

## IV. L'ÉQUIPEMENT



**L'**équipement constitue, bien entendu, un aspect important du jeu. Dans D&D Alternatif, le choix des armes et armures, en particulier, pèse de façon significative sur le sort des combats. Ce chapitre insistera donc sur ces questions, mais laissera de côté le détail des équipements communs (tels que cordes, pitons, grappins, rations de nourriture, prix du parchemin, etc.). Pour en savoir plus à ce sujet, vous devrez vous reporter aux manuels officiels de D&D 3ème édition ou d'AD&D.



Tirons d'abord, il est bon de rappeler quelques généralités sur l'équipement dans un monde médiéval fantastique :

**Les matières premières :** dans notre monde contemporain, le cuir est plus cher que le bois, lui-même plus cher que le métal. Ce rapport de prix dépend de nos capacités de production actuelles. Dans un monde médiéval, au contraire, le métal est bien plus coûteux que le bois et le cuir, ceci en raison de problèmes techniques liés à son extraction et à sa fonte. Au moyen Age, les techniques minières étaient beaucoup moins développées qu'à l'heure actuelle ; de plus, la fonte de plaques de métal de grandes

tailles posait un problème technique sérieux. A partir du treizième siècle (grosso modo) apparaissent en Europe des hauts fourneaux qui permettent la fonte aisée de plaques larges ( les « plates »). Cette évolution technique va permettre l'apparition de l'armure « de plates », presque impossible à réaliser auparavant. C'est au MD de décider du niveau technique de son monde de campagne, mais si les hauts fourneaux n'existent pas encore dans celui-ci, il est probable que les armures de plates soient très rares, sinon inexistantes. La cotte de maille est plus aisée à réaliser, puisqu'elle ne nécessite que de fins fils de fer en guise de matière première.

Un MD soucieux de réalisme réfléchira aussi aux matières premières que l'on peut se procurer aisément dans telle ou telle région. Il est possible que certains objets coûtent beaucoup plus cher dans telle ou telle région que dans d'autres, parce que les matières premières nécessaires à leur fabrication y sont beaucoup plus rares. Pour prendre un exemple percutant, rappelez-vous que chez les aztèques, l'or ne valait pas grand-chose tant il était courant.

Enfin, en temps de guerre ou d'insécurité, les prix peuvent grimper dans des proportions dramatiques, en raison de problèmes d'approvisionnement.

**Les monnaies :** Le Moyen Age européen connaît une très grande diversité de monnaies : à certaines époques, chaque comte, chaque duc, chaque évêque battait sa propre monnaie, qui n'avait cours que dans son propre territoire. Le change des devises posait donc de gros problèmes aux marchands itinérants. Heureusement, quelques monnaies fortes avaient cours presque partout : c'était notamment le cas de certaines devises italiennes, très répandues en raison des activités commerciales des marchands italiens. Dans votre monde de campagne, il est probable qu'il existe une pléthore de petites monnaies locales. Cependant, un MD avisé créera une ou deux monnaies « fortes » qui constituent des valeurs sûres : peut-être une monnaie royale ou impériale, ou encore la monnaie d'un peuple marchand. Si vos personnages découvrent un trésor ancien, il se pourrait en fait qu'ils déchantent très vite, en découvrant que la monnaie qui le constitue n'a plus cours nulle part, et ne vaut plus que par le prix des matières premières..

**L'artisanat :** N'oubliez pas que l'artisanat médiéval est très spécialisé. Un même artisan ne fabrique qu'une gamme très limitée de produits. Il n'existe évidemment rien qui ressemble à un « grand magasin ». Les meilleures occasions de se procurer une grande variété d'objets ou produits sont encore les foires qui se tiennent régulièrement à l'initiative d'une commune ou d'un seigneur.


# I. LES ARMES DE MÊLÉE

Ce chapitre présente les différents types d'armes utilisés en mêlée, du poing nu à la lance de cavalerie, en passant par l'épée, le fléau, le bouclier, et bien d'autres armes à caractère offensif ou défensif. Le tableau 14 à la page ci-contre liste les dégâts, facteurs d'arme et facteur d'initiative des différentes armes proposées. Les pages suivantes précisent les avantages particuliers dont disposent certaines armes spécifiques.

S'il existe une aussi grande variété d'armes blanches, c'est parce que chacune d'elle présente ses propres avantages et inconvénients. D&D Alternatif s'efforce de tenir compte de ces différences avec réalisme, afin de rendre la carrière de guerrier plus passionnante et de permettre aux joueurs de diversifier leurs stratégies de combat. Vous ne retrouverez pas dans ce tableau certaines armes « fantasy » proposées par la 3ème édition, tout simplement parce qu'elles seraient en réalité totalement inutilisables, ne serait-ce que par leur ergonomie. Seules des armes pratiques et réellement utiles figurent ici.



Dans le tableau de la page précédente, les armes présentent toutes les caractéristiques suivantes :

**Arme à une main/ à deux mains :** Commencez par vérifier si l'arme qui vous intéresse est une arme à une main ou une arme à deux mains. Si c'est une arme à deux mains, le signe  sera indiqué à côté de son nom, dans la première colonne du tableau.

Reportez-vous au tableau 11 (page 51) pour connaître votre routine de combat avec une arme à une main, deux armes à une main (une dans chaque main), ou une seule arme à deux mains.

**Bonus à l'initiative :** Ce bonus reflète la rapidité d'action de votre arme. Celle-ci dépend principalement de deux facteurs : sa maniabilité (la rapidité avec laquelle vous pouvez revenir en garde, armer et porter un coup) et son allonge (si votre arme est plus longue, vous aurez l'occasion d'atteindre votre adversaire avant qu'il n'en ait lui-même l'occasion).

Soustrayez ce bonus de l'initiative de votre *première action de combat du round* (et de celle-ci seulement, même si vous maniez deux armes).

**Exemple :** Pour ce round de mêlée, Conrath dispose de deux actions à l'épée (initiative 1 et 7) et d'une action à la dague (initiative 3). Il a le droit de soustraire 3 (facteur d'initiative de l'épée) à son initiative la plus basse, soit celle de sa première action à l'épée. Celle-ci prendra donc cours à -2 au lieu de 1. Sa seconde action à l'épée et son action à la dague ne bénéficient d'aucun bonus d'initiative.

(Notez que la même règle vaut pour le bonus à l'initiative dû à une haute dextérité : vous ne l'appliquez qu'à votre première action du round, et à celle-ci seulement, et ce même si vous maniez deux armes).

**Facteur d'attaque :** Les armes qui disposent d'une meilleure allonge ou d'une meilleure force d'impact sont plus efficaces pour atteindre l'adversaire, détruire son matériel ou le forcer à reculer : elles ont donc un *facteur d'attaque* plus élevé.

Si votre action de mêlée est une *attaque*, un *bris* ou une *percée*, ajoutez à votre force de frappe le facteur d'attaque de l'arme que vous utilisez pour cette action.

**Facteur défense :** les armes plus maniables, ou qui disposent d'une meilleure allonge, sont plus efficaces pour tenir l'adversaire à distance et bloquer ses coups : elles ont donc un *facteur défense* plus élevé.

Si votre action de mêlée est une *parade*, ajoutez à votre force de frappe le facteur défense de l'arme que vous utilisez pour cette action.

De plus, lorsque vous êtes la cible d'une attaque de mêlée, vous ajoutez également votre facteur défense à votre *classe d'armure* (si vous maniez deux armes en même temps, vous ne prenez en compte que le facteur défense le plus favorable des deux).

Note : Les règles qui concernent les facteurs d'armes sont décrites plus en détail au Chapitre III : *Le combat* (page 56).

**Armes équilibrées/armes déséquilibrées :** Par souci de facilité, la plupart des armes ont des facteurs d'attaque et de défense identiques. Une épée, par exemple, a un facteur d'armes de 3/3. Cependant, il existe des armes qui sont plus efficaces en attaque qu'en défense, ou plus efficaces en défense qu'en attaque.

- **Armes équilibrées :** les armes équilibrées sont celles qui ont des facteurs d'attaque/défense identiques : par exemple, une épée ou une lance. Ce sont généralement des armes très maniables, dont le poids est bien réparti.

## TABLEAU I4 : LES ARMES DE MÊLÉE



Arme	Bonus initiative	Facteur d'attaque	Facteur de défense	Dégats
Mains nues	0	0	0 (ne peut parer)	1d2
Main armée (gantelet, etc)	0	0	0	1d3
Badelaire	- 2	3	2	1d8+1
Bâton	☒ - 4	4	4	1d4
Bec de corbin	☒ - 3	5	4	1d10
Bouclier	0	0	3	1d3
Cimeterre	- 3	3	3	1d8
Couteau de brèche	☒ - 5	5	7	1d8+1
Dague	-1	1	1	1d4+1
Désarçonneur	☒ - 6	6	6	1d4
Epee bâtarde	(☒) - 3	4	3	1d8 (2d4+1)
Épée courte	- 2	2	2	1d6+1
Epee deux mains	☒ - 4	5	4	1d10+1
Epee longue	- 3	3	3	1d8
Fauchard, guisarme, corsèque, etc .	☒ - 6	6	6	1d8+1
Filet de rétiaire	- 3	2	0 (ne peut parer)	-
Fléau	- 2	3	1	1d6+1
Fléau 2 mains (scorpion)	☒ - 4	5	3	1d8 + 2
Fouet	- 5	5	0 (ne peut parer)	1d4
Hache	- 2	3	2	1d8
Hache 2 mains	☒ - 3	5	4	1d10 + 1
Halebarde, vouge	☒ - 5	7	5	1d10
Lance de cavalier	- 10	8	0 (ne peut parer)	1d10+1 (x2)
Lance de piéton	☒ - 6	6	6	1d8
Lasso	☒ - 5	5	0 (ne peut parer)	-
Masse	- 2	3	2	1d6+1
Marteau de guerre	-2	3	2	1d6+1
Morning star	☒ - 5	6	3	1d8+1
Pavois	0	0	8	1d3
Plommée	☒ - 5	6	4	1d8+2
Rondache	0	0 (1)	2	1d3 (1D4+1)

☒ **Arme à deux mains** : Une telle arme demande l'usage de vos deux bras (vous ne pouvez manier qu'une seule arme à la fois).

**Ne peut parer/ ne peut attaquer** : Vous ne pouvez pas effectuer de parade de mêlée/d'attaque de mêlée avec une telle arme.



**Armes déséquilibrées :** les armes déséquilibrées sont celles qui ont des facteurs d'attaque et de défense différents. Les armes qui ont un poids mal réparti (comme la masse ou la hache) ont une plus grande force d'impact, mais sont souvent plus difficiles à contrôler : par conséquent elles ont généralement un facteur d'attaque plus élevé que leur facteur de défense. Le bouclier, le pavois et la rondache sont les seules armes spécifiquement défensives (leur facteur d'attaque est inférieur à leur facteur de défense).

**Dégâts :** Lorsque vous réussissez une attaque avec une arme de mêlée (même avec vos poings ou avec un bouclier), votre adversaire encaisse une certaine quantité de dégâts d'usure.

Chaque arme inflige les dégâts de base indiqués dans la dernière colonne du tableau. Vous pourrez ajouter à ces dégâts de base votre bonus de force au dégâts, plus les éventuels bonus dus à la magie ou à votre maîtrise de cette arme (expertise ou spécialité).

Notez que, à quelques exceptions près, toutes les armes infligent les mêmes dégâts de coup (1D6 - 1) sur un *coup critique exceptionnel*. Un coup de dague bien placé peut se révéler tout aussi mortel qu'un coup de hache à deux mains !



## DESCRIPTION DES ARMES DE MÊLÉE

Vous trouverez ci-dessous une description plus détaillée des diverses armes de mêlée listées dans le tableau 14.

**Avantages spéciaux/limites spéciales :** Notez que certaines armes disposent d'avantages spéciaux, détaillés dans leur description : par exemple, un bonus contre certains types d'armures. D'autres armes, en revanche, subissent des limites spéciales. Par exemple, un bâton inflige des dégâts de coup réduits en cas de coup critique exceptionnel.

**Coup exceptionnel :** certaines armes réalisent un *coup exceptionnel* spécifique lorsque les dés indiquent un *résultat pur* élevé. Par exemple, sur un résultat de 19 pur, un *bec de corbin* arrache une plaque d'armure à votre adversaire.

**Expertise/spécialisation :** Notez également que pour certaines armes, l'expertise ou la spécialisation martiale octroient parfois des avantages différents ou inhabituels : dans ce cas, ceux-ci seront également détaillés ci-dessous. Si rien de spécial n'est précisé à

ce propos dans la description de l'arme, l'expertise et la spécialisation offrent simplement les avantages habituels, c'est-à-dire ceux décrits à la page 155 de ce manuel (compétence martiale *maîtrise d'armes de mêlée*).

**Armes apparentées :** Au bas de la description d'une arme, figure parfois une liste d'autres armes de mêlée qui lui sont *apparentées*. Si vous maîtrisez une arme (rg 2), vous êtes considérés comme maîtrisant également toutes les armes apparentées à celle-ci. Si vous êtes un *expert* dans une arme (rg 4), vous bénéficiez également des avantages de l'expertise (+1 dégâts) lorsque vous utilisez une arme qui lui est apparentée. En revanche, la spécialisation (rg 7) n'est valable que pour l'arme elle-même, et non pour ses armes apparentées (lorsque vous utilisez une arme apparentée à votre arme de spécialisation, vous ne bénéficiez pas des avantages de la spécialisation, mais uniquement de ceux de l'expertise).

### Badelaire

Le badelaire (aussi appelé faulchon) est une épée courte à large lame courbée. L'essentiel de son poids est réparti sur le haut de la lame (plus large que la base), ce qui rend cette arme moins maniable mais augmente sa force d'impact. Le badelaire est donc une arme *déséquilibrée*.



### Bâton

Un bâton de combat mesure généralement entre 1m50 et 2m80 de long. C'est une arme maniable, qui dispose d'une bonne allonge, mais inflige de faibles dégâts. Elle est très facile à se procurer.

**Limite spéciale (coup critique exceptionnel) :** En coup critique exceptionnel, cette arme n'inflige que 1D4-1 points de dégâts de coup (au lieu de 1D6-1).

### Bec de Corbin

Cette arme, qui fait partie de la famille des marteaux de guerre, est constituée d'un manche de bois (souvent renforcé de ferrures) d'1m 20 à 1m 60 environ, muni à l'une de ses extrémités d'une triple tête de fer : d'un côté, un marteau pour l'impact, de l'autre une sorte d'épais crochet en forme de bec de corbeau, et à la pointe une puissante pique de fer. Elle se manie à peu près de la même manière qu'une hache à deux mains (le combattant pouvant parer avec le fer ou le bâton).

Cette arme est spécialement conçue pour passer les armures de plates : le marteau frappe et assome, la pique plonge dans le défaut de l'armure, et le crochet en forme de bec de corbeau arrache les plaques d'armure. C'est une arme de piéton, que ne dédaignent pas les chevaliers.

**Avantage spécial :** Le bec de corbin est particulièrement efficace contre les *armures de plates* et de *plates hybrides*. Un personnage qui manie un bec de corbin déduit 2 au seuil d'armure de son adversaire si celui-ci porte une telle protection. Par exemple, si vous affrontez au bec de corbin un personnage qui porte une plate hybride de seuil 8



(classe d'armure : 18), vous devrez seulement réaliser un 16 pour l'atteindre (6 pur sur le dé).

**Coup exceptionnel :** Lorsque vous réalisez un 19 pur sur une attaque au bec de corbin, vous arrachez (ou faussez) une plaque d'armure à votre adversaire. Son seuil d'armure diminue effectivement de 1 point. Ceci ne vaut, bien entendu, que si votre adversaire porte une armure de plates ou de plates hybride.

**Expertise (rang 4) :** Si vous êtes un *expert* au bec de corbin, vous réalisez le coup exceptionnel décrit ci-dessus sur un 18-19 pur. Vous bénéficiez en outre des avantages habituels d'une expertise martiale (+1 dégâts).

**Spécialisation (rang 7) :** si vous êtes spécialisé au bec de corbin, vous réalisez le coup exceptionnel décrit ci-dessus sur un 17-18-19 pur. Vous bénéficiez en outre de tous les avantages habituels d'une spécialisation en arme de mêlée.



## Bouclier

Le bouclier est une arme principalement défensive : vous vous en servirez en priorité pour *parer* les coups adverses. Eventuellement, vous pouvez vous servir d'une action au bouclier pour attaquer, bien que les dégâts soient faibles et le facteur d'attaque médiocre.

**Avantage spécial :** Dans D&D Alternatif, le bouclier est une arme à part entière et donne droit à une action par round. Il s'utilise généralement dans la main gauche. Vous n'avez pas besoin d'investir en *combat main gauche* pour utiliser un bouclier de cette manière : même si votre rang en *main gauche* est de 0, vous ne subirez aucune pénalité pour son utilisation (vous conservez toujours le facteur d'arme du bouclier, ainsi que celui de votre arme de main droite).

Contrairement aux autres armes de mêlée, un bouclier peut être utilisé pour parer des tirs de missiles, sur une action de *mêlée* ou de *couverture*. De plus, si vous êtes la cible d'un tir de missile, vous pouvez ajouter le facteur de défense du bouclier à votre classe d'armure, comme s'il s'agissait d'une attaque de mêlée. Vous perdez toutefois ces avantages si

## COMBATTRE AU BOUCLIER

Urbain, le prêtre, utilise un bouclier dans la main gauche et une masse d'arme dans la main droite. Chacune de ces armes lui donne droit à une seule action : notre ami agira donc deux fois par round, une fois au bouclier et une fois à la masse d'arme.

Urbain compte se servir de sa masse pour *attaquer*, et garder son action au bouclier en réserve le plus longtemps possible pour *parer* les attaques adverses. Au début du premier round du combat, il lance deux d10, et obtient une initiative de 2 pour sa masse d'armes (initiative ajustée par la dex d'urbain et le facteur d'initiative de la masse, en tant que première action du round) et de 5 pour son bouclier (aucun ajustement).

Au segment 2, Urbain *attaque* avec sa masse d'arme et touche son adversaire. Celui-ci riposte au segment 3, mais sans parvenir à atteindre notre valeureux prêtre. S'il y était parvenu, Urbain aurait aussitôt dépensé son action au bouclier pour parer le coup.

Le MD annonce maintenant le cinquième segment, qui correspond à l'action au bouclier d'Urbain. Notre ami décide de reporter cette action (au segment 10), et de la garder ainsi en réserve pour le cas où son adversaire disposerait encore d'une action pour ce round.

Il fait bien, car au segment 6, son adversaire attaque à nouveau; cependant, il échoue une seconde fois à atteindre notre ami. Urbain suppose que son ennemi n'a plus d'actions pour ce round; lui-même dispose encore d'une action au bouclier d'initiative 10 (action reportée). Si rien ne se passe d'ici le segment 10, Urbain compte utiliser cette action pour attaquer son adversaire à ce moment.

Cependant, au segment 8, un archer posté sur le flanc lui décoche une flèche : c'est touché ! Urbain dépense instantanément son action au bouclier pour parer ce missile (ce qu'aucune autre arme ne lui aurait permis de faire).

Bien qu'Urbain ne soit nullement compétent en combat main gauche, il ne subit aucune pénalité et conserve toujours tous ses facteurs d'armes lorsqu'il utilise le bouclier dans la main gauche.

vous n'êtes pas en mesure de voir le missile arriver sur vous.

**Expertise (rang 5) :** L'expertise au bouclier s'acquiert au rang 5. Si vous bénéficiez de cet avantage, vous utilisez le bouclier comme s'il avait un facteur d'attaque de 1 et un facteur défense de 4 (au lieu de 0/3). Cet avantage est valable également pour l'ajout du facteur défense à votre classe d'armure de mêlée (vous ajoutez 4, au lieu de 3, à votre classe d'armure lorsque vous êtes la cible d'une attaque de mêlée ou d'un tir de missile). La compétence martiale *maîtrise du bouclier* est une compétence spécifique, distincte de la compétence *maîtrise d'arme de mêlée* : reportez-vous à la page 156 pour en savoir plus.

**Armes apparentées :** rondache et pavois.

## Cimeterre

Cette arme est similaire à l'épée longue., mais tranche d'un seul côté et présente une légère courbure.

**Arme apparentée :** épée longue.

## Corsèque

La corsèque est une longue arme d'hast, terminée par un triple fer (deux pointes latérales, une pointe centrale), parfois ouvragé en forme d'ailes de chauve-souris.

**Arme apparentée :** lance de piéton.

## Couteau de brèche

Le couteau de brèche ressemble à un fauchard, mais son manche est plus court. En conséquence, il dispose de moins d'allonge qu'un fauchard, mais se révèle bien plus maniable, ce qui le rend plus efficace en défense. Généralement, un couteau de brèche est muni d'une rondelle à la base du fer, destinée à protéger votre main contre les coups qui pourraient glisser sur la lame. Cette rondelle vous avantage aussi pour bloquer les coups adverses.

**Armes apparentées :** fauchard, guisarme.

## Dague



Petite, maniable, facile à dissimuler sur soi, la dague est la plus discrète des armes de mêlée. Elle se présente sous la forme d'un long couteau, ou d'une petite épée en réduction. Bien qu'elle soit peu efficace en bataille rangée, elle est utile comme arme de main gauche, pour des opérations discrètes (coup sournois), ou encore pour achever un ennemi. Il est utile d'avoir toujours une dague sur soi, « pour le cas où ».

**Spécialité (rang 6) :** La spécialité à la dague s'acquiert au rang 6 (au lieu du rang 7). Les avantages offerts sont classiques (c-à-d ceux décrits dans la compétence martiale « maîtrise d'arme de mêlée »).

**Avantages spéciaux (coup sournois) :** vous pouvez utiliser conjointement deux dagues (une dans chaque main) pour faire un seul coup sournois. Lancez simultanément deux dés d'attaque, une pour chacune de vos deux dagues. Si les deux touchent, additionnez leurs dégâts et ajoutez au

total votre rang en *coup sournois*. Les deux attaques sont considérées comme un seul coup sournois et donnent lieu à un seul jet de *sauvegarde critique*. En cas d'échec de cette sauvegarde, c'est ce total de dégâts qui est doublé, mais la victime ne perdra qu'une seule fois des points de coup.

**Perce-mailles :** le perce-mailles est apparenté à la dague. Cette arme (assez rare) se présente comme une lame de section carrée, très fine à la pointe, plus large à la base. Elle est conçue pour s'introduire à travers les anneaux d'une cotte de mailles et les écarter au fur et à mesure qu'elle y pénètre. Lorsque vous maniez une telle arme, vous déduisez 2 au seuil d'armure de votre adversaire si celui-ci porte une *cotte de maille*. Par exemple, si vous attaquez au perce-mailles un personnage qui porte une cotte de maille de seuil 6 (classe d'armure : 16), vous devrez seulement réaliser une force de frappe de 14 pour l'atteindre (4 pur sur le dé).

**Stylet d'assassin :** Cette arme est apparentée à la dague. C'est une lame particulièrement fine et souple. Sa particularité est de créer des blessures profondes, mais tellement petites (en surface) qu'elles sont pratiquement invisibles et saignent très peu à l'extérieur. Si vous réalisez un coup critique avec une telle arme (par exemple, sur un coup sournois), la victime ne ressent qu'une sensation de piqûre. Si elle n'a pas vu venir le coup, elle risque de ne pas réaliser qu'elle a été blessée gravement (à la discrétion du MD). De plus, si la victime subit une *hémorragie* en guise d'effet critique, celle-ci est interne et ne peut pas être arrêtée par des moyens normaux. En revanche, le stylet n'inflige que 1D4 points de dégâts (au lieu de 1D4+1).

**Miséricorde :** cette arme est apparentée à la dague. Elle est spécialement conçue pour passer les armures de plates et de *plates hybrides*. Lorsque vous maniez une telle arme, vous déduisez 2 au seuil d'armure de votre adversaire s'il porte une telle protection.

## Désarçonneur

Le désarçonneur ressemble à un fauchard, mais son fer, au lieu de se terminer en pointe, se termine en un large crochet recourbé vers l'arrière. Il sert à accrocher les cavaliers pour à les jeter à bas de leur monture. Il peut s'utiliser également pour accrocher les mollets d'un piéton et le jeter au sol.

**Coup exceptionnel :** Sur un 17, 18 ou un 19 pur, cette arme agrippe votre adversaire (de taille G au maximum), ce qui vous permet de le jeter au sol. La victime a le droit de lancer une sauvegarde *réflexes* contre DC16 pour éviter la chute et se dégager de votre crochet.

**Expertise (rg 4) :** si vous êtes un expert dans l'usage de cette arme, le *coup exceptionnel* listé ci-dessus survient sur un 16, 17, 18 ou 19 pur. Vous bénéficiez par ailleurs des avantages habituels de l'expertise martiale (+1 dégâts).

**Spécialité (rg 7) :** si vous êtes *spécialisé* dans l'usage de cette arme, le *coup exceptionnel* listé ci-dessus survient sur un 15, 16, 17, 18 ou 19 pur. Vous bénéficiez par ailleurs de tous les avantages habituels d'une spécialisation en arme de mêlée.

## Épée bâtarde

Cette arme n'est que légèrement plus lourde que l'épée longue, mais sa fusée (poignée) est plus longue, ce qui vous permet de l'utiliser soit à une main, soit à deux mains.

Si vous l'utilisez à deux mains, vous bénéficiez de la même routine qu'avec n'importe quelle autre arme à deux mains ; dans le cas contraire, vous bénéficiez de votre routine à une main. Cette arme inflige 1D8 points de dégât lorsqu'elle est utilisée à une main, et 2D4+1 dans le cas contraire.

## Epee courte

Les épées courtes sont rapides et maniables, mais manquent un peu d'allonge. Rien à signaler.

## Epee à deux mains



Une épée à deux mains mesure entre 1m30 et 1m60. Bien qu'elle inflige des dégâts remarquables, elle est surtout utilisée pour briser les hampes des armes d'hast.

**Avantage spécial :** Une épée à deux mains inflige de *doubles dégâts* lorsqu'elle est utilisée pour *briser* des manches d'armes d'hast.

## Epee longue

L'arme noble, l'arme polyvalente par excellence. Aucun avantage particulier.

**Armes apparentées :** cimeterre.

## Fauchard



A l'origine, le fauchard est simplement une lame de faux montée sur un manche de bois, dans le prolongement de celui-ci. C'est l'une des plus courantes, et aussi l'une des plus maniables des armes d'hast.

**Arme apparentée :** couteau de brèche, guisarme.

## Filet de réciaire

Cette arme d'usage antique est un robuste filet plombé, que l'on jette sur l'adversaire dans l'espoir de l'entraver. Un filet n'effectue aucun dégât en attaque, mais s'il touche (et si l'attaque n'est pas parée), la victime doit lancer une sauvegarde *réflexes* contre DC14 sous peine d'être *entravée* par le filet (ce qui l'empêche d'effectuer quelque action que ce soit et accorde une *attaque d'opportunité* /segment à ses adversaires). Une personne *entravée* a droit à chaque segment à une nouvelle *sauvegarde réflexes* (DC 17) pour tenter de se dégager. Une créature de taille géante (ou supérieure) ne peut pas être entravée. Le filet est généralement utilisé comme une arme de main gauche ; un *rang 4* dans la compétence *combat main gauche* est nécessaire pour l'utiliser sans malus (en conservant tous vos facteurs d'armes). Par ailleurs, cette arme est incapable d'infliger du dégât, et ne peut effectuer aucune action de *parade*, de *bris* ni de *percée*. Lorsqu'une attaque est réussie (que la cible ait ou non échoué à sa sauvegarde), le filet est considéré comme lâché, et vous ne pouvez plus l'utiliser à moins de prendre le temps de le ramasser.

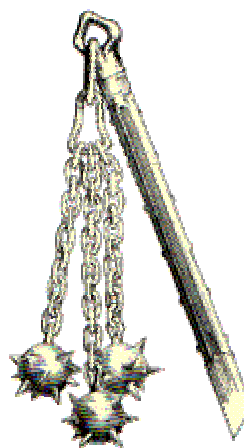
**Avantage spécial :** Plutôt que de vous en servir pour attaquer, vous pouvez dépenser votre action au filet pour *aveugler* votre adversaire, c'est-à-dire pour projeter le filet vers ses yeux (sans le lâcher). *Aveugler l'adversaire* est une action de mêlée spéciale. Au moment même où vous

portez une attaque avec votre autre main, vous pouvez dépenser instantanément (et simultanément) votre action au fouet (quelque soit son initiative), sans jet de dé, pour aveugler l'adversaire. En conséquence, votre attaque de l'autre main bénéficie d'un bonus de 4 au toucher.

**Coup exceptionnel :** En cas de 20 pur, la victime est automatiquement entravée, sans avoir droit à une sauvegarde.

**Spécialité/expertise :** Il n'existe ni spécialité ni expertise dans la maîtrise de cette arme.

## Fléau



Le fléau d'armes est constitué d'un manche court, auquel est fixé une chaîne, elle-même reliée à une boule de métal (parfois garnie de picots). Le mouvement imprimé par la chaîne donne à la boule de fer une force d'impact considérable. Cette arme est assez difficile à contrôler, c'est pourquoi elle est relativement peu efficace en défense (la chaîne peut toutefois bloquer un coup). Pour cette raison, le fléau est généralement utilisé en conjonction avec un bouclier dans la main gauche.

**Avantages spéciaux :** Le fléau d'armes est une arme de choc, conçue pour broyer les os et les crânes sous la cotte de maille. Il possède les mêmes avantages qu'une *masse d'armes* contre les cottes de mailles et les *plates hybrides* légères. De plus, le mouvement imprimé par la chaîne rend la trajectoire de la boule assez difficile à prévoir ; c'est pourquoi, toute *parade* contre une attaque au fléau subit un malus de 2.

**Coup exceptionnel :** Sur un 19 pur (quelle que soit l'action de mêlée que vous effectuez), la chaîne s'entortille autour de l'arme de votre adversaire, ce qui vous donne immédiatement une chance de le désarmer. Votre adversaire doit lancer un jet de sauvegarde *réflexes* contre DC 14, sous peine de lâcher son arme de main droite. S'il le réussit, il peut à son tour tenter la même chose contre vous (vous devrez également lancer une sauvegarde *réflexes*, DC 10, sous peine de perdre votre fléau). Si les deux adversaires conservent leur arme, le combat reprend normalement (le lien est rapidement rompu). Ce coup ne fonctionne pas contre une arme à deux mains.

**Expertise (rg 4) :** Si vous êtes un *expert* au fléau, le coup exceptionnel décrit ci-dessus survient sur un 18-19 pur. Vous bénéficiez par ailleurs de l'avantage habituel d'une expertise martiale (+1 dégât).

**Spécialité (rg 7) :** si vous êtes *spécialisé* au fléau, le coup exceptionnel décrit ci-dessus survient sur un 17-19 pur. Vous bénéficiez par ailleurs de tous les avantages habituels d'une spécialisation en arme de mêlée.

## Fléau à deux mains



Il s'agit d'une redoutable version à deux mains du fléau (le manche peut dépasser 1m de long, et les boules sont généralement au nombre de deux ou trois). Il dispose des mêmes avantages spéciaux et coups exceptionnels qu'un fléau normal.



## Fouet

Cette arme dispose d'une bonne allonge, mais effectue des dégâts assez faibles et est incapable d'effectuer une *parade* (Elle peut toutefois être utilisée pour une action de *percée*). Cependant, elle dispose d'un *coup exceptionnel* intéressant. Utiliser un fouet comme arme de main gauche demande un rang 6 en *combat main gauche* (sans quoi vous perdez tous vos facteurs d'armes).

**Limite spéciale :** Un fouet ne peut pas infliger de blessures graves, bien que le cumul de petites blessures puisse éventuellement finir par entraîner la mort. Tant que votre adversaire dispose de points d'endurance pour absorber les attaques, le fouet effectue ses dégâts d'usure normaux (1D4). Lorsque l'endurance de votre adversaire est épuisée, chaque attaque supplémentaire lui fait simplement perdre 1 point de coup (au lieu des dégâts normaux). L'effet critique est automatiquement une *hémorragie mineure*, sans autre handicap (on ne détermine pas d'autre effet critique au dé). Le simple cumul des hémorragies mineures peut cependant s'avérer dangereux...

**Coup exceptionnel :** Sur un 18 ou un 19 pur, cette arme s'enroule autour d'un des bras (au hasard) de votre adversaire et lui fait l'équivalent d'une *clé de bras* (action de lutte). Lorsque vous maintenez une telle prise, vous devez vous-même renoncer à toute action de mêlée au fouet. Votre adversaire perd également toute action de mêlée dont il dispose normalement pour le bras maintenu ; cependant, lui subit en outre un malus de 3 à tous ses jets de dés en raison de la clé. Vous pouvez tenter de tirer votre adversaire vers vous (tests opposés de *force*), et il peut faire de même.

Sur un 20 pur, le fouet s'enroule autour du cou de votre adversaire. L'effet est le même que pour une *clé*, mais la victime subit en outre automatiquement 1D8+1 points de dégâts d'étranglement par round. Notez qu'un 20 pur ne provoque pas de *coup critique exceptionnel*.

**Expertise (rg 4) :** si vous êtes un *expert* au fouet, la clé de bras survient sur un 17-19 pur et l'étranglement sur un 20 pur. De plus, vous bénéficiez de l'avantage habituel d'une expertise martiale (+1 dégât).

**Spécialité (rg 7) :** si vous êtes spécialisé au fouet, la clé de bras survient sur un 16-18 pur et l'étranglement sur un 19-20 pur. De plus, vous bénéficiez de tous les avantages habituels d'une spécialisation en arme de mêlée.

## Quisarme



Cette arme d'hast dispose d'un fer moyennement large, presque aussi long que celui d'un fauchard, terminé en pointe et muni d'un ou plusieurs crochets latéraux.

**Arme apparentée :** couteau de brèche, fauchard.

## Hache

La hache d'armes dispose d'une force d'impact considérable ; ses points faibles sont son manque d'allonge et son poids.

**Avantages spéciaux :** lorsque vous maniez une hache, vous déduisez 1 au seuil d'armure de votre adversaire lorsque vous l'attaquez avec cette arme. Par exemple, si votre ennemi est normalement AC 18 parce qu'il porte une *plate hybride*, vous devrez seulement réaliser un 17 pour le

toucher (7 pur sur le dé). Ceci est valable pour toutes les formes d'armures, même les armures naturelles.

## Hache à deux mains



La hache à deux mains dispose des mêmes avantages spéciaux qu'une hache normale, sauf qu'elle déduit 2 (au lieu de 1) au seuil de toute armure. C'est l'une des armes les plus offensive qui soit, probablement celle dont la force d'impact est la plus terrifiante. Vous pouvez parer aussi bien avec le fer qu'avec le bâton, c'est pourquoi un personnage qui manie bien cette arme peut en tirer un bon profit sur le plan défensif.

## Hallebarde



La hallebarde est munie d'un fer complexe (estoc - « hache » - crochets) plus lourd que la plupart des autres armes d'hast. Il s'agit donc d'une arme déséquilibrée, dotée d'une bonne force d'impact.

**Arme apparentée :** vouge.



## Lance de cavalerie lourde

La lance de cavalerie lourde s'utilise exclusivement en *charge* à cheval, et demande une technique d'équitation assez particulière. Pour cette raison, vous ne pouvez pas obtenir la maîtrise de cette arme si vous n'avez pas au moins un rang 4 en *équitation*, et vous ne pouvez pas l'utiliser si votre monture n'est pas pourvue d'étriers. La lance se tient sous le bras pendant la charge, et ne donne lieu à aucune action de routine : elle ne peut effectuer que l'action gratuite octroyée pour une *charge* (cfr. page 91), soit une action gratuite/round au maximum, au terme d'un *déplacement rapide* à cheval. Cette action gratuite ne peut être qu'une *attaque* ou éventuellement un *bris* de bouclier ou de pavois (et non de manche d'arme d'hast). La lance ne peut pas *parer* ; pour cette raison, elle s'utilise généralement en conjonction avec un bouclier dans la main gauche. Une fois le coup porté, la lance ne sert plus à rien :



le cavalier va soit se détourner pour préparer une nouvelle charge pour le round suivant, soit la lâcher pour achever le travail au moyen d'une autre arme. Son bouclier lui servira à parer la riposte de l'ennemi.

Les dégâts de la lance sont déjà en soi impressionnants; cependant, comme elle ne peut être utilisée qu'en charge, ces dégâts sont *toujours* doublés. Le choc avec une lance de cavalerie, en général, ne pardonne pas...

**Expertise (rg 5) :** Si vous êtes un *expert* à la lance de cavalerie, vous *triplez* les dégâts en cas d'attaque réussie (au lieu de les doubler simplement). Vous ne bénéficiez pas des avantages habituels de l'expertise. Il n'existe pas de spécialisation à la lance de cavalerie.

## Lance de piéton

C'est la plus simple des armes d'hast : un fer pointu emmanché au bout d'un bâton. Elle reste néanmoins une arme très efficace.

**Arme apparentée :** Corsèque.

## Lasso

Cette arme n'effectue aucun dégât ; cependant, si elle touche, la cible doit réussir aussitôt un jet de *sauvegarde réflexes* contre DC 14. Si elle échoue, le lasso se fixe autour d'une partie de son corps au hasard, et lui fait l'équivalent d'une *clé* de lutte (D3 : 1 bras droit, 2 bras gauche, 3 cou ). Lorsque vous maintenez une telle prise au moyen de votre lasso, la cible subit un malus de 3 à tous ses jets de combat, et perd toute action du bras immobilisé. Quant à vous, vous devez évidemment renoncer à toute action au lasso tant que vous maintenez la prise. Si c'est le cou qui est atteint, la victime subit automatiquement 1D8+1 points de dégâts d'étranglement par round (mais ne perd pas d'action). Pour manier un lasso dans la main gauche sans perdre vos facteurs d'armes, vous devez avoir un rang 9 en *combat main gauche*.

**Expertise (rg 5) :** l'expertise au lasso s'acquiert au rang 5. Un *expert* au lasso voit sa routine s'améliorer d'une tranche sur le tableau 11, et bénéficie d'un bonus de 1 au toucher. Il n'existe pas de spécialisation.

## Masse d'armes



La masse d'armes est une redoutable arme de choc, conçue pour broyer les membres sous la cotte de mailles, grâce à sa puissante force d'impact. Historiquement, l'apparition de la masse d'arme (qui rend inutile les armures souples) a suscité l'apparition de l'armure de plates, laquelle, en raison de sa rigidité, détourne mieux ses coups.

Une masse d'arme se présente sous la forme d'un manche assez court (généralement fait de métal ), terminé par une tête de fer dont la forme peut être assez complexe. C'est une arme assez lourde.

**Avantages spéciaux :** lorsque vous maniez une masse, vous déduisez 2 au seuil d'armure de votre adversaire si celui-ci porte une armure souple : *cuir* ou *cotte de mailles*. Par exemple, si votre ennemi est normalement AC 16 parce qu'il porte une *chemise de mailles*, vous devrez seulement réaliser un 14

pour le toucher (4 pur sur le dé). Cet avantage vaut également ou une *plate hybride* de seuil 7, mais ne vaut pas contre un épais *gambison*, dont l'épais rembourrage a tendance à amortir les chocs.

**Goedendag :** Cette arme est apparentée à la masse d'armes et présente les mêmes caractéristiques pour le jeu. Son manche se termine par une masse cylindrique ou sphérique (en métal), garnie de picots.

**Marteau d'armes, primitif :** C'est le « marteau de guerre » tel qu'on se le représente souvent en fantasy (en particulier dans les mains des nains ou du dieu Thor), c'est-à-dire tout simplement une sorte de gros maillet. De telles armes peuvent être utilisables, à condition que leur tête demeure de taille raisonnable... il s'agit alors d'une arme apparentée à la masse d'armes, et présentant les mêmes caractéristiques.

## Marteau de guerre

Le marteau de guerre ressemble un peu au bec de corbin, mais il n'est pas toujours muni d'un estoc, et c'est une arme à une main. Il est plus léger à manier qu'une masse d'arme, mais dispose cependant d'une bonne force d'impact. Il est efficace contre les armures de plates.



**Avantages spéciaux :** le marteau de guerre dispose des mêmes avantages spéciaux que le bec de corbin contre les *armures de plates* et de *plates hybrides* (vous déduisez 2 au seuil d'armure des *plates hybrides* et des *plates complètes*). En revanche, il ne dispose pas du même coup exceptionnel que le bec de corbin (il ne suffit pas à arracher une plaque d'armure). L'expertise et la spécialisation sont normaux.

## Morning star

Le morning star est à mi-chemin entre l'arme d'hast et la masse d'armes. Son manche de bois est assez long (jusqu'à 2 mètres), et il se termine par une impressionnante masse de bois bardée de bandes de fer ou de piquots. Cette masse se termine en une pointe vicieuse.

**Avantages spéciaux :** le morning star dispose des mêmes avantages spéciaux qu'une masse d'arme contre les armures souples et les *plates hybrides* de seuil 7.

**Arme apparentée :** Plommée.

## Pavois

Le pavois est une sorte de grand bouclier transportable, d'une hauteur variant entre 1m et 1m50. C'est avant tout une arme de *couverture* : elle sert principalement à parer des missiles lorsque vous avez opté pour ce mode de combat. Abritez-vous derrière lui, et avancez vers les rangs ennemis sans crainte des flèches. Vous pouvez également vous en servir en *mêlée*, pour parer des attaques (de mêlée ou de tir), effectuer vous-même des *attaques* (avec une faible efficacité) ou encore réaliser des actions de *percée* (le pavois est particulièrement utile dans ce dernier cas).

**Avantages spéciaux (parade de tir) :** Le pavois dispose des mêmes avantages spéciaux qu'un bouclier : facilité d'usage de la main gauche, capacité à parer des tirs de missiles, ajout du facteur défense à la classe d'armure

contre une attaque de tir. De plus, avec un pavois, vous pouvez parer plusieurs tirs de missiles à la fois. Si vous êtes pris pour cible par plusieurs tirs simultanés (au même segment), lancez une seule parade : seuls les tirs dont la force de frappe est supérieure à la vôtre vous toucheront ; les autres seront annulés. Etant donné son impressionnant facteur défensif, le pavois, c'est la panacée contre les projectiles !

**Avantages spéciaux (percée) :** Le pavois dispose d'un facteur d'attaque de 0. Toutefois, lorsque vous effectuez une action de *percée*, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre force de frappe. Une *percée* au pavois s'effectue en fonçant tout simplement sur l'adversaire pour le bousculer, et en interposant le pavois entre vous et lui pour vous protéger de ses coups.

**Limite spéciale :** Le pavois est une arme à une main, mais en raison de sa taille, il vous gêne pour manier une arme dans l'autre main : vous perdez donc le facteur d'arme de celle-ci. Vous conservez cependant toujours le facteur d'arme de votre pavois, même si vous le maniez de la main gauche sans être compétent. Par exemple, si vous utilisez une épée de la main droite, et un pavois de la main gauche, vous bénéficiez du facteur d'arme de votre pavois, mais pas de celui de votre épée.

**Maîtrise :** Cette arme peut être utilisée tout à fait normalement (sans pénalités) même si vous ne la maîtrisez pas.

**Arme apparentée :** bouclier, rondache. Si vous êtes un expert au bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toute action au pavois.

## Plommée

La plommée est apparentée au morning star, dont elle représente une version un peu plus élaborée. La tête d'une plommée est en métal. Elle est munie d'une masse de chaque côté du manche, et d'un puissant estoc au centre.

**Avantages spéciaux :** la plommée dispose des mêmes avantages spéciaux qu'une masse d'arme contre les armures souples et les *plates hybrides* de seuil 7.

**Armes apparentées :** morning star

## Rondache

La rondache est simplement un bouclier métallique rond de petite taille. Certaines rondaches sont munies d'une pointe en leur centre ; dans ce cas, leur facteur d'armes est de 1/2, et elles infligent 1d4+1 points de dégât. Le principal avantage de la rondache est de ne pas être encombrante, contrairement au bouclier : elle constitue donc une bonne solution pour les larrons soucieux de discrétion.

**Avantages spéciaux :** une rondache dispose des mêmes avantages spéciaux qu'un bouclier.

**Arme apparentée :** Si vous maîtrisez le bouclier, vous maîtrisez aussi la rondache, et si vous êtes expert au bouclier, vous l'êtes aussi à la rondache.

## Ouoge

Cette arme d'hast est constituée d'un soc de charrue monté sur un long manche de bois. C'est une arme déséquilibrée.

**Arme apparentée :** Hallebarde.

## Mains nues

Vos poings sont considérés comme des armes de mêlée, lorsque vous vous en servez pour frapper un adversaire. Vous n'avez pas besoin d'acquiescer la *maîtrise* de cette arme pour pouvoir vous en servir (vous ne subirez aucun malus).

**Avantages spéciaux :** Si vous ne maniez qu'une seule arme à une main (dans la main droite), vous pouvez toujours vous servir de votre poing gauche comme seconde arme. Vous n'avez pas besoin d'être compétent en *combat main gauche* pour ce faire, et vous ne subissez aucune pénalité si votre rang dans cette compétence est de 0 (vous n'avez d'ailleurs aucun facteur d'arme à perdre !).

**Limite spéciale :** Vous ne pouvez utiliser votre poing que pour effectuer des attaques. Il vous est impossible de *parer*, de *briser* ou d'effectuer une action de *percée* à mains nues. De plus, si vous utilisez uniquement vos propres poings en combat (aucune autre arme en main), et que vous faites face à un adversaire muni de véritables armes de mêlée, vous lui offrez automatiquement une attaque d'opportunité à chaque fois que vous effectuez une attaque contre lui (il vaut encore mieux opter pour la lutte lorsque vous êtes dans cette situation). Un *coup critique exceptionnel* à mains nues effectue seulement 1D3-1 points de dégât de coup.

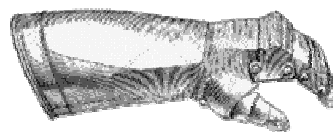
**Expertise/spécialité :** Si vous êtes doté d'un rang élevé dans la compétence martiale *combat mains nues*, vous pourrez réduire ou éliminer les limites spéciales liées à l'utilisation de vos poings, et même obtenir de nouveaux avantages. Reportez-vous p.157 pour en savoir plus.

**Attraper une arme :** Plutôt que d'effectuer une attaque, vous pouvez vous servir d'une action à mains nues pour tenter de *saisir une arme* maniée par votre adversaire. *Saisir une arme* est une action de mêlée spéciale, qui ne peut être effectuée qu'à mains nues. Si vous souhaitez tenter cette manœuvre, lancez les dés comme pour une attaque de mêlée. Votre adversaire reçoit simultanément une attaque d'opportunité contre vous. Si votre force de frappe bat celle de cette attaque d'opportunité de 8 points ou plus, vous êtes parvenus à vous emparer de l'arme ou du bras qui la tient. Votre adversaire doit réussir une sauvegarde *réflexes* sous peine de perdre son arme.

**Note :** une attaque à mains nues peut être un coup de pied ou un coup de tête (plutôt qu'un coup de poing) si vous le souhaitez : ceci ne change rien ni à votre routine d'action, ni à vos dégâts et facteurs d'armes. Vous disposez simplement d'une action « à mains nues » par round pour chaque main qui reste libre, et peu importe si vous en faites un coup de poing, de pied ou de tête (ceci est laissé à votre liberté d'interprétation).

**Arme apparentée :** main armée.

## Main armée

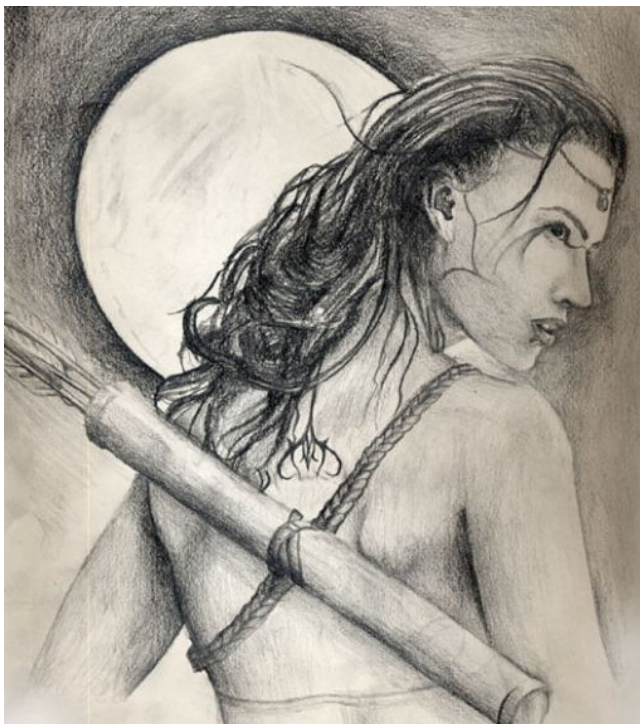


Si votre main est armée d'un gantelet d'armure, vous porterez des attaques plus efficaces qu'avec vos poings nus.

La *main armée* suit les mêmes règles que la *main nue* (elle bénéficie de tous les avantages spéciaux et subit toutes les limites spéciales de la *main nue*), mais effectue des dégâts plus importants. De plus, une *main armée* peut parer. Enfin, vous pouvez également tenter de *saisir une arme* avec une main armée.

**Arme apparentée :** mains nues.

## 2. LES ARMES DE TIR



Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des principales armes de tir proposées par D&D Alternatif. La description de chaque arme comprend au moins les éléments suivants :

**Routine :** le nombre de projectiles que vous pouvez tirer à chaque round de combat lorsque vous utilisez cette arme, autrement dit le nombre d'actions de combat dont vous disposez pour un round. La plupart des armes de tir ont une routine *fixe* (elle est la même pour tout le monde quelque soient les circonstances). Certaines armes disposent toutefois d'une routine *variable* (vous pouvez décider de tirer plus de projectiles que la normale, mais vous subirez en contrepartie des malus importants). Enfin, la spécialisation martiale vous permet parfois d'augmenter votre routine (mais pas pour toutes les armes).

**Dégâts :** les dés de dégâts effectués par cette arme de tir à chaque fois qu'un projectile atteint sa cible. Normalement, vous n'ajoutez aucun bonus à ces dés de dégât. Cependant, un personnage *expert*, *spécialisé* ou *tireur d'élite* peut recevoir certains bonus aux dégâts (cfr. compétences martiales), et certains projectiles de nature magique peuvent éventuellement recevoir aussi un bonus au dégât.

**Bout portant, courte portée, moyenne portée, longue portée :** cfr. page 58-60. Notez que la distance de bout portant est la même pour toutes les armes : moins de 5m.

**Avantages spéciaux/limites spéciales :** Sans commentaires.

**Expertise/ spécialisation :** A moins que la description de l'arme ne spécifie le contraire, l'expertise vous offre un bonus de +1 aux dégâts. En revanche, les avantages offerts par la spécialisation varient d'arme en arme (il n'existe pas de règles générales, et vous devrez donc vous en remettre uniquement à la description de l'arme elle-même.

**Note :** les armes de tir n'ont pas de facteur d'armes. Lorsque vous effectuez une attaque de tir, vous n'ajoutez aucun bonus à votre force de frappe, à l'exception de votre bonus de Dex et d'éventuels bonus dus à vos compétences martiales ou à la magie.

**TABLEAU 15 :**  
**LES ARMES DE TIR**

ARME	RÖUTINE	DEGATS
Objet simple	2	1d3
Arc court	2	1d6+1
Arc long	2	2d4
Arbalète	2/1	2d4+2
Arbalète lourde	1	2d6+2
bolas	2/1	1d4
Couteau de jet	2	1d4+1
fronde	2/1	1d6
Hache de jet	2	1d8
javelot	2	1d8

ARME	Portée		
	Courte	Moyenne	longue
Objet simple	10 m	18 m	25 m
Arc court	25m	100m	200m
Arc long	30 m	200 m	300 m
Arbalète	30 m	200 m	280 m
Arbalète lourde	40 m	220 m	400 m
bolas	10m	20m	30m
Couteau de jet	10 m	16 m	30 m
fronde	20 m	45 m	70 m
Hache de jet	10 m	18 m	25 m
javelot	10 m	18 m	25 m

## DESCRIPTION DES ARMES DE TIR

Les armes de tir proposées par D&D Alternatif sont décrites ci-dessous. Il peut y en exister d'autres : votre MD se chargera alors de les définir.

### Objet simple

---

Des objets simples, tel que tabourets, vases, coffrets, etc., peuvent être lancés sur vos adversaires au rythme de 2 par round, à défaut de réelles armes de tir. Un objet simple inflige normalement 1d3 points de dégât, à moins que votre MD n'en décide autrement. Vous n'avez pas besoin d'acquiescer une maîtrise martiale pour lancer des objets simples (vous ne subirez de toute façon aucune pénalité). Un objet simple se lance normalement à une main ; si un objet ne peut être lancé qu'à deux mains, ses dégâts seront augmentés, mais sa portée sera réduite à 7 ou 8 m et le lanceur subira d'importants malus au toucher.

### Arce court/arce long

---

L'arce est l'une des armes les plus courantes, et aussi l'une des plus efficaces qui soit.

**Avantages spéciaux :** l'arce dispose d'une *routine variable* : vous pouvez augmenter votre cadence pour tirer jusqu'à 5 flèches par round (au lieu de 2). Cependant, vous perdez alors en précision, et chacun de ces projectiles subit un important malus au jet d'attaque. Ce malus est de 3 par projectile supplémentaire que vous tirez au cours de ce round (malus cumulatif). Par exemple, si vous décidez de tirer 3 flèches au lieu de 2 pour ce round de combat, vous effectuerez chacune de vos trois attaques avec un malus de 3. Si vous décidez d'en tirer quatre, vos attaques subiront un malus de 6, et si vous décidez d'en tirer cinq, ce malus est de 9. Inversement, vous pouvez aussi *diminuer* votre routine à une seule flèche par round pour prendre le temps de mieux viser : vous bénéficiez alors d'un bonus de 3.

**Spécialisation (rg 7) :** Si vous êtes spécialisé à l'arce, vous bénéficiez d'un bonus de 2 aux dégâts. De plus, votre routine de base est de 3 flèches par round (au lieu de 2). Vous pouvez augmenter librement cette routine pour tirer jusqu'à six flèches par round (malus de 9 au jet d'attaque) ou la diminuer jusqu'à une flèche par round (bonus de 6 au jet d'attaque). L'arce long et l'arce court sont apparentés.

### Arbalète légère/lourde

---

Les arbalètes tirent très loin et toujours en ligne droite, ce qui les rend très précises. Les projectiles (appelés *carreaux*) possèdent une grande puissance de pénétration. Le point faible de l'arbalète est sa faible routine (recharger prend du temps). Etant donné qu'elle dépend pour partie de sa mécanique, cette routine ne peut pas être modifiée.

**Avantages spéciaux :** Lorsque vous utilisez une arbalète, déduisez 2 au seuil de toute armure, quelle qu'elle soit.

**Spécialisation :** bonus de 2 aux dégâts. Arbalète légère : routine 2/r. Arbalète lourde : routine 2/1.

### Bolas

---

Le bolas est une arme de chasse primitive. Elle est constituée de 3 bourses de cuir (renfermant chacune une

grosse pierre) reliées entre elles par des cordes, qui se rejoignent au centre. Faites tourner le bolas et lancez-le vers la cible : si votre arme touche, les cordes, en se pliant, rabattront violemment les pierres sur la cible.

**Coups exceptionnels :** si vous réalisez un 19 ou un 20 pur, votre cible est *assommée*, à moins qu'elle ne porte un casque en fer. Naturellement, un 20 pur provoque en plus un *coup critique exceptionnel* (toutefois, celui-ci inflige seulement 1d4-1 points de dégât de coup). Un 19 pur ne provoque aucun coup critique exceptionnel. Enfin, si vous réalisez un 17 ou un 18 pur, le bolas s'enroule autour des jambes de la cible. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde réflexes contre DC16, sous peine de tomber.

**Expertise :** Si vous êtes un expert au bolas, vous bénéficiez d'un bonus de 1 au toucher et au dégât. Vous faites tomber votre adversaire sur un 16 - 18 pur. Il n'existe pas de spécialisation.

### Couteau de jet

---

Les couteaux de jet sont discrets, rapides et peu encombrants ; leur point faible est leur courte portée.

**Avantages spéciaux :** le couteau de jet dispose d'une routine variable. Vous pouvez l'augmenter ou la diminuer aux mêmes conditions que l'arce.

**Spécialisation (rg 6) :** Si vous êtes spécialisé au couteau de jet, vous bénéficiez d'un bonus de 2 aux dégâts, et votre routine de base est de 3 couteaux par round. La spécialisation s'acquiert au rang 6 (au lieu de 7).

### Fronde

---

La fronde est peu encombrante, et dispose d'une plus grande portée que le couteau de jet. Toutefois, sa routine est plus faible que celle de ce dernier. La routine de tir d'une fronde ne peut pas être augmentée ou diminuée.

**Spécialisation (rg 6) :** Si vous êtes spécialisé à la fronde, vous bénéficiez d'un bonus de 2 au toucher et de 2 aux dégâts. De plus, votre routine passe à 2/round. La spécialité s'acquiert au rang 6 (au lieu de 7).

### Hache de jet

---

Une hache de jet peut causer des dégâts importants ; cependant, sa portée est assez faible.

**Avantages spéciaux :** A courte portée, vous pouvez ajouter votre bonus de force aux dégâts que vous effectuez avec cette arme.

**Spécialisation (rg 6) :** Si vous êtes spécialisé à la hache de jet, vous bénéficiez d'un bonus de 2 au toucher et de 2 aux dégâts.

### Javelot

---

Le javelot doit être lancé à la main ; pour cette raison, sa portée est assez faible.

**Avantages spéciaux :** A courte portée, vous pouvez ajouter votre bonus de force aux dégâts que vous effectuez avec cette arme.

**Spécialisation (rg 6) :** Si vous êtes spécialisé au javelot, vous bénéficiez d'un bonus de 2 au toucher et de 2 aux dégâts.



### 3. LES ARMURES



Les armures peuvent se révéler encombrantes et fatigantes à porter. Cependant, elles offrent à votre personnage une protection incomparable. A vous de choisir : devenir un vrai char d'assaut ou rester léger ?



**La classe d'armure (AC) :** pour rappel, votre classe d'armure représente la difficulté qu'il y a à vous atteindre et à vous blesser avec une attaque de tir ou de mêlée. Elle sert donc de DC pour ce type d'action lorsque celles-ci sont effectuées contre vous. Au plus haut est votre classe d'armure, au plus vous êtes difficile à toucher.

La classe d'armure courante d'un personnage est calculée selon la formule suivante :

$$AC = 10 + \text{bonus standard de dextérité} + \text{seuil de l'armure portée}$$

**Le seuil d'armure :** Le seuil d'armure représente la valeur de protection de votre armure. Vous l'ajoutez à votre AC de base pour connaître votre AC totale.

**La règle du seuil pur (règle optionnelle) :** La règle du *seuil pur* vise à garantir l'efficacité de l'armure dans toutes les circonstances. En effet, lorsqu'on joue à haut niveau, les personnages (et

leurs adversaires) en viennent parfois à disposer de bonus de combat tellement élevés que l'armure ne sert plus à rien : que vous en portiez une ou non, la réussite des attaques est de toute façon à peu près automatique. Dans ce cas, l'armure ne vous est évidemment plus d'aucune utilité, et devient plus une gêne qu'autre chose... or, dans la réalité, même les combattants très expérimentés éprouvent toujours des difficultés à passer une armure de plates complète!

Si vous adoptez la règle du seuil pur, *aucune attaque* ne réussit si les dés n'indiquent pas un **résultat pur égal au seuil de l'armure** portée par la cible. Par exemple, une cotte de maille a un seuil d'armure de 6 : elle arrête donc toutes les attaques dont le résultat *pur* (résultat sur le d20) est inférieur à 6. Si vous portez une armure de *plates complète* (seuil 10), vos adversaires devront toujours réaliser au moins un 10 *pur* pour vous toucher, quelque soit leur force de frappe totale.

**Exemple :** Conrath porte une armure de plates hybride (seuil 8), et son AC totale est de 19 (22 en mêlée, grâce au facteur de défense de son bouclier). Au cours d'une aventure, un puissant guerrier l'attaque à grands coups de hache à deux mains. Le MD lance les dés pour ce redoutable ennemi et obtient un médiocre 6 ; cependant, comme il dispose d'excellents bonus à l'attaque, la force de frappe totale du guerrier se monte tout de même à 23. Ce score serait normalement suffisant pour toucher Conrath (AC 22) ; mais comme le résultat *pur* reste inférieur à 8, l'attaque est tout de même bloquée par l'armure.

Nous vous conseillons d'appliquer cette règle, car elle est assez simple en pratique, mais permet aux joueurs de mieux ressentir toute la valeur de leur armure (surtout à haut niveau). Notez que la règle du seuil *pur* joue peu à bas niveau, lorsque les bonus au combat sont encore peu élevés (les attaques qui n'obtiennent pas un résultat de dé *pur* suffisant n'ont généralement pas non plus une force de frappe totale suffisante pour toucher).

En pratique, au début d'un combat, le MD annonce toujours aux joueurs le *seuil d'armure* de ses PNJ ou de ses monstres. Lorsqu'un joueur attaque, il commence par regarder lui-même si son résultat *pur* est bien égal ou supérieur au seuil d'armure de son adversaire. Si c'est bien le cas, il annonce ensuite sa force de frappe totale au MD (celui-ci la compare simplement à l'AC totale de la cible pour savoir si l'attaque a réussi). En procédant de cette manière, la fluidité du jeu est normalement préservée.

**Note :** Dans certains cas, le MD préférera ne pas annoncer d'emblée aux joueurs le seuil d'armure d'un monstre ou d'un PNJ : il agira ainsi lorsqu'il juge que la qualité de l'armure n'est pas visible à l'œil nu (par exemple, si une créature possède une bonne armure naturelle mais qu'il est difficile d'estimer la valeur de celle-ci sans lui avoir tapé dessus d'abord). C'est alors à lui de vérifier les résultats de dé *pur* réalisés par ses joueurs. Dans tous les cas, le MD n'annonce jamais la classe d'armure totale de ses créatures : il la garde simplement en tête et « laisse passer » les attaques dont la force de frappe est supérieure ou égale à celle-ci.

**Armes magiques et seuil d'armure *pur* :** Le bonus au toucher dû à une arme magique peut être déduit du *seuil pur* de votre adversaire, parce que de telles armes fendent le métal avec une acuité surnaturelle. Par exemple, si vous frappez un ennemi revêtu d'une armure de seuil 8 au moyen d'une épée +3, vous devrez simplement réaliser un 5 *pur* pour le toucher (au lieu d'un 8 *pur*), à condition, bien sûr, que votre force de frappe totale soit suffisante (vous ne déduisez rien à l'AC totale de votre adversaire ; seulement au résultat *pur* minimum que vous devez réaliser pour l'atteindre. Mais vous bénéficiez par ailleurs du bonus au toucher dû à l'arme magique, qui est équivalent).

**Armes spéciales et seuil d'armure :** Certaines armes disposent d'avantages spéciaux, qui vous permettent de déduire un certain nombre de points au seuil de certaines armures lorsque vous les maniez (de la même manière qu'avec une arme magique, cfr. ci-dessus). Par exemple, lorsque vous maniez une masse d'armes, vous déduisez 2 au seuil d'armure de votre adversaire si celui-ci porte une *cotte de mailles* (seuil 6). Par conséquent, vous devrez simplement réaliser un 4 *pur* pour le toucher (au lieu d'un 6 *pur*), à condition, bien sûr, que votre force de frappe totale soit suffisante (l'AC totale de la cible est diminuée également par ce type d'*avantage spécial*).

**Armures magiques :** lorsqu'une armure est magique, elle dispose d'un bonus qui s'ajoute à son seuil d'armure. Par exemple, une *armure de plates complète +2* a un seuil d'armure de 12 (au lieu de 10). Vous ajoutez donc 12 à votre AC de base, et vos adversaires doivent obtenir au minimum un 12 *pur* sur le dé pour que leur attaque réussisse.

**Classe d'armure de mêlée :** Pour rappel, lorsque vous êtes la cible d'une attaque de *mêlée* (et seulement dans ce cas), vous ajoutez à votre classe d'armure courante le *facteur défensif* de l'arme que vous utilisez. Le résultat total est appelé *classe d'armure de mêlée* ; c'est ce score que vous annoncez au MD. Cfr. page 56.

**Armure et encombrement :** Une armure peut augmenter votre *encombrement* de façon considérable. L'encombrement (expliqué à la page 114) vous handicape de deux façons différentes :

**Il diminue votre *seuil de fatigue* :** lorsque vous portez une armure, vous devez donc vous attendre à pouvoir combattre moins longtemps avant de commencer à subir des malus. Pour cette raison, un personnage qui souhaite porter l'armure trouvera judicieux d'investir dans la compétence

générale *endurance*, surtout si sa constitution est faible. Pensez aussi à adapter votre stratégie : si vous optez pour une stratégie défensive (parade) alors que votre armure vous protège déjà très bien, le combat risque de se prolonger, ce qui n'est pas nécessairement à votre avantage. Combattre à cheval est également une bonne solution (les points de fatigue s'encaissent deux fois moins vite pour un combattant monté).

**Il impose un malus à certains tests de compétence :** par conséquent, lorsque vous portez une armure, vous serez moins performants pour des actions telles qu'un *déplacement silencieux* ou un *saut*.

Vous trouverez dans le tableau 17, à la page ci-contre, la valeur d'encombrement des différents types d'armures.

**Armure et bonus de Dex :** Votre armure diminue votre mobilité, et par conséquent limite votre bonus standard de dextérité. Dans la description des différentes armures, à la page ci-contre, vous trouverez le *bonus de dextérité maximal* dont vous pouvez bénéficier lorsque vous portez une armure de cette catégorie. Si vous n'êtes pas très adroit, ceci est de peu d'importance pour vous ; mais si vous avez une dextérité élevée, il est très possible que l'armure soit peu avantageuse pour vous (votre AC augmente parce que vous portez une armure, mais diminue également un peu parce que votre bonus de dex est réduit). Notez toutefois que la compétence martiale *port d'armure* permet d'effacer partiellement ce désavantage.

**Revêtir/ôter une armure :** Le temps minimum nécessaire pour revêtir ou retirer chaque type d'armure est indiqué dans le tableau 16, ci-contre. Notez que la compétence martiale *port d'armure* peut vous permettre de réduire ce temps.

## DESCRIPTION DES ARMURES

Chacune des lignes du tableau 16 regroupe un ou plusieurs types de protections, ou combinaisons de protections, qui protègent et encombrant à peu près de la même manière.

Nous donnons ci-dessous quelques commentaires généraux sur les types de protection les plus courants. D'autres types de protection existent, et peuvent être facilement intégrés au jeu.

**Armure de plates complète :** L'armure de plates complète représente tout simplement la perfection. Elle comprend plastron et dossier, bras, gantelets, jambes, casque, et peut-être même des solerets (pieds), tous faits de grandes plates de fer soigneusement ajustées et articulés. Les défauts de l'armure sont couverts par de petits carrés de maille. C'est la meilleure des protections possible, mais elle est aussi très encombrante (c'est pourquoi, vous la porterez surtout à cheval). Si vous vous passez de votre casque, vous n'êtes déjà plus en armure complète (considérez-vous comme en plates hybride 9).

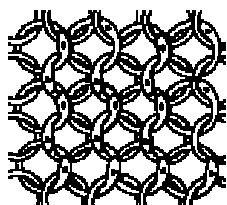
## TABLEAU I6 : LES ARMURES



TYPE D'ARMURE	Seuil d'armure	Bonus de dex maximal	Encombrement	Tps min. pour revêtir/ôter
Plate complète	10	0	6	2D8 rds
Plate hybride 9	9	1	5	2D6 rds
Plate hybride 8	8	1	4	2D6 rds
Plate hybride 7, armure d'écailles	7	2	3	2D4 rds
Mailles, y compris jambes de maille	7	2	3	1D6 rds
Mailles, simple chemise	6	2	2	2D6 seg
Mailles elfiques	7	-	1	2D6 seg
Cuir ou gambison léger	3	-	-	2D4 seg
Gambison épais ou brigandine de corps seul(e)	4	3	1	2D4 seg
Gambison épais ou brigandine + quelques plates (coude - genou)	5	3	2	2D3 rds

**Armure de plates hybride :** les armures de *plates hybrides* combinent des parties de plates (bras, jambes, casque, plastron, etc.) avec d'autres types de protection plus souples ou légères (mailles, brigandine, flandriennes, armure à bandes, etc). La valeur de telles armures varie en fonction des composants réunis. Par exemple, une *plate hybride 9* peut représenter un personnage portant bras et jambes d'armure de plates, jupe de mailles et brigandine légère sur le torse (au lieu d'un plastron de plates) et un bon casque. Ou bien un personnage en armure de plates, mais sans casque, ni gantelets, ni mailles pour couvrir les défauts de l'armure. Une *plate hybride 7* serait par exemple un personnage portant chemise de mailles, bras et jambes de *flandrienne*, un bon casque fermé et des gantelets de fer. La plupart des personnages choisiront un assemblage de ce genre pour partir en aventure (l'armure de plates complète est trop encombrante), comme le faisaient la plupart des soldats du Moyen Age tardif.

**Cotte de mailles :** nul besoin de la présenter ! C'est une armure très souple, mais qui peut déjà peser un poids considérable (15 kg environ pour une simple chemise). Le dessin des anneaux proposés dans le manuel D&D 3<sup>e</sup> est complètement erroné (je ne vous conseille pas d'essayer de faire un mouvement dans une telle cotte de mailles !) ; en voici un plus exact (ci-contre).



**Gambison :** le gambison est un épais vêtement molletonné, que l'on porte sous l'armure ou le haubert, et qui sert à amortir les coups et à protéger des meurtrissures causées par l'armure elle-même (l'armure à même la peau, ça n'est décidément pas une bonne idée, désolé). Il existait

aussi des gambisons particulièrement épais, rembourrés de plusieurs dizaines de couches de tissus, et qui servaient de protection de corps à part entière (un tel vêtement, bien qu'il soit fait entièrement de tissu, peut même arrêter un coup de lance !). Si vous portez une armure de plates, de plates hybrides ou de mailles, il est plus que probable que vous portiez également un gambison léger sous elle (celui-ci est toujours compris dans la valeur de votre armure ; si vous ne l'avez pas, celle-ci perd un point de seuil).

**Brigandine :** Cette protection de corps est faite de nombreuses petites plaques de métal mises en forme, rivetées entre elles sur un support de cuir souple (de façon à se chevaucher), et recouvertes de cuir ou de velours. Elle s'ajuste bien et a à peu près la forme et la solidité d'un plastron de plates. La version « plastron » est la plus courante, mais il existait aussi des bras d'armure et des *spalières* (protection d'épaule) faites de la même manière.

**Armure à bandes :** Protection de corps, faite de grandes bandes de fer horizontales qui se chevauchent sur un support de cuir souple, et qui sont martelées pour donner à l'ensemble la forme d'un plastron de plates. La seule différence avec cette dernière réside dans le fait que chaque partie de l'armure à bandes est faite d'un grand nombre de bandes de fer (au lieu de 2 ou 3 plates), ce qui la rend plus fragile.

**Armure d'écailles :** armure d'un type assez primitif, faite de petites plaques carrées de métal, cousues sur une longue chemise de cuir ample.

**Flandriennes (*splint armor*) :** cette armure est faite de cuir épais et mis en forme rigide, sur lequel sont rivetées d'étroites bandes de métal espacées, en guise de renfort. Cette protection concerne surtout bras et jambes.

## 4. ENCŒMBREMENT ET RESISTANCE



Ce chapitre s'intéresse à deux aspects de l'équipement : son *encombrement*, c'est-à-dire son poids et la façon dont il gêne vos mouvements (en particulier les armures); et sa *résistance* (en particulier face à une action de *bris*).



### L'ENCŒMBREMENT

L'encombrement représente tout à la fois le poids de votre équipement et la façon dont il gêne vos mouvements. Les équipements divers, certaines armes et la plupart des armures peuvent être considérés comme *encombrants* : dans ce cas, ils possèdent une valeur d'encombrement donnée. Additionnez les valeurs d'encombrement des différents équipements que vous portez sur vous, pour calculer votre total actuel d'*encombrement*.

Les équipements suivants ne sont jamais pris en compte dans votre encombrement :

**Équipement de base et vêtements :** Le poids de vos vêtements n'est pas pris en compte dans votre encombrement. De même, on ignore l'équipement de base que portent à peu près tous les personnages, tel que bottes, ceintures, fourreaux, bourse vide, etc.

**Six kilos d'équipement divers :** La catégorie *équipement divers* regroupe tous les objets qui ne sont ni des armes ni des armures : sacs, cordes, pièces d'or, lanternes, fioles, pitons, etc. les six premiers kilos d'équipement divers que vous portez

sur vous sont ignorés dans le calcul de votre encombrement.

**Armes non encombrantes :** La plupart des armes sont considérées comme peu encombrantes : leur valeur d'encombrement est de 0, et vous ne devez donc pas en tenir compte. Vous avez le droit de porter sur vous deux armes non encombrantes (par exemple, une épée courte et une épée longue) ; toute arme supplémentaire devient *de facto* une arme encombrante (valeur d'encombrement : 1), même s'il s'agit normalement d'une arme non-encombrante.

**armes de très petite taille :** des armes de très petite taille (dague, couteau de jet, fronde, bolas, etc.) ne sont jamais comptées dans votre encombrement. Ignorez-les même si elles portent votre nombre d'armes non-encombrantes à plus de 2.

Les équipements suivants peuvent être considérés comme encombrants :

**Armures :** la valeur d'encombrement de votre armure est donnée dans le tableau 16 : *les armures*. Ajoutez cette valeur à votre total d'encombrement. Le poids des armures est généralement bien réparti, ce qui permet à leur encombrement de rester dans les limites du raisonnable. Certaines armures ne provoquent pas d'encombrement du tout (valeur d'encombrement : 0).

**Armes encombrantes :** certaines armes (principalement des armes à deux mains) sont considérées comme encombrantes. Dans ce cas, elles possèdent une valeur d'encombrement de 1 (ou même plus), et vous devez en tenir compte dans le calcul de votre encombrement courant. Une arme est encombrante tant que vous la portez sur vous, qu'elle soit tenue en main ou que vous la gardiez au fourreau.

**Équipements divers :** Le poids de vos divers objets est comptabilisé dans votre *encombrement*. Comptez un point d'encombrement par tranche de 6 kilos portés sur vous. Toute tranche de moins de 6 kilos d'équipement est insuffisante pour faire un point d'encombrement (par exemple, si vous portez 11 kilos d'équipement divers sur vous, il ne vous sera compté aucun point d'encombrement pour votre équipement divers, parce que les six premiers kilos ne sont pas pris en compte et que les 5 restants ne suffisent pas à faire un point d'encombrement).

L'encombrement pèse sur le jeu de deux manières différentes :

**Fatigue :** Votre encombrement diminue votre seuil de fatigue, donc votre capacité à combattre longtemps. Soustrayez simplement votre total



d'encombrement de votre seuil de fatigue : vous obtenez alors votre *seuil de fatigue ajusté*. Tant que vous portez le même équipement, ce seuil ajusté fixe le nombre maximal de points de fatigue que vous pouvez encaisser avant de commencer à subir des malus.

**Tests de compétence :** Certaines compétences générales (cfr. chapitre V) portent la mention : *pénalité d'encombrement*. Ceci signifie que, lorsque vous vous servez d'un de ces talents, vous subissez un malus à votre test de compétence égal à votre total actuel d'encombrement. Des compétences telles que *déplacement silencieux*, *se cacher*, ou *équilibre* sont concernées par la pénalité d'encombrement. Pour cette raison, les *larrons* et autres personnages habiles évitent généralement toute forme d'encombrement, à commencer par les armures lourdes.

Certaines compétences portent même la mention *pénalité d'encombrement x2*. Dans ce cas, la pénalité est égale au double de votre encombrement.

La pénalité minimale pour encombrement est de toute façon de 2. Si vous êtes encombré, vous subissez toujours au minimum une pénalité de 2 à vos tests de compétence, même si vous ne portez sur vous qu'un seul point d'encombrement (seuls les personnages n'ayant aucun encombrement ne subissent pas une pénalité de 2 ou davantage).

**Encombrement à cheval :** si vous chevauchez une monture bien équipée, vous pourrez probablement y attacher directement la plupart de vos armes et objets. Dans ce cas, ces équipements ne font plus (provisoirement) partie de votre propre encombrement (mais de celui du cheval). Seule votre armure reste encombrante pour vous, ainsi que les armes que vous maniez directement en main (s'il s'agit d'armes encombrantes). Notez aussi que, en combat à cheval, vous encaissez les points de fatigue deux fois moins vite qu'à pied.

**Jouer l'encombrement (sans ralentir le jeu) :** Les autres versions de Donjons et Dragons proposaient toutes un système d'encombrement ; nous savons d'expérience que les MD les appliquent rarement, parce qu'ils nuisent souvent à la fluidité du jeu. Bien que le système ci-dessus soit fort simple, il se peut tout de même qu'il ralentisse le jeu si on l'applique systématiquement et avec précision.

Nous vous conseillons de procéder de la manière suivante :

**Encombrement de base (armes et armure) :** notez sur votre feuille de personnage votre *encombrement de base*. L'encombrement de base ignore le poids des équipements divers et ne prend en compte que l'encombrement de l'armure et des armes que portent généralement votre personnage. Comme celles-ci ont tendance à peu changer, cette

## TABLEAU 17 : ARMES ENCOMBRANTES

Les armes listées ci-dessous sont considérées comme des armes encombrantes :

Arme	encombrement
Arbalète lourde + carquois :	1
Arc long + carquois	1
Bâton	1
Bec de corbin :	1
Bouclier :	1
Couteau de brèche :	1
Désarçonneur :	1
Epee à 2 mains :	1
Fauchard, guisarme ou corsèque :	1
Fléau à 2 mains :	1
Hache à 2 mains :	1
Hallebarde, vouge :	1
Lance de cavalier :	2
Lance de piéton :	1
Morning star	1
Pavois :	2
Plommée :	1



valeur d'encombrement reste souvent valable. Si vous pensez que votre personnage risque de porter couramment plusieurs combinaisons différentes d'armes et d'armures, notez plusieurs *encombrement de base* différents sur votre feuille de personnage, en précisant à côté à quelles combinaisons d'équipement ils correspondent (par exemple : *en armure de plates* et *en armure de cuir*). A côté de votre encombrement de base, notez votre *seuil de fatigue ajusté*, c'est-à-dire votre seuil de fatigue tel qu'il est modifié (à la baisse) par votre encombrement : vous le consulterez en cours de jeu lorsqu'une action se prolonge.

**Equipements divers :** la plupart du temps, les personnages joueurs éviteront de porter plus de 11 kilos d'équipement divers sur eux (aucune valeur d'encombrement). Si vous pensez que, à un moment donné du jeu, vous portez sur vous 12 kilos ou plus d'équipement divers, calculez-en le poids et la valeur d'encombrement. Ajoutez cette valeur à votre *encombrement de base* pour connaître votre encombrement total actuel, et réajustez en conséquence votre seuil de fatigue. Ceci surviendra plus rarement au cours du jeu, mais si le MD se rend compte que vous trimbaliez des quantités étonnantes de matériel sur vous, il pourrait bien décider de s'intéresser un peu à votre

encombrement... il sera probablement assez rare que votre équipement divers vous vaille plus d'un point d'encombrement (plus de 11 kilos portés).

De toute façon, l'encombrement n'intervient dans le jeu que lorsqu'une scène d'action se prolonge trop longuement, ou lorsque vous tentez des tests dans certaines compétences soumises aux *pénalités d'encombrement*.

Au début du jeu (et de temps à autres par après), le MD devra jeter un œil sur l'encombrement de base de ses personnages joueurs, afin de s'en faire une idée... s'il remarque qu'un des joueurs a un *seuil de fatigue ajusté* inférieur à 10, il gardera cette donnée en tête (il est rare qu'une scène d'action dépasse 10 rounds, mais des scènes de combat de 8 ou 9 rounds sont assez courantes ; la fatigue risque donc de jouer de temps à autre pour ce personnage). Les *larrons* feraient bien de s'arranger pour que leur encombrement de base soit toujours de 0 (choisissez vos armes et armure en conséquence), du moins s'ils souhaitent demeurer discrets...

**Tests de compétence : action impossible.** Soyez logiques : il est possible que votre encombrement rende tout simplement impossible la réalisation de certaines actions. Dans ce cas, le MD n'applique pas la pénalité à votre tests de compétence, mais décrète carrément que l'action ne peut pas être effectuée. Par exemple, même le meilleur des nageurs ne pourrait pas flotter avec une armure de plates sur le dos ; le plus habile des voleurs ne parviendrait pas à se dissimuler dans une niche étroite avec une hallebarde.

**Lâcher du lest :** Vous souhaitez peut-être parfois, au cours d'un combat, déposer ou lâcher certains des objets que vous portez sur vous, de façon à diminuer votre encombrement et à revoir votre seuil de fatigue à la hausse. Cela est possible ; toutefois, votre seuil de fatigue ne sera réajusté qu'après que vous vous soyez reposé au moins pendant 3 rounds (tant que vous continuez à agir en continu, votre seuil de fatigue reste celui que vous aviez au début de l'action). En revanche, vous cessez immédiatement de subir les pénalités d'encombrement à vos tests de compétence (ou du moins, celles-ci sont revues à la baisse en fonction du matériel abandonné).



## LA RESISTANCE DU MATERIEL

Au cours du jeu, il pourrait arriver que vous désiriez détruire un objet qui fait partie de votre environnement, ou même une pièce d'équipement portée par votre adversaire. Voyons d'abord à quelle condition vous pouvez tenter un tel acte :

**Détruire un objet fixe (action simple) :** Un personnage peut toujours tenter de détruire un objet fixe (qui n'est tenu par aucun personnage), par exemple en lui assénant un bon coup. Un tel acte est considéré normalement comme une action simple (vous pouvez asséner jusqu'à un coup par segment à l'objet, sans avoir besoin de tirer d'initiative). Toutefois, si vous êtes actuellement engagé au corps à corps, prenez garde aux *attaques d'opportunité* que vous provoquerez automatiquement à chaque fois que vous agissez ainsi (puisque'il s'agit d'une action simple)!

**Action de bris (action de mêlée) :** Lorsque vous agissez en mode *mêlée*, vous pouvez également tenter de briser un bouclier ou de rompre le manche en bois de l'arme maniée par votre adversaire. Un tel acte est considéré comme une action de combat à part entière (celle-ci porte le nom de *bris* et est l'un des 4 types d'actions proposés pour le mode mêlée). Une telle action ne provoque pas d'attaque d'opportunité, puisque'il s'agit d'une action de combat normale. Pour infliger du dégât à l'arme visée, vous devrez réussir à battre sa classe d'armure (cfr. ci-dessous). Vous pouvez aussi vous servir de cette action pour tenter de briser n'importe quel objet porté par l'un de vos adversaires.

**AC de base des objets :** Tout objet dispose d'une classe d'armure de base, qui représente la difficulté que vous avez à le toucher :

**Objets fixe :** La classe d'armure de base d'un objet fixe est normalement de 4, à moins qu'il ne soit minuscule (auquel cas son AC de base peut être plus élevée). Un objet porté par l'un de vos adversaires n'est jamais considéré comme un objet fixe.

**Objet porté par un adversaire (bouclier, manche d'arme, autres objets) :** Un objet porté par un autre personnage est considéré comme *mouvant* ; par conséquent, sa classe d'armure de base est supérieure à 4. Un bouclier a une classe d'armure de base de 4, et un manche d'arme a normalement une AC de base de 8. D'autres objets portés par votre adversaire auront une AC de base entre 10 et 20, en fonction de leur taille.

**Seuil de résistance :** Il ne suffit pas toujours de toucher un objet pour l'endommager : s'il est solide, il faut aussi que le coup soit porté d'une manière adéquate et avec suffisamment de force. Le seuil de résistance d'un objet représente sa solidité. Il s'agit d'une sorte d'équivalent au *seuil d'armure*. Ajoutez ce seuil à l'AC de base de l'objet pour connaître son AC totale (l'AC totale de l'objet est la DC que vous devez atteindre pour lui infliger du dommage, lorsque vous lui assénez un coup). De plus, on applique ici la règle du *seuil pur* (comme pour les armures, cfr. page 111) : ceci signifie que, pour que l'action soit réussie,



non seulement votre force de frappe doit être suffisante (AC totale), mais encore faut-il que votre D20 affiche un résultat *pur* égal ou supérieur au seuil de résistance de l'objet.



Le seuil de résistance dépend du matériau dans lequel l'objet a été confectionné :

**Seuil de résistance moyen, selon le matériau :**

- Cuir : seuil 2
- Bois : seuil 4
- Bois renforcé de métal : seuil 10
- Métal (fin) : seuil 20
- Métal (épais) : seuil 24

**Points de résistance d'un objet (Pr) :** Lorsque vous atteignez un objet, vous lui infligez des dégâts normaux en fonction de l'arme que vous utilisez et de vos bonus habituels aux dégâts (force, magie, etc.). Calculez ces dégâts comme s'il s'agissait d'une simple attaque de mêlée.

Un objet dispose d'un certain nombre de *points de résistance*, équivalents à des points de vie. Lorsque ce total descend à 0, l'objet est brisé (détruit).

Les points de résistance des boucliers et des manches d'armes sont donnés dans le tableau 18, ci-contre.

**AC totale des manches et boucliers :** Pour vous faciliter la tâche, les AC totales des manches d'armes et boucliers (qui seront probablement les objets les plus souvent visés au cours du jeu) sont donnés dans le tableau 18, ci-contre.

**TABLEAU 18 :  
LES ARMES DE MÊLÉE,  
CLASSE D'ARMURE ET  
POINTS DE RÉSISTANCE**

**Classe d'armure :** Le tableau ci-dessus reprend le seuil de résistance (le résultat *pur* minimal que doit indiquer le dé) et la classe d'armure totale (la DC de vos actions de *bris*) des manches d'armes et des boucliers, en fonction du matériau dont ils sont faits.

Arme	Seuil rés.	AC totale
Manche, bois	4	12
Manche, bois renforcé métal	10	18
Manche, métal	20	28
Bouclier, bois	4	8
Bouclier, bois+peau	6	10
Bouclier, bois renforcé métal	10	14
Bouclier, métal	20	24

**Points de résistance :** Ci-dessous, vous trouverez les points de résistance des boucliers et manches d'armes.

Arme	Points de résistance.
Manche, bois	12
Manche, bois renforcé métal	18
Manche, métal	30
Bouclier, bois	24
Bouclier, bois+peau	24
Bouclier, bois renforcé métal	30
Bouclier, métal	50



## 5. ÉQUIPEMENTS DIVERS

Cette page décrit rapidement quelques objets et pièces d'équipement particuliers, que vous êtes susceptibles d'utiliser au cours de vos aventures. Vous y apprendrez quelle est leur efficacité dans le système Alternatif.



**Monnaies :** Chaque maître de jeu définit lui-même ses propres monnaies, en fonction de son monde de campagne. Voyez la remarque générale sur la valeur des monnaies, en tête du chapitre sur l'équipement.

**Gemmes :** Les gemmes présentent l'énorme avantage de conserver toujours à peu près la même valeur quelle que soit l'époque ou la région.

**Huile enflammée :** C'est un vieux classique de balancer des fioles d'huiles enflammées sur ses adversaires. Cette action nécessite la réussite d'une attaque de *tir*. Une fiole d'huile qui atteint sa cible inflige 2d6 points de dégât d'usure. De plus, si le résultat est un 20 pur, la cible subit un *coup critique exceptionnel* (dégâts d'usure x 2) et perdra 1D6-1 points de coup (effet critique déterminé au hasard sur la table TT : dégâts de feu). En outre, une telle attaque dispose d'un *coup exceptionnel* particulier : en cas de 17-19 *pur*, les vêtements de votre cible s'enflamment automatiquement. Ceci produit des effets équivalents à ceux de l'effet critique : *la victime s'enflamme* (reportez-vous à l'annexe 1 pour les connaître – notez que cet effet lui-même risque de faire perdre des points de coup à la victime, même si l'attaque elle-même ne l'a pas blessée).

**Cataplasmes :** Il existe différentes formes de cataplasmes. Le cataplasme « classique » vise à guérir des ecchymoses, des bleus ou des entailles. Il est inefficace contre les dégâts de feu, d'acide, d'énergie, de froid, de gaz ou encore de poison. Un tel cataplasme a deux usages possibles : soit vous l'utilisez pour récupérer des points d'endurance ; dans ce cas, vous regagnez 1d2 points d'endurance par cataplasme appliqué, avec un maximum de trois cataplasmes par jour et par patient. Soit vous l'utilisez pour aider à la guérison de points de coup ; dans ce cas, vous recevez un bonus de 3 à votre prochain *jet*

*de guérison*, à condition toutefois d'avoir appliqué chaque jour un cataplasme efficace durant les trois jours qui précèdent votre jet de guérison.

**Acide :** le contenu d'une fiole d'acide effectue entre 1D6 et 3D8 points de dégâts, selon sa virulence (et à condition, bien sûr, qu'il s'agisse d'un acide affectant les chairs humaines). En cas de 20 pur au jet d'attaque, la victime subit bien sûr un coup critique exceptionnel (dégât d'usure doublés, 1D6-1 points de dégât de coup, effet critique déterminé sur la table des *acides*). De plus, la victime continue à subir les dégâts durant un nombre variable de rounds, ou jusqu'à ce qu'elle ait trouvé un moyen de neutraliser l'acide.

**Serpentaire :** cette arme médiévale très particulière n'existe dans votre campagne de jeu que si le MD le décide. Elle se présente sous la forme d'un tube rempli de poudre, et muni d'une mèche. Allumez le serpentaire et lancez-le vers vos ennemis avant de monter à l'assaut : il libérera alors une intense fumée. L'effet de celle-ci est le suivant : d'une part, vos adversaires n'y verront rien pendant un round (effet semblable à un sort de *pyrotechnie*), d'autre part ils subiront des dégâts d'étouffement durant un round (2D4 points de dégât d'usure). La zone d'effet du serpentaire est de 4m de rayon. En cas d'utilisation dans un espace fermé (pièce, grotte, etc), l'effet peut se prolonger pendant quelques rounds.

**Pitons et cordes :** Si vous grimpez en plaçant des pitons, vous recevrez un bonus de 4 à votre test de compétence. Si vous vous encordez à vos pitons, vous limitez les risques en cas de chute (la corde vous retient, et vous effectuez au pire une chute de 3m). Enfin, si vous grimpez le long d'une corde, la DC est plus basse (cfr. la description de la compétence *grimper*, page 134).

**Selle et étriers :** Ces objets sont vitaux si vous souhaitez utiliser une lance de cavalerie lourde. Si votre cheval n'est pas équipé d'une selle et d'étriers, vous ne pouvez pas utiliser cette arme lorsque vous le montez.

**Grappin :** Fixer un grappin demande la réussite d'une action de *tir*. La DC de celle-ci est généralement assez élevée (cela dépend du support visé pour *accrocher* le grappin). Accrocher un grappin à une palissade ou un large rebord est DC 16 ; des actions plus complexes auront une DC plus élevée.

**Machines de siège :** Le tir avec une machine de siège s'effectue avec un test de compétence en *ingénierie*. Il faut normalement être plusieurs pour tirer avec un engin de siège (entre 2 et 10, selon le type d'engin) ; c'est le personnage qui coordonne la manœuvre qui lance le test de compétence. Le MD fixe une DC pour l'objectif à atteindre. Les dégâts varient selon la machine utilisée.