus d'une augmentation à toutes ses manœuvres de combat.

Lances de cavalerie

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Épieu de guerre ♥	2g3	4	30	Oui
Lance de tournoi	2g2	5	25	Oui
Lance lourde	2g3	8	35	Oui

Les lances de cavalerie possèdent une hampe allongée et une pointe plus importante que les lances légères. Elles ne peuvent être maniées qu'à deux mains (ou à une main, mais uniquement à cheval en la bloquant sur la selle) et ne peuvent pas être lancées, mais leur plus longue portée et les dégâts importants qu'elles causent peuvent faire la différence.

En raison de leur poids et de leur encombrement, aucune de ces armes ne permet de parer.

Les épieux de guerre ont un fer souvent long d'un pied, parfois façonné en losange ou en forme de feuille, mais la plupart du temps en fer de lance ; sa pointe, aiguë, est renforcée souvent en perce-mailles. La lame peut également porter une entaille sur un de ses tranchants, afin de mieux arrêter les coups d'épée ou de pouvoir au besoin accrocher les armures. Elle est essentiellement utilisée en Eisen, en particulier par les spadassins de l'école Pösen.

Règles spéciales : les dommages infligés à cheval sont de (Gaillardise du cheval)g3. Lorsque cette arme est utilisée à pied, et non montée, son utilisateur subit un malus de 2 augmentations à toutes ses manœuvres.

Épieu de guerre

Lance de tournoi

La lance de tournoi est encore plus lourde pour lui donner un meilleur équilibre. Sa pointe est remplacée par une boule pour minimiser les risques de blessures graves. Elle se manie exclusivement à cheval, avec une seule main, et ne peut être utilisée que pour charger.

Règles spéciales : les dommages infligés à cheval sont de (Gaillardise du cheval)g1. Lorsque cette arme est utilisée à pied, et non montée, son utilisateur subit un malus de 3 augmentations à toutes ses manœuvres.

Lance lourde

Presque uniquement utilisée par les cavaliers, cette lance possède une lourde pointe causant de gros dégâts. La hampe est alourdie à l'arrière, ce qui permet à l'utilisateur de la tenir très en arrière avec un meilleur équilibre, lui conférant une meilleure portée. Enfin, la lance possède une rondelle d'arrêt permettant de ne pas perdre la lance lors de l'impact. A cheval, elle se manie exclusivement avec une seule main, en chargeant.

Règles spéciales : les dommages infligés à cheval sont de (Gaillardise du cheval)g2. Lorsque cette arme est utilisée à pied, et non montée, son utilisateur subit un malus de 4 augmentations à toutes ses manœuvres.



Lances légères

Au lancer

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée	Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Epieu de chasse	2g2	(GAI x 4)+5	- -5	-	2	2	Oui
Fourche de guerre	2g2	(GAI x 4)+5	- -5	-	2	1	Oui
Harpon ⚡	2g2	(GAI x 4)+5	- -5	-	1,5	2	Oui
Javelot	2g2	(GAI x 7)+5	- -5	-	1	3	Oui
Lance	2g2	(GAI x 4)+5	- -5	-	2	2	Oui
Pilum 🏹	2g2	(GAI x 6)+5	- -5	-	1,5	3	Oui
Sagaie ⚔	2g2	(GAI x 5)+5	- -5	-	1,5	3	Oui
Trident 🗡	2g2	(GAI x 4)+5	- -5	-	3	2	Oui

Au corps à corps

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Epieu de chasse	3g2	2	30	Oui
Fourche de guerre	3g2	2	30	Oui
Harpon ⚡	3g2	1,5	35	Oui
Javelot	3g2	1	30	Oui
Lance	3g2	2	30	Oui

Pilum 	3g2	1,5	30	Oui
Sagaie 	3g2	1,5	30	Oui
Trident	3g2	3	35	Oui

Entrent dans cette catégorie toutes les armes constituées d'une pointe montée au bout d'un long manche, suffisamment légères pour être lancée. Elles peuvent être maniées à une main, bien que la prise à deux mains soit plus courante. Notez d'ailleurs que pour réussir une réception de charge, l'arme doit obligatoirement être tenue fermement à deux mains.

Les lances présentent l'avantage d'être faciles à fabriquer et de donner une portée rassurante. Bien que peu maniables, elles peuvent s'avérer très dangereuses lorsqu'elles équipent un groupe d'hommes, alors capable de dresser un véritable mur de fer devant lui.

Épieu de chasse

Arme d'hast à lame en forme de feuille, fixée sur un manche robuste par une solide douille creuse. Une garde empêche la lame de pénétrer trop profondément dans le corps de l'animal tout en arrêtant la bête à une certaine distance du chasseur.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un épieu de chasse subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Fourche de guerre

La fourche de guerre est une version en métal de l'outil des paysans, plus dangereuse. Elle possède deux dents, contrairement au trident qui en a trois.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une fourche de guerre subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Harpon

Cette arme possède une pointe barbelée. Elle ne cause pas beaucoup plus de dégâts, mais permet à l'arme de rester fichée dans la victime. Si on attache une corde au harpon, cela permet de capturer la proie. Le harpon est surtout prisé pour la pêche et la chasse. Cette arme est surtout utilisée par les vestens.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un harpon subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette

arme d'une seule main. De plus, si la victime d'un harpon veut retirer ce dernier, elle doit réussir un jet de Gaillardise contre un ND égal à $(GAI \times 5 + 5)$ du lanceur ; elle encaisse alors 2g2 dés de dommages.

Javelot

Léger et bien équilibré, le javelot ne cause pas de gros dégâts. Il est utilisé presque exclusivement comme arme de jet, où sa portée le rend assez redoutable. Par contre, au corps à corps, son manque de puissance, surtout contre un adversaire en armure, le fait rapidement tomber en disgrâce.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un javelot subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Lance

La lance est l'arme de base de nombreuses armées. Peu coûteuse, facile à fabriquer, elle peut être distribuée en grande quantité. Sa hampe assez longue permet souvent de frapper avant l'adversaire, même si l'arme manque de maniabilité au cas où le corps à corps se prolonge. La lance peut être utilisée par les cavaliers et comme arme de jet, ce qui en fait une arme très polyvalente.

Règles spéciales : l'utilisateur d'une lance subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Pilum

Le pilum est une arme de jet assez particulière. La pointe du pilum, en acier est très longue et fine, sauf à son extrémité. Elle est fixée au manche par deux chevilles, dont l'un est en bois. Ainsi, elle se rompt généralement lors de l'impact, ce qui rend l'arme impossible à relancer sans la réparer : en pleine bataille, les troupes victimes d'un jet de pilum, ne peuvent donc pas utiliser l'arme pour la retourner au lanceur ! De plus, la forme du pilum lui permet de rester fiché assez aisément dans les boucliers, rendant celui-ci inutilisable, de part le poids du pilum qui y est accroché. Cette arme est surtout utilisée en Vodacce.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un pilum subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main. Ensuite, la cheville de l'arme se brise si le lanceur obtient deux chiffres impairs sur son jet de dommages.



Enfin, si le pilum se fiche dans un bouclier, celui-ci est toujours utilisable mais avec un malus de 3 augmentations pour toutes les manœuvres effectuées avec.

Sagaie

La sagaie ressemble à un javelot, mais avec une lame de 30 cm à la place de la pointe en acier. Elle constitue un des meilleurs compromis entre portée et dégâts, en faisant une arme très recherchée des troupes légères. La sagaie est utilisée dans l'Empire du Croissant.


Règles spéciales : l'utilisateur d'une sagaie subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Trident

Le trident est à l'origine utilisé pour la pêche. Cette arme est essentiellement utilisée dans les Marches des Highlands. Il équipe surtout les gens de la mer, en particulier le clan Mac Codrum.

Règles spéciales : l'utilisateur d'un trident subit une augmentation de malus à ses jets de parade lorsqu'il utilise cette arme d'une seule main.

Masses

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Bec de Corbin	3g2	3	35	Oui
Bulawa 	2g2	3	30	
Marteau de guerre	4g2	8	35	Oui
Masse d'arme	2g2	3	30	
Morgenstern	3g2	4	35	
Plommée	4g2	5	35	

Les masses sont conçues pour écraser. Elles présentent l'avantage d'être faciles à utiliser : Il suffit de frapper fort. Ainsi un combattant peu aguerri se débrouillera mieux avec une masse qu'avec une épée par exemple. De plus, les masses sont solides.

Règles spéciales : la pointe du bec de corbin est spécialement étudiée pour percer les armures, aussi le niveau de protection de celle-ci est divisé par deux.

Bec de Corbin

Cette arme est une sorte d'ouvre-boîtes géant. La tête est constituée d'un marteau avec en vis à vis une pointe solide recourbée, rappelant le bec d'un corbeau. L'utilisateur peut soit frapper avec le marteau, causant des dégâts contondants, soit avec la pointe pour des dégâts perforants. La pointe du bec de corbin est spécialement étudiée pour percer les armures. Le bec de corbin se manie à une main et peut être utilisé à cheval.

Bulawa

C'est une masse d'armes à tête ronde en usage en Ussura et chez les tribus kosars. Outre sa fonction d'arme de combat, elle sert aussi de symbole d'autorité. Constituée d'une boule de métal sciée verticalement au bout d'un manche d'une quarantaine de centimètres, la bulawa se manie à une main et peut être maniée par un cavalier sans risque pour la monture.

Marteau de guerre

Cette arme est dérivée de l'outil, mais elle est mieux balancée ce qui lui donne de meilleures performances en combat et est donc d'une utilisation plus aisée, même si elle nécessite une grande force physique pour être maniée d'une seule main sans difficultés.

Règles spéciales : il faut une Gaillardise d'au moins 3 pour ne pas subir un malus égal à (3 - Gaillardise) augmentations à toutes ses manœuvres de combat.

Masse d'arme

La masse d'armes est constituée de plaques de métal disposées en croix au bout d'un manche d'une cinquantaine de centimètres, la

masse d'armes se manie à une main et peut être maniée par un cavalier.

Morgenstern

Également appelée étoile du matin ou morningstar, il est constitué d'une lourde boule d'acier hérissée de pointes. Le Morgenstern s'utilise à une main et peut être employé par un cavalier.

Plommée

Cette arme est dérivée d'un marteau de guerre. La masse est plus courte et plus légère, mais chaque face est dotée d'une pointe, permettant à l'arme de faire des dégâts plus importants, compensant son poids plus faible par rapport au marteau d'armes.

Matraques

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Cabillot d'amarrage	0g1	0,5	20	
Casse-tête ☙	0g2	2	25	
Massette ☞	0g2	2,5	25	
Massue	0g1	1,5	15	
Masse cloutée ☞	1g2	3	15	
Matraque	0g1	0,5	20	
Pied-de-biche	0g1	2,5	30	

Les matraques ont plus pour but d'assommer un adversaire que de lui causer de graves blessures, c'est pourquoi elles équiperont souvent les forces de l'ordre, mais aussi les voleurs qui peuvent ainsi mettre hors circuit leurs victimes.

Règles spéciales : lorsqu'un coup visé à la tête est réussi, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois les dommages infligés. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

Cabillot d'amarrage

Le cabillot d'amarrage est présent sur tous les bateaux, il sert à maintenir les cordes attachées au bastingage. Il fait une excellente matraque de substitution.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec un cabillot d'amarrage se font avec un malus de trois augmentations.

Casse-tête

Le casse-tête est une boule de bois durcie montée au bout d'un manche de bois que les croissantins utilisent pour assommer les animaux (avant de les égorger) pour les manger. Elle s'utilise également très bien à l'encontre des humains. Cette arme n'est utilisée que dans l'Empire du Croissant.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec un casse-tête se font avec un malus de deux augmentations.

Massette

La massette est un manche de bois sur lequel est montée une tête métallique avec des petites pointes pyramidales sur quatre côtés. Bien équilibré, il est très efficace pour assommer un adversaire en lui laissant un sérieux mal de crâne. Cette arme a été développée par le guet de Vendel et est surtout utilisée à l'encontre des vestens récalcitrants.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec une massette se font avec un malus d'une augmentation.

Massue

C'est l'arme la plus primitive qui soit : un simple morceau de bois dur. Elle cause des dégâts assez faibles, mais elle est très facile à construire et très peu coûteuse, ce qui la rend assez populaire auprès des paysans.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec une massue se font avec un malus de trois augmentations.

Massue cloutée

Manche en bois terminée par une tête de métal hérissée de pointe, la massue cloutée est une arme presque aussi redoutable que la masse d'arme.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec une massue cloutée se font avec un malus d'une augmentation, et elle ne peut être utilisée pour assommer un adversaire en raison des pointes sur son pourtour qui son plus là pour infliger des dommages que pour mettre hors d'état de nuire.

Matraque

La matraque est un solide morceau de bois ou un sac remplie de sable monté au bout d'un manche en bois qui permet d'assommer facilement ses adversaires. La plupart du temps, une dragonne est reliée à sa poignée afin de pouvoir la garder au poignet lorsque l'on se déplace. Elle est utilisée aussi bien par les forces de l'ordre que par les malfrats.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec une matraque se font avec un malus de deux augmentations.

Pied-de-biche

Le pied-de-biche est un tube métallique prolongé d'un ergot ayant la forme d'un pied de biche et permettant de forcer coffres et portes. Il peut également servir, en cas de besoin, comme matraque improvisée avec des effets moindres.

Règles spéciales : les parades actives et passives effectuées avec un pied-de-biche se font avec un malus de trois augmentations, puisqu'il n'est pas prévu pour cela.

Mousquets et Pistolets

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée	Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Mousquet							
Arquebuse	5g3	70	-10	-15	35	13	impossible
Canon à croc	7g4	50	-10	-15	35	20	impossible
Carabine	4g3	65	-10	-15	30	7	impossible
Jezail C	5g3	80	-10	-15	30	10	impossible
Jezail de chameau C	5g3	100	-10	-15	35	14	impossible



Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
Lance-grenades ✱	-	30	-10	-15	30	6	impossible	
Mousquet	5g3	75	-10	-15	30	8	impossible	
Mousquet de Teschen	4g3	90	-10	-15	30	5	impossible	
Mousquet de voiture	5g3	100	-10	-15	35	12	impossible	
Tromblon	5g2	60	-10	-15	40	7	impossible	
Tromblon d'affût	6g2	70	-10	-15	45	15	impossible	
Tromblon de marine	5g2	50	-10	-15	40	6	impossible	

Pistolet

Henricus Salus	5g3	30	-10	-15	30	2	impossible	
Patte-d'oie	4 x 3g3	25	-10	-15	30/canon	2	impossible	
Pistolet	4g3	30	-10	-15	30	1	impossible	
Pistolet à grappin	1g1	20	-10	-15	25	1,5	impossible	
Pistolet à tromblon	4g2	20	-10	-15	40	1,5	impossible	
Pistolet de duel	4g3	40	-10	-15	30	1	impossible	
Pistolet de poche	3g2	10	-10	-15	30	0,5	impossible	
Pistolet de signalisation	1g1	20	-10	-15	25	2	impossible	
Poivrière	5g4	20	-10	-15	30/canon	2,5	impossible	

Avant de parler des armes à feu, il va d'abord falloir parler de ces fameux problèmes d'ignition qui font peur aux amateurs de pétoires meurtrières.

Problèmes d'ignition

Lorsque l'utilisateur d'une arme à feu n'obtient que des "1" à son jet d'attaque, il provoque un problème d'ignition sur son arme. Sans doute était-il trop stressé lors du chargement... Dans ce cas là, lancez 1d10 et consultez la table ci-dessous :

**Jet
de dé Résultat**

01-02	Combustion partielle – la poudre ne s'est pas intégralement consumée ; la portée et les dommages sont réduits de moitié (en arrondissant au-dessus) pour ce seul tir.
03-04	La charge ne s'enflamme pas – essayez de nouveau à votre prochaine action.
05-06	La charge ne s'enflamme pas – rechargez et essayez de nouveau.
07	Combustion lente – l'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant partir 1d10 phases plus tard, avec des conséquences pouvant être dangereuses. Quiconque est assez stupide pour regarder à

l'intérieur du canon avant que la détonation ne parte encaisse automatiquement un coup à bout portant en plein visage !

08 Long feu – la poudre s'enflamme, mais le coup ne part pas. L'arme doit être préparée à nouveau avant de tirer.

09 Feu de paille – la poudre autour du bassinet s'enflamme en produisant un éclair brillant, mais l'arme ne part pas. Elle doit être réamorcée avant de pouvoir tirer à nouveau, ce qui prend 5 actions. Le tireur subit une pénalité de deux augmentations pour le tir suivant, due à une inquiétude compréhensible sur ce qui va se produire...

Relancez le dé, si vous obtenez de 1 à 6, appliquez le résultat "Fusion". si le dé affiche de 7 à 0, alors appliquez les effets de "L'arme explose".

10 Fusion – la poudre s'enflamme mais elle ne fonctionne pas comme elle le devrait : la balle a fondu dans le canon. L'arme est inutilisable. Si l'on essaie de s'en servir à nouveau, elle explose.

L'arme explose – l'utilisateur encaisse les dommages d'une explosion de niveau 4 (en raison des éclats métalliques), l'arme est détruite.

Arquebuse

L'arquebuse ressemble à un tromblon, mais sans le canon évasé. Son unique projectile est similaire à une grosse balle de pistolet.

C'est une arme assez ancienne de moins en moins utilisée en raison des difficultés que nécessite son utilisation en comparaison du mousquet ou de la carabine.

Règles spéciales : l'arquebuse est généralement employée avec un affût. Une personne qui appuie son arquebuse sur un affût doit passer une action à le positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet affût, elle subit un malus de deux augmentations à son tir. Il est possible de se servir d'affûts improvisés, comme le faite d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Canon à croc

Le canon à croc est la version dix-septième du bazooka. Il lance un gros projectile à une distance assez élevé. C'est un canon métallique pourvu d'une poignée qui se porte sur l'épaule. Le projectile est inséré par l'arrière, puis l'amorce et la poudre sont ajouté par un servant d'arme. Le porteur du canon n'a alors plus qu'à viser sa cible en attendant que le projectile parte en direction de sa cible.

Règles spéciales : tout d'abord, il faut être deux pour utiliser un canon à croc, une utilisation seule est impossible. Ensuite, une fois armé, le projectile part 1d10 phases plus tard. Reste alors à espérer que le porteur de l'arme ne sera pas attaqué pendant ce temps là ! En cas de changement de "cap" de l'arme, le MJ est seul juge de la suite de la situation.

Enfin, si le servant reste à l'arrière de l'arme, il encaisse, 3g2 dés de dommages en raison du souffle de l'explosion.

Carabine

Il s'agit d'un mousquet à canon court, conçu à l'origine pour la cavalerie, où une longueur courte en facilite l'usage à cheval. Malheureusement, cette petitesse le rend également moins précis et diminue sa portée, mais c'est rarement un souci dans une charge de masse. Les carabines sont également très populaires chez les explorateurs et les aventuriers, qui trouvent cette petite arme plus facile à utiliser dans les espaces confinés.

Henricus Salus

La meilleure façon de décrire cette arme terrifiante qui tire son nom de celui de son inventeur "Dirty" Henrico Tagliatelli de Fontaine, consiste à la qualifier de gros pistolet ou de petit canon.

Règles spéciales : ses projectiles étant de la même taille que ceux des mousquets, elle inflige à la cible des dommages impressionnants, mais son recul terrifiant la rend presque aussi dangereuse pour le tireur car celui-ci est concentré sur le poignet

de la main qui la tient. A chaque tir, l'utilisateur doit effectuer un jet de Gaillardise contre un ND de 30 ; en cas d'échec consultez la table suivante :

Niveau d'échec	Résultat
25 à 29	Poignet ébranlé – le pistolet échappe de la main du tireur ; celui-ci ne peut rien faire d'autre au cours du round.
20 à 24	Poignet foulé – le bras est inutilisable pendant 1d10 minutes ; un jet de Premiers secours réussi diminue cette durée de moitié.
15 à 19	Poignet foulé – le bras est inutilisable pendant 6d10 minutes ; un jet de Premiers secours réussi diminue cette durée de moitié.
10 à 14	Poignet foulé – le bras est inutilisable pendant 1d4 heures ; un jet de Premiers secours réussi diminue cette durée de moitié.
01 à 09	Poignet brisé – le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'un jet de chirurgie ND 30 soit réussi sur le bras de la victime. Même alors, elle subira un malus de deux augmentations à toutes les actions nécessitant l'utilisation de son poignet brisé.

Jezail

Cette arquebuse légère au canon allongé est l'arme à poudre la plus utilisée dans l'Empire du Croissant, mais n'est que très rarement utilisée dans les autres nations ; presque toutes celles qui ont fait le voyage se trouvent entre les mains de collectionneurs et de dirigeants.

Règles spéciales : le jezail, comme l'arquebuse, est généralement employée avec un affût. Une personne qui appuie son jezail sur un affût doit passer une action à le positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet affût, elle subit un malus de deux augmentations à son tir. Il est possible de se servir d'affûts improvisés, comme le faite d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Jezail de chameau

Le jezail de chameau est une version encore plus grande du jezail qui est utilisée à dos de chameau par les croissantins. Elle est généralement posée sur le pommeau de la selle (qui est spécialement pourvue d'un "V" métallique pour l'y stabiliser).

Règles spéciales : le jezail de chameau doit être employé avec un affût. Une personne qui appuie son jezail de chameau sur un affût doit passer une action à le positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet affût, elle subit un malus de deux augmentations à son tir. Il est possible de se servir d'affûts

improvisés, comme le faite d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Règles spéciales : le mousquet de Teschen étant très léger et d'une utilisation relativement aisé, il procure à celui qui l'utilise une augmentation gratuite sur son jet d'attaque.

Lance-grenades

Le lance-grenades est un tromblon équipé d'un canon surdimensionné. Il est simple d'utilisation mais risquer à manier. L'utilisateur amorce son lance-grenade puis allume sa grenade, la met dans le canon et s'empresse d'appuyer sur la détente avant qu'elle n'explose !

Règles spéciales : chaque lancer est dangereux. Au moment du tir, le lance-grenade explose si au moins deux dés indique un "1" naturel causant des dommages égaux à deux rangs supérieurs au niveau d'explosion de la grenade (soit 6 pour une grenade normale ou 4 pour une grenade au phosphore).

Mousquet

C'est le mousquet standard de Théah. La taille plus grande que celle du pistolet le rend moins commode d'utilisation mais accorde à l'utilisateur plus de dommages et une plus grande portée. Un mousquet tire un projectile normal, et requiert une action pour recharger et un sachet de poudre pour propulser la balle. Si la poudre est humide, elle ne mettra pas à feu et la balle ne partira pas.

Mousquet de Teschen

Les mousquets de Teschen, fabriqués près de Tannen, mais aussi ailleurs en Eisen, sont des armes de chasse légères qui portent le nom de leur village d'origine.

Ils sont équipés d'un rouet à mécanisme externe (le ressort moteur n'est pas logé dans la platine) dont la forme est déjà passée de mode à l'époque de sa production et abandonnée sur les autres armes. Pourtant, son emploi se justifie ici par son faible poids et la minceur de la crosse dans la poignée de laquelle le mécanisme ne peut être inséré. Outre cette variante de mécanisme et la forme caractéristique de la crosse, les mousquets de Teschen sont caractérisés par la riche décoration de leur crosse à base d'incrustations d'os représentant des personnages et des motifs animaliers. Mais la nacre et le laiton sont aussi souvent utilisés.

Le canon des mousquets de Teschen porte toujours des rayures. Comparés aux autres armes contemporaines, les mousquets de Teschen sont légers et d'un calibre exceptionnellement petit. Ce sont en fait des armes parfaites pour la chasse au petit gibier à plume (canard, grive, faisan, etc.) ou à poils (lapin, lièvre, écureuil, etc.), bien que leur faible poids et leur riche décoration en font aussi une arme destinée aux dames.

Mousquet de voiture

Les mousquets de voiture sont utilisés principalement sur les diligences ou un affût spécifique est mis en place afin de l'appuyer et de l'utiliser vers l'arrière de la diligence en direction d'éventuels poursuivants. Doté d'un très long canon, pesant un poids relativement élevé, il est difficilement utilisable en dehors d'un affût. Par contre, il augmente fortement la portée de l'arme. A titre de comparaison, vous pouvez voir sur la planche ci-dessous un mousquet normal.

Règles spéciales : le mousquet de voiture s'utilise avec un affût. Une personne qui appuie son mousquet de voiture sur un affût doit passer une action à le positionner avant de tirer. D'un autre côté, si elle se passe de cet affût, elle subit un malus de trois augmentations à son tir. Il est possible de se servir d'affûts improvisés, comme le faite d'un mur, un rocher, un encadrement de fenêtre, etc.

Patte-d'oie

La patte d'oie est à la base un pistolet ordinaire, mais il est muni de quatre canons qui s'évasent vers l'avant (parfois cinq ou sept), dont la position rappelle une patte d'oie. Ce n'est pas une arme de tireur d'élite, mais elle est plutôt impressionnante et elle est très appréciée des capitaines de navire lorsqu'ils font face à une mutinerie. Cette arme est véritablement efficace lorsque vous tirez sur un groupe.

Règles spéciales : en vous basant sur un angle à 45°, déterminez le nombre d'ennemis pouvant être touchés (une par canon). Effectuez un jet pour toucher pour chaque canon, puis déterminez aléatoirement la cible potentielle, elle a alors 50% de chances d'être réellement touchée. Une fois résolue, passez à la cible potentielle suivante. Le rechargement des canons prend aussi longtemps que le rechargement de 4 pistolets.

Pistolet

Le pistolet est une arme à feu de très bonne facture dotée d'un mécanisme à ressort. Principalement constitué d'un tube de métal fixé à une poignée en bois, son mécanisme de mise à feu est situé un peu après le milieu du canon. Les pistolets ont l'avantage de faire pas mal de dommages à une portée relativement importante et pour peu d'encombrement. Un pistolet tire un projectile simple, exige une action pour recharger et un sachet de poudre pour propulser la balle. Si la poudre est humide, elle ne prend pas feu et ne propulse pas la balle hors du canon.



Pistolet à grappin

Un pistolet à grappin projette vers un navire ou bâtiment une corde à l'extrémité de laquelle se trouve un crochet. Les vaisseaux militaires utilisent le pistolet à grappin depuis des années, mais il a encore été perfectionné.

Règles spéciales : le ND pour toucher est de 5 + les modificateurs de portée. En cas de réussite, la corde est solidement accrochée et peut être utilisée pour rejoindre le navire ou bâtiment. En cas d'échec, le grappin se décroche dès que le héros tire dessus.

Pistolet à tromblon

Le pistolet à tromblon, comme le tromblon, peut être chargé avec une multitude de projectiles. Pour cette raison, le tir d'un pistolet à tromblon peut arroser toute une zone et atteindre un certain nombre d'ennemis proches les uns des autres.

Règles spéciales : lors d'un tir sur un groupe, lancez 1d4 pour déterminer la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre d'ennemis pouvant être atteints. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse des dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Une seule dose de poudre est nécessaire pour tirer avec un tromblon, mais il peut envoyer jusqu'à quatre balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Pistolet de duel

Certains des armuriers les plus talentueux de Théah ont consacré de longues heures au service de dandys gâtés et de riches duellistes, à travailler et à améliorer le schéma général du pistolet. Il en a résulté le pistolet de duel – très similaire aux pistolets ordinaires mais de fabrication plus soignée et plus fiable.

Règles spéciales : le tireur utilisant un pistolet de duel bénéficie d'une augmentation gratuite à tous ses jets d'attaque (Pistolet).

Pistolet de signalisation

Le canon de ce pistolet est constitué d'une gouttière recouverte de laiton qui se termine par une coupelle. Le couvercle supérieur du "canon" s'ouvre latéralement vers la gauche. La gouttière et la coupelle peuvent être garnies de poudres de différentes couleurs

dont la mise à feu provoquée par un système ordinaire sert à transmettre un signal.

Règles spéciales : le signal de ce pistolet se voit à une très grande distance (au moins 10 km sur la mer). Il suffit ensuite d'utiliser des poudres de différentes couleurs pour réussir à communiquer efficacement.

Pistolet de poche

C'est la version dix-septième du derringier, pouvant être facilement dissimulée et facilement utilisée dans des endroits confinés.

Elle ne fait pas beaucoup de dégâts, est très imprécise même à portée très courte, mais peut sauver une vie dans un lieu resserré.

Règles spéciales : le pistolet de poche donne un malus d'une augmentation à tous ses jets d'attaque (Pistolet) en raison de son imprécision.

Poivrière

Les sept canons, dont un central et six périphériques en cercle sont alésés dans une billette de fer. Les chambres sont reliées entre elles par les lumières de telle sorte que les sept coups sont tirés en une seule volée, décuplant les dommages infligés par un simple pistolet.

Règles spéciales : la poivrière ne peut être utilisée que contre un seul adversaire, à la différence du tromblon, mais les dommages qu'elle lui inflige sont très importants. Le rechargement des canons prend aussi longtemps que le rechargement de 7 pistolets. De plus, en raison de la communication des différentes chambres de cette arme, les risques d'ignition sont plus importants et se produisent lorsque le tireur n'obtient que des "1" et des "2" sur son jet d'attaque. Par contre, en raison du nombre de balles tirées, il est plus facile de toucher, aussi le tireur bénéficie-t-il d'une augmentation bonus sur son jet d'attaque (Pistolet).

Tromblon

Le tromblon peut être chargé avec une multitude de projectiles allant des balles de pistolet aux pierres, en passant par le verre brisé, les clous rouillés et tout ce qui peut tomber sous la main. Pour cette raison, le tir d'un tromblon peut arroser toute une zone et atteindre un certain nombre d'ennemis proches les uns des autres.

Règles spéciales : lors d'un tir sur un groupe, lancez 1d6 pour déterminer la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre

d'ennemis pouvant être atteints. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse des dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Une seule dose de poudre est nécessaire pour tirer avec un tromblon de marine, mais il peut envoyer jusqu'à cinq balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Une seule dose de poudre est nécessaire pour tirer avec un tromblon, mais il peut envoyer jusqu'à six balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Tromblon d'affût

Le tromblon d'affût est une version agrandie du tromblon, conçue pour être montée sur pivot sur le bastingage d'un bateau ou sur le toit d'une diligence. Comme le tromblon, il peut être chargé de munitions improvisées.

Règles spéciales : comme pour le tromblon, son tir peut être dispersé. Lors d'un tir sur un groupe, lancez 1d10 pour déterminer la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre d'ennemis pouvant être atteints. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse des dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.

Le tromblon d'affût nécessite trois doses de poudre pour tirer, mais il peut envoyer jusqu'à dix balles à la fois s'il est chargé avec des munitions normales.

Un héros dont la Gaillardise est supérieure à 4 peut se servir d'un tromblon d'affût tenu en main ; ses jets pour toucher subissent alors une pénalité de deux augmentations, à chaque tir, il doit également réussir un jet de Finesse + Equilibre contre un ND de 30 ou être renversé par le recul. Il encaisse également 1D10 points de blessures.

Tromblon de marine

Le tromblon de marine est une version raccourcie du tromblon équipée d'une baïonnette. Au moment de l'abordage entre deux navires ennemis, lorsque les combats individuels s'engagent sur les ponts, ce tromblon est indubitablement plus efficace que le mousquet ordinaire. Les combattants peuvent aussi faire usage de la baïonnette pliante montée au-dessus du canon et retenue en position fermée par un verrou à coulisse fixé sur la vis d'obturateur. Le canon en laiton des tromblons de marine résiste mieux à la corrosion et aux agressions de l'air marin que le fer.

Règles spéciales : lors d'un tir sur un groupe, lancez 1d10 et divisez par 2 pour déterminer la dispersion du tir. Le résultat indique le nombre d'ennemis pouvant être atteints. Déterminez individuellement l'effet du tir. Chaque cible touchée encaisse des dégâts normaux. En tirant sur une seule cible qui n'appartient pas à un groupe, la réussite du tir et les dommages sont déterminés normalement.