

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps, comme leur nom l'indique, servent au combat rapproché. La plupart des guerriers portent au moins une arme de base, et beaucoup d'entre eux ont en outre un équipement plus efficace. Au corps à corps, les guerriers utilisent leur propre Force pour blesser, mais l'arme utilisée peut la modifier.

ARME DE BASE

À moins que le contraire ne soit spécifié, on considère que toutes les figurines disposent d'une arme de base quelconque. Ce terme désigne toute arme qui se manie à une main et qui ne fait l'objet d'aucune règle. Cela comprend les épées, haches, masses, etc.

L'avantage des armes de base est qu'elles peuvent être maniées par paire, ou avec un bouclier. Toutefois dans ces deux cas, les règles ci-dessous ne s'appliquent qu'aux guerriers à pied et non à la cavalerie, à ceux montés sur des monstres, ou aux passagers d'un char.

Combattre avec deux armes de base (infanterie)
Certains guerriers manient une arme de base dans chaque main, pour asséner une pluie de coups. Il peut s'agir d'une paire d'épées, d'une hache et d'une épée, ou de toute autre combinaison d'armes de base.

Si un guerrier à pied utilise une arme de base dans chaque main, il bénéficie d'un bonus de +1 Attaque grâce à sa deuxième arme. Par exemple, un guerrier dont la caractéristique Attaques est de 1 passe à 2, si elle était à 2, elle passe à 3, etc.

Combattre avec arme de base et bouclier (infanterie)
Utiliser à la fois une arme de base et un bouclier, permet de mieux se défendre en détournant les coups avec l'un ou l'autre.

Au corps à corps, un guerrier à pied qui manie une arme de base et un bouclier peut améliorer sa sauvegarde d'armure de +1 face aux ennemis engagés de face. Par exemple, avec une armure légère, un bouclier et une épée, la sauvegarde d'armure passe de 5+ à 4+ au corps à corps et contre un ennemi venant d'en face.

Ce bonus n'est valable qu'au corps à corps, et pas contre les tirs, la magie ou toute autre cause.

Notez en outre que ce bonus ne fonctionne que contre les adversaires engagés sur l'avant de la figurine, et non contre ceux situés sur les flancs ou derrière.

ARME LOURDE (INFANTERIE)

Les armes lourdes sont grandes et pesantes, si bien qu'il faut les manier à deux mains. Cela comprend les marteaux et les haches à deux mains, ainsi que les armes similaires. Un coup d'arme lourde peut trancher un homme en deux et disloquer la meilleure armure.

Règles: Bonus de +2 en Force au corps à corps, *arme à deux mains, frappe en dernier*

ARME LOURDE (TROUPES MONTÉES)

En raison d'un degré de liberté réduit, les armes lourdes sont moins efficaces lorsqu'elles sont utilisées par des figurines montées.

Règles: Bonus de +1 en Force au corps à corps, *arme à deux mains, frappe en dernier*

FLÉAU

Les fléaux sont des armes à deux mains encombrantes. Ils sont constitués d'une masse, souvent hérissée de pointes, reliée à un manche par de solides chaînes. Ils sont épuisants à manier, mais dévastateurs.

Règles: Bonus de +2 en Force durant le premier tour de corps à corps, *arme à deux mains*

MORGENSTERN

Ces armes à une main sont en quelque sorte des fléaux miniatures, mais elles restent épuisantes à utiliser et leur avantage ne dure que le premier tour de combat.

Règles: Bonus de +1 en Force durant le premier tour de corps à corps

HALLEBARDE

Les hallebardes sont constituées d'un fer monté sur une longue hampe. La lame est dotée d'une pointe de lance et d'un tranchant de hache. Elle se manie à deux mains pour frapper d'estoc et de taille.

Règles: Bonus de +1 en Force au corps à corps, *arme à deux mains*

LANCE (INFANTERIE)

Un long manche terminé par une pointe aiguisée est l'arme défensive idéale pour les fantassins, puisque les lanciers peuvent combattre sur plusieurs rangs.

Règles: *Combat sur deux rangs*

LANCE (TROUPES MONTÉES)

Tous les cavaliers et les figurines montées sur un monstre ou passagères d'un char peuvent utiliser leurs lances pour empaler l'ennemi durant la charge.

Règles: Bonus de +1 en Force lors d'une charge

LANCE DE CAVALERIE (TROUPES MONTÉES UNIQUEMENT)

La lance de cavalerie, plus longue et plus lourde que la lance, est l'apanage exclusif des troupes montées.

Règles: Bonus de +2 en Force lors d'une charge

PISTOLET (AU CORPS À CORPS)

Les pistolets sont de petites armes qui emploient une poudre nauséabonde et instable pour projeter une petite balle de pierre ou de plomb.

Au corps à corps, la crosse d'un pistolet peut être utilisée comme une masse et compte comme une arme de base. Si une figurine porte une paire de pistolets (ou plus), elle compte comme étant armée de deux armes de base au corps à corps.

Règles: Compte comme une arme de base

ARMES DE TIR

Les armes de tir comprennent les arcs, les arbalètes et autres armes similaires, qu'elles soient simples ou primitives comme des javelots ou plus évoluées et complexes comme les arquebuses et les pistolets.

ARC COURT

Les arcs courts, de petite taille et à la portée réduite, sont très prisés des gobelins. Certains cavaliers l'utilisent aussi car il est plus aisé à manipuler en selle.

Portée Maximum : 16 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune

ARC

L'arc est couramment employé pour la guerre, c'est une arme compacte, dotée d'une bonne portée, peu coûteuse à fabriquer et facile à entretenir.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune

ARC LONG

L'arc long est une arme redoutable avec laquelle un bon archer peut faire mouche à très grande distance.

Portée Maximum : 30 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune

ARBALÈTE

L'arbalète est constituée d'un arc court et très puissant monté sur un châssis en bois ou en acier. Il faut du temps pour recharger une arbalète, mais les tirs sont d'une portée et d'une puissance formidables.

Portée Maximum : 30 ps, **Force :** 4

Règles : *Mouvement ou tir*

ARBALÈTE À RÉPÉTITION

Principalement utilisée par les elfes noirs de Naggaroth, cette version plus légère et moins puissante de l'arbalète possède un chargeur qui met un carreau en place lorsque la corde est tirée. Le temps d'un tir d'arbalète ordinaire, une arbalète à répétition peut lâcher une volée de traits.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 3

Règles : *Tirs multiples x2*

FRONDE

Il s'agit d'une boucle de tissu ou de cuir dans laquelle on place une pierre, laquelle est ensuite projetée avec force et précision par un mouvement circulaire.

Portée Maximum : 18 ps, **Force :** 3

Règles : *Tirs multiples x2* si l'ennemi est à moins de 9 ps

JAVELOTS

Les javelots sont des lances légères conçues pour être lancées. Les guerriers qui les utilisent en portent souvent plusieurs pour ne pas en manquer au cours de la bataille. Trop fragile pour le corps à corps et d'une assez faible portée, cette arme reste assez rare, mais les skinks de Lustrie en font un usage intensif.

Portée Maximum : 8 ps, **Force :** Celle de l'utilisateur

Règles : *Arme de jet*

COUTEAUX & ÉTOILES DE LANCER

Les couteaux et les étoiles de lancer sont de petites armes faciles à dissimuler. Elles sont donc très prisées par les assassins et les infiltrateurs à l'armement léger. Un couteau bien équilibré pour le jet ne convient pas au corps à corps, mais s'avère mortel entre les mains d'un lanceur confirmé.

Portée Maximum : 6 ps, **Force :** Celle de l'utilisateur

Règles : *Arme de jet*

HACHES DE LANCER

Certains guerriers utilisent des haches de lancer à large fer. Ces armes sont parfaitement équilibrées pour rester précises malgré leur poids. Même les plus forts des guerriers ne peuvent cependant les lancer bien loin, mais lorsqu'une hache de lancer atteint sa cible, les effets sont généralement dévastateurs.

Portée Maximum : 6 ps, **Force :** Celle de l'utilisateur +1

Règles : *Arme de jet*

ARQUEBUSE

Les arquebuses sont des armes à feu très rudimentaires constituées d'un canon métallique monté sur une crosse en bois et dont la charge de poudre est enflammée au moyen d'une mèche. Certaines versions plus élaborées sont dotées de chiens pour allumer la mèche et de détentes pour déclencher le tir.

Les arquebuses possèdent une grande portée et une puissance phénoménale, permettant aux balles de percer même l'armure la plus épaisse.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 4

Règles : *Mouvement ou tir, arme perforante*

PISTOLET (TIR)

Les pistolets ont déjà été décrits dans leur utilisation au corps à corps, mais leur utilisation principale reste le tir, avec une portée de 8 ps.

Les pistolets ne subissent pas les pénalités habituelles pour le tir à longue portée ou après un déplacement.

Les pistolets sont aisés à recharger et peuvent donc servir à *maintenir sa position & tirer* face à un ennemi qui charge, et ce même s'il débute cette dernière à moins de la moitié de sa distance de charge. Les pistolets sont alors utilisés comme armes de base lors du combat.

Une figurine dotée d'une paire de pistolets (ou plus) compte comme effectuant des *tirs multiples x2*.

Portée Maximum : 8 ps, **Force :** 4

Règles (un seul pistolet) : *Arme perforante, peut toujours maintenir sa position & tirer.*

Règles (plusieurs pistolets) : *Armes perforantes, peut toujours maintenir sa position & tirer, tirs multiples x2.*