

Armement

Cet add-on a été conçu pour 7^e Mer seconde édition. Le but étant de lister une série d'armes d'époque correspondant à la Théah. Certaines armes ont des atouts pouvant être exploités en combat, afin de faire pencher la balance, mais ces atouts pourront également se transformer en faiblesses si vous n'y prenez pas garde ! Enfin, d'autres armes sont neutres, de part leur grande circulations ou leur polyvalence.

La liste présentée n'a pas pour but d'être exhaustive et vous pouvez très bien ajouter vos armes si vous pensez qu'elles méritent d'y figurer. J'ai cependant tenté d'être assez large quand à la provenance des équipements, permettant à toutes les nations de Théah d'y trouver leur compte.

PS : vous remarquerez que de nombreuses armes à une main sont catégorisées en tant qu'armes lourdes. Il ne s'agit pas d'une erreur. Etant donné que les combattants de la Théah ont l'habitude d'employer la rapière comme arme standard, toute arme plus massive peut être considérée comme lourde.

Armes de corps à corps

Rapière (arme légère)

Arme de prédilection de bien des Duellistes, répandue dans toute la Théah. La rapière se constitue d'une fine lame à double tranchant, d'une pointe acérée et d'une garde englobant la main de manière à protéger son porteur. C'est l'arme de base que tout Duelliste apprend à manier dès ses premières classes.

A moins d'avoir été forgée par un armurier de talent, un matériau particulier ou dans un but bien précis, la rapière n'a pas d'atout particulier concernant son utilisation au combat. C'est une arme équilibrée, convenant à tous les guerriers.

Fleuret (arme légère)

Le fleuret est une arme de précision, préconisée par les Duellistes lors de duels au premier sang ou lors de compétitions sportives. Il se compose d'une longue tige de métal pointue et non affûtée ainsi que d'une garde complète, empêchant tout coup d'estoc de venir toucher la main du porteur.

Lors de l'usage d'un fleuret dans une Séquence d'Action, et si le Duelliste se sert de sa Finesse pour attaquer, il pourra prendre son dé le moins fort afin de le mettre à la valeur de son dé le plus fort. S'il prend une valeur de 10, le dé n'explose cependant pas.

En revanche, cette arme n'est pas particulièrement adaptée pour se défendre contre des armes d'une catégorie différente.

Lors de l'emploi d'une action de Parade contre une arme lourde, vous prévenez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches moins une (minimum une).

Szabla (arme légère)

Sabre utilisé par les habitants de Curonie, en Fédération Sarmatienne, et hérité de leur influence auprès des habitants de l'Empire du Croissant. La szabla se compose d'une lame incurvée à simple tranchant et d'une garde ouverte mais entourant la main de son porteur. Bien moins imposant que son homologue, le ciméterre.

La szabla est une arme typique de la Fédération Sarmatienne et de la Curonie, il est rare d'en voir au-delà de leurs frontières.

Shashka (arme légère)

Une arme que l'on retrouve principalement en Ussura. La shashka est une épée légèrement incurvée à la manière d'un sabre mais possédant un double tranchant et une pointe d'épée. Son manche est incurvé, de manière à ne pouvoir la saisir que dans un sens. Elle ne possède pas de garde à la base, bien qu'il puisse être possible d'en fixer une selon l'envie.

Cette arme équipe l'ensemble des hommes d'armes d'Ussura, du moins, ceux qui son formés à son maniement. Le pays étant protégé par le climat, cette épée n'est pas produite à grande échelle, les paysans pouvant compter sur une milice entre les villages.

Epée large (arme lourde)

Très répandue en Eisen et employée par une vaste quantité de soldats, l'épée large impressionne par sa largeur surréaliste pour sa longueur. Contrairement à la rapière qui se manie d'une main, les combattants à l'épée large l'empoignent souvent des deux mains afin de maximiser l'impact des coups, lesquels peuvent devenir dévastateurs.

Un Duelliste qui emploie une épée large dans une Séquence d'Action peut saisir l'épée de ses deux mains sur une action de Taillade, il occasionne un nombre de Blessures équivalent à ses Rangs en Armes blanches, dont une Blessure impossible à prévenir. Sa main redevient utilisable à sa prochaine Action.

Cette épée étant relativement plate, elle n'est pas adaptée aux attaques d'estoc. Lors de l'emploi d'une action de Fente, vous infligez un nombre de Blessures équivalentes au cumul de vos Rangs en Armes blanches et de toutes vos Mises restante moins une.

Armement

Ulfberth (arme lourde)

Épée longue typique du Vestenmennavenjar, il est très rare de voir quelqu'un en manier autre part que là bas. Elle se compose d'une longue lame d'acier sur laquelle sont souvent gravées quelques runes, représentant le nom de l'épée, de son propriétaire ou d'un être cher, d'une garde et d'un pommeau cerclé de cuir.

Les lames ulfberth sont exclusives aux guerriers Vesten, elles sont un symbole fort de leur civilisation.

Schiavona (arme légère)

De confection Vodacci, la schiavona est une rapière possédant une lame légèrement plus large mais surtout une garde bien plus complète et protégeant intégralement la main de son porteur.

Il est rare de voir cette lame en dehors de la Vodacce, et il est encore plus rare qu'un non-Vodacci porte une telle arme. Tous les Princes marchands possèdent leur schiavona personnalisée selon leurs préférences.

Sabre d'abordage (arme lourde)

Ce sabre bon marché est l'apanage des pirates et Corsaires. Il s'agit d'une lame courbe, de diamètre variable, se terminant par un manche de bois et une garde complète. Les marins apprécient ces armes car elles sont faciles à produire et à entretenir.

Il n'y a pas de particularité à utiliser une telle arme, à moins de faire partie d'un équipage de navire.

Espadon (arme lourde)

Il s'agit d'une longue et lourde lame devant se manier à deux mains. La garde est assez longue et il est également possible qu'une partie du bas de la lame soit recouverte de cuir, permettant de s'en saisir pour appuyer son coup.

Utiliser un espadon dans une Séquence d'Action vous permet de relancer un dé de votre choix si votre Approche est basée sur la Force.

En raison de son encombrement, l'emploi d'un espadon lors d'une approche sur toute autre caractéristique que la Force réduit votre dé le plus fort à la valeur du dé le plus faible. Si ce dé en question était un 10 naturel, il explose néanmoins.

Zweihänder (arme lourde)

La version Eisenör de l'espadon possède un aspect bien plus agressif que son homologue. La lame possède deux pointes pour délimiter

la zone de cuir que l'on peut prendre en main mais aussi pour enfoncer les armures, la lame peut être droite ou ondulée et la garde est de facture plus travaillée pour mieux protéger la main du porteur.

Lors une Séquence d'Action, si vous déclarez une approche en utilisant cette arme conjointement avec la Force, votre dé le plus faible prend la valeur du plus fort. Il n'explose cependant pas s'il obtient une valeur de 10.

La zweihänder est mieux équilibrée qu'un espadon mais néanmoins pas très pratique de part sa taille. Si vous l'employez dans une Séquence d'Action non basée sur la Force, votre dé le plus fort est réduit de la différence entre 5 et votre Force.

Panzerfaust (arme légère)

Ceci n'est pas une arme à proprement parler, il s'agit d'un gantelet d'arme reconverti pour être utilisé en combat. Très utilisé en Eisen et très peu, voire pas du tout, dans les autres contrées, le panzerfaust est également devenu l'outil de prédilection des Duellistes Eisenfaust. L'atout indéniable qu'offre une telle arme est de ne jamais pouvoir être désarmé, mais également de riposter contre un adversaire qui vous surprend avant que vous ayez le temps de tirer votre lame au clair.

Lorsque vous effectuez une Frappe muni de votre panzerfaust, vous infligez un nombre de Blessures équivalentes à votre Force au lieu d'une seule.

Vous ne pouvez pas exécuter une Fente étant muni d'un panzerfaust, le mouvement n'étant pas adapté à l'arme.

Claymore (arme lourde)

Exclusivement utilisée par les Highlanders, la claymore est une lourde épée à deux mains à la garde droite relevée en « V ». Elle est encore aujourd'hui un symbole de tous les guerriers des Marches des Highlands et tous la portent fièrement au nom de leur clan.

Le poids de cette épée est un atout de choix afin de briser la garde et les armures. Lorsque vous dépensez des Mises pour infliger des Blessures, l'une d'entre elles sera toujours impossible à prévenir, mais pas à éviter.

Malheureusement, ce poids reste aussi une faiblesse. Lors du début d'un Round, et si l'un des adversaires présent emploie une arme légère, vous êtes toujours considéré comme d'une Mise inférieure par rapport à votre résultat (minimum une) pour déterminer à quel moment vous agissez. Cela n'affecte cependant pas les Mises que vous pouvez dépenser durant le Round.

Armement

Lance (arme lourde)

Arme à l'origine primitive puis modernisée et produite à grande échelle pour armer gardes, surveillants et autre miliciens. La lance se compose d'une hampe de bois de longueur variable entre 1,60m et 2,10m, le tout coiffée d'une pointe de fer, parfois aiguisée pour permettre des attaques de taille. C'est une arme très courante et souvent employée. D'autres modèles, comme la gaffe, sont utilisés par la marine, leur longueur étant très profitable à bord d'un bateau.

La longueur d'une lance est très avantageuse. Lorsque vous vous en servez, si vous affrontez un Scélérat qui n'en n'est pas équipé, vous prenez l'avantage. De plus, sa légèreté peut vous permettre de la lancer sur environ 10m.

En revanche, il s'agit d'une arme quelque peu encombrante, qui s'avère limitée quand vous vous retrouvez au même contact qu'un ennemi. Un Scélérat peut dépenser une Mise pour se retrouver collé à vous, vous empêchant d'employer les manœuvres de Fente et de Taillade. Vous devez dépenser une Mise pour vous remettre à bonne portée.

Arme d'hast (arme lourde)

Sous cette appellation sont réparties les hallebardes, vouges, bardiches... Les armes d'hast ont une bonne portée et sont puissantes. Elles ont quasiment toutes en commun d'avoir une grande lame tranchante sur un côté ainsi qu'une pointe pour les attaques d'estoc. On les fournit plutôt aux gardes royaux ou soldats d'élites, des gens affectés à la protection de personnes importantes.

Utiliser une arme d'hast représente un avantage certain dans un combat. Vous pouvez utiliser une manœuvre spéciale appelé « Fauchage » qui vous permet d'infliger à une escouade de Brutes autant de Blessures que vos Rangs en Armes blanches. Attention toutefois, s'il y a des Brutes ou des Héros dans votre sillage, ils courent également le risque que vous les frappiez aussi. La dépense d'une Mise leur permet de sauter hors de portée de votre attaque circulaire.

Tout comme la lance, une arme d'hast n'est pas adaptée à un adversaire trop proche. Un Scélérat peut se coller à vous en dépensant une Mise pour vous empêcher d'employer la Taillade ou la Fente à son encontre. Dépenser une Mise vous permet de vous remettre à portée correcte.

Hache de bataille (arme lourde)

Arme très courante en Ussura et en Vestenmennavenjar de part le fait que l'on puisse également s'en servir comme outil pour couper le bois. La hache se compose d'un manche, souvent en bois et rarement en fer, surmonté d'une tête simple ou double, laquelle est agrémentée de finitions et/ou gravures dépendant du bon vouloir de son fabricant.

La hache de bataille n'a pas de points forts ni de points faibles. Il s'agit d'une arme conventionnelle de bonne efficacité et adaptée à la majorité des combattants.

Grande hache (arme lourde)

Une version agrandie de sa petite sœur. La grande hache sert aux gros travaux d'abattage des arbres mais peut également servir d'arme d'une puissance non négligeable.

Utilisée dans une Séquence d'Action basée sur la Force, vous pouvez ajouter la valeur numérique de cette caractéristique à l'un de vos dés. S'il atteint 10, il explose.

La grande hache a beau être puissante, elle n'en reste pas moins une arme assez lourde à manier. Lors du début d'un Round, et si l'un des adversaires présente une arme légère, vous êtes toujours considéré comme d'une Mise inférieure par rapport à votre résultat (minimum une) pour déterminer à quel moment vous agissez. Cela n'affecte cependant pas les Mises que vous pouvez dépenser durant le Round.

Massue (arme lourde)

Arme assez versatile de part la multitude d'apparences qu'elle peut revêtir, du simple bâton au gourdin fait pour fracasser les crânes. La massue reste une arme qu'il est très facile de se procurer et à dissimuler. Bien qu'elle soit clairement inférieure à une arme plus noble comme la rapière.

La massue est faite pour frapper dans le lard, la finesse n'est pas son fort. Lorsque vous entreprenez une manœuvre de Frappe, vous infligez une Blessure que votre adversaire ne peut pas prévenir.

Lorsque vous constituez vos Mises lors d'une Séquence d'Action, si un de vos adversaires est muni d'une arme légère, réduisez la valeur d'un de vos dés de la moitié de sa Puissance (arrondi à l'entier inférieur).

Armement

Masse d'arme (arme lourde)

Une arme meurtrière, faite pour broyer les os et rendre un combattant hors de combat en lui laissant de terribles séquelles. On peut trouver des variantes de la masse d'arme comme une boule garnie de pointes, une succession de forme pointues agencée pour fracasser les boucliers ou, plus simplement, une sphère de métal reliée à une chaîne. La masse d'arme n'est pas une arme très appréciée tant son application est dite « vulgaire » mais les officiers Eisenörs auront tôt fait de privilégier l'efficacité à l'esthétisme.

La masse d'arme est parfaite pour contrer un adversaire cherchant à se protéger. Si un adversaire entreprends une manœuvre de Parade, la masse d'arme inflige jusqu'à deux Blessures impossibles à prévenir.

En revanche, cette arme n'est adaptée à toutes les manœuvres que l'on enseigne aux duellistes. Si vous exécutez une action de Fente, vous infligez un nombre de Blessures équivalentes au cumul de vos Rangs en Armes blanches et de toutes vos Mises restante, moins deux.

Marteau de guerre (arme lourde)

Une arme des plus lourdes à manier. Le marteau de guerre est impressionnant de part son apparence et la puissance qu'il déploie. Il n'existe que peu de personnes capables de manier une telle arme, et encore moins sont capables de s'en servir dans des manœuvres de Duellistes.

La manœuvre de Fente n'est pas possible avec un marteau de guerre mais, lorsque vous effectuez une Taillade, vous pouvez choisir de dépenser toutes vos Mises afin que celles-ci s'ajoutent au cumul des Blessures que vous infligez grâce à vos Rangs en Armes blanches. Les Blessures infligées par vos Mises restantes sont impossibles à prévenir.

Si un adversaire effectue une Riposte, il retourne contre vous un montant de Blessures équivalentes à sa Puissance (au lieu de la moitié de cette valeur).

Armes à distance

Mousquet

Le pistolet mousquet est très répandu dans des pays tels que la Montaigne, la Castille, la Vodacce et la Fédération Sarmatienne. Le code de la chevalerie étant très présent, l'Avallon ne l'emploie guère, préférant les arcs et arbalètes. Pour un pays tel que l'Eisen, la poudre employée dans les mousquets est trop précieuse pour être dilapidée dans de petits

calibres. Quand aux autres pays, ils n'ont pas vraiment d'opinion à ce sujet, certains vont s'en servir, d'autre pas.

Un mousquet sera efficace jusqu'à 10 à 15m, au-delà, la visée sera trop imprécise pour penser toucher quelqu'un. Cela peut néanmoins arriver, mais ces cas relèvent plus de la chance de que la simple compétence.

Arc long

Il existe une grande variété d'arcs, et leur efficacité diffère grandement selon le fabricant, le matériau, la courbure du bois, etc. Les arcs longs sont principalement utilisés pour la guerre, de part leur facilité à fabriquer.

Les arcs longs varient leur portée entre 30 à 60m, selon la force du tireur et le type d'arc. Ils sont toutefois encombrants quand on ne s'en sert pas et doivent être entretenus.

Arc court

Petit frère de l'arc long, l'arc court a la particularité d'être très facilement transportable. Il est cependant bien moins répandu que sa version longue et est aussi une arme privilégiée par les forestiers d'Avallon.

La portée d'un arc court varie peu entre 15 et 20m. En revanche, leur grande versatilité permet à un utilisateur d'encoche une nouvelle flèche en dépensant quatre Mises au lieu de cinq.

Arquebuse

Une arme encore peu répandue du fait de sa relative nouvelle apparition. Elle fait pour le moment la fierté de l'armurerie militaire Montaginoise. Son efficacité n'est cependant plus à prouver tant cette arme est supérieure à n'importe quel mousquet.

La portée pratique d'une arquebuse avoisine jusqu'à 150m, ce qui en fait l'une des armes à distance les plus efficaces à ce jour. Une personne touchée par une arquebuse encaisse une Blessure Dramatique plus deux Blessures à chaque coup.

Il est néanmoins bien moins pratique de recharger une arquebuse, nécessitant six Mises au lieu des cinq habituelles.

Tromblon

Une arme à feu assez compacte et relativement peut coûteuse en munitions. On peu charger un tromblon avec à peu près tout ce que l'on veut tant que la taille des projectiles n'est ni trop grosse ni trop petite. Le plus souvent, on charge le tromblon au gros sel, de manière à

Armement

faire des tirs non mortels mais qui restent très douloureux. Si on veut utiliser le tromblon pour tuer, on préférera des morceaux de métaux de récupération qu'on appellera shrapnels, lesquels rendent tout tir à bout portant fatal dans la majorité des cas.

Le tromblon possède plusieurs niveaux d'efficacité selon la distance à laquelle on tire. A plus de 10m, il sera tout juste bon à infliger trois blessures sur trois cibles proches. A partir de 7m, il inflige une Blessure Dramatique sur une cible unique. En revanche, à 4m ou moins, il inflige une Blessure Dramatique et quatre Blessures à sa cible.

Arbalète de poing

Une petite arbalète tenant dans la main. Sa conception est relativement nouvelle et a été développée en Eisen, pour faire face au rationnement de poudre. L'arbalète de poing est une petite révolution de part le fait qu'elle s'avère tout aussi pratique qu'un mousquet, l'absence de bruit en plus.

La portée efficace d'une arbalète de poing est de 15m. De plus il est aussi possible de développer des carreaux différents ainsi que d'appliquer du poison sur ces derniers.

Arbalète lourde

L'arbalète a l'avantage d'être fiable et d'une puissance redoutable. Bien que petit à petit remplacée par le mousquet, elle est encore très largement utilisée dans le monde.

L'arbalète lourde peut tirer à une portée de 100m, une personne touchée encaisse une Blessure Dramatique plus une Blessure à chaque coup.

Arbalète à répétition

Cette version de l'arbalète comporte un chargeur de cinq carreaux à poser au dessus. L'arbalète à répétition est beaucoup plus encombrante que son homologue, mais son efficacité n'est plus à discuter. Cela dit, elle est arrivée tardivement sur le marché et risque de voir sa popularité remise en cause par l'apparition de l'arquebuse. Néanmoins, elle est souvent utilisée par les garnisons Castillanes, Eisenörs et Vodacci.

L'arbalète à répétition souffre d'un poids non négligeable comparé à sa grande sœur, en cause l'imposant chargeur de carreaux. Ce qui affecte sa portée utile, amenant cette dernière aux alentours de 60m. Des recherches ont déjà été mises en œuvres pour réduire le poids, parfois en réduisant la contenance du chargeur

de carreaux, et d'autres, en abaissant la qualité des matériaux utilisés.

Selon la contenance, on peut tirer trois, quatre ou cinq fois d'affilée, le carreau suivant ne nécessitant que deux Mises pour être enclenché. Par contre, une fois le chargeur vidé, il faut en reprendre un nouveau, lesquels ne possédant pas de système d'attache à la taille et, du coup, se trouvant dans une besace ou un sac. Il faut du coup sept mises afin de remettre un chargeur en place.

Fronde

Il s'agit d'une petite poche de cuir ou de tissu, reliée à deux lanières de corde. On place le plus souvent une pierre dans la poche, mais aussi des billes ou un palet de plomb. On sous-estime souvent l'utilité de la fronde, mais il y a de grandes chances que la victime d'un projectile tombe à terre une fois frappé.

Une fronde frappe aux alentours des 25m, elle inflige trois Blessures mais pas de Blessure Dramatique. En revanche, si un Scélérat a déjà écopé de sa seconde Blessure Dramatique, l'impact du choc le met à terre, où il doit dépenser une Mise pour se remettre debout.

Protections

Targe

Il s'agit d'un petit bouclier bombé, d'une trentaine de centimètres de diamètre, dont la fonction première est de dévier les attaques adverses. Très apprécié des Duellistes, la targe requiert néanmoins une certaine formation afin d'être utilisée avec efficacité.

Utiliser une targe dans une Séquence d'Action vous permet d'effectuer une Riposte supplémentaire dans le Round.

Attention cependant, car la targe n'est pas un bouclier prévu pour encaisser les coups directs mais pour les dévier. Effectuer une manœuvre de Parade avec une targe prévient un nombre de Blessures équivalentes à vos Rangs en Armes blanches moins une (minimum une).

Ecu

Généralement fabriqué en bois, il peut aussi être garni de rivet de fer pour renforcer sa stabilité. L'écu est un bouclier de forme triangulaire ou arrondie selon l'origine, d'une cinquantaine de centimètres de large et pouvant atteindre le mètre de haut. Il tend à tomber de plus en plus dans l'oubli au fil des ans, il n'y a guère plus que les Marches des Highlands, l'Inishmore et le Vestenmenavenjar qui en ont encore un usage courant.

Armement

Lorsque vous effectuez une manœuvre de Parade avec un écu, vous prévenez un nombre de Blessures équivalentes à vos Rangs en Armes blanches plus un.

L'écu n'est pas particulièrement adapté aux combats modernes, de part sa lourdeur et son encombrement. Lorsque vous constituez vos Mises, si votre adversaire combat à l'aide d'une arme légère, vous réduisez la valeur d'un de vos dés de la moitié de sa Puissance (arrondis à l'entier inférieur).

Armure légère

Constitué d'un ensemble de cuir clouté ou bouillit, de maille ou de petites plaques de métal léger, l'armure légère possède un bon compromis entre protection et liberté de mouvement. Elle privilégie la possibilité que son porteur ne se repose pas trop dessus et puisse se défendre sans trop de problèmes. Il n'existe plus beaucoup d'armures de nos jours, bien que certaines nations, comme l'Eisen et l'Avallon, puisse encore en avoir l'usage.

Porter une armure légère permet de réduire de un les Blessures infligées par un Scélérat, avec un minimum d'un point.

Armure lourde

Plutôt utilisée comme décoration dans les manoirs ou les châteaux, témoins d'un âge aujourd'hui révolu, les armures lourdes sont de grandes pièces de fer recouvrant intégralement le corps. Elles ne sont plus du tout adaptée à un monde où la majorité des combattants préfèrent les armes légères et précises, leur poids entravant énormément leur porteur. Il subsiste néanmoins des personnes faisant le choix d'en porter. On en retrouve souvent en Avallon, certains mages Glamours faisant le vœu de respecter le mode de vie des Chevalier d'Elilodd au sens le plus strict qui soit. Certains chasseurs de monstres d'Eisen portent également l'armure lourde afin de se prémunir d'attaques pouvant surprendre même le plus aguerri des Duellistes.

Porter une armure lourde permet de réduire de deux les Blessures infligées par une escouade de Brute et par un Scélérat, avec un minimum d'un point.

Elles sont néanmoins très lourdes et nécessitent la dépense de deux mises pour effectuer des actions basées sur la Finesse (sauts, acrobaties, escalade...), alors que certaines actions seront tout bonnement impossibles, comme la nage (bonjour la boîte de conserve lestée).