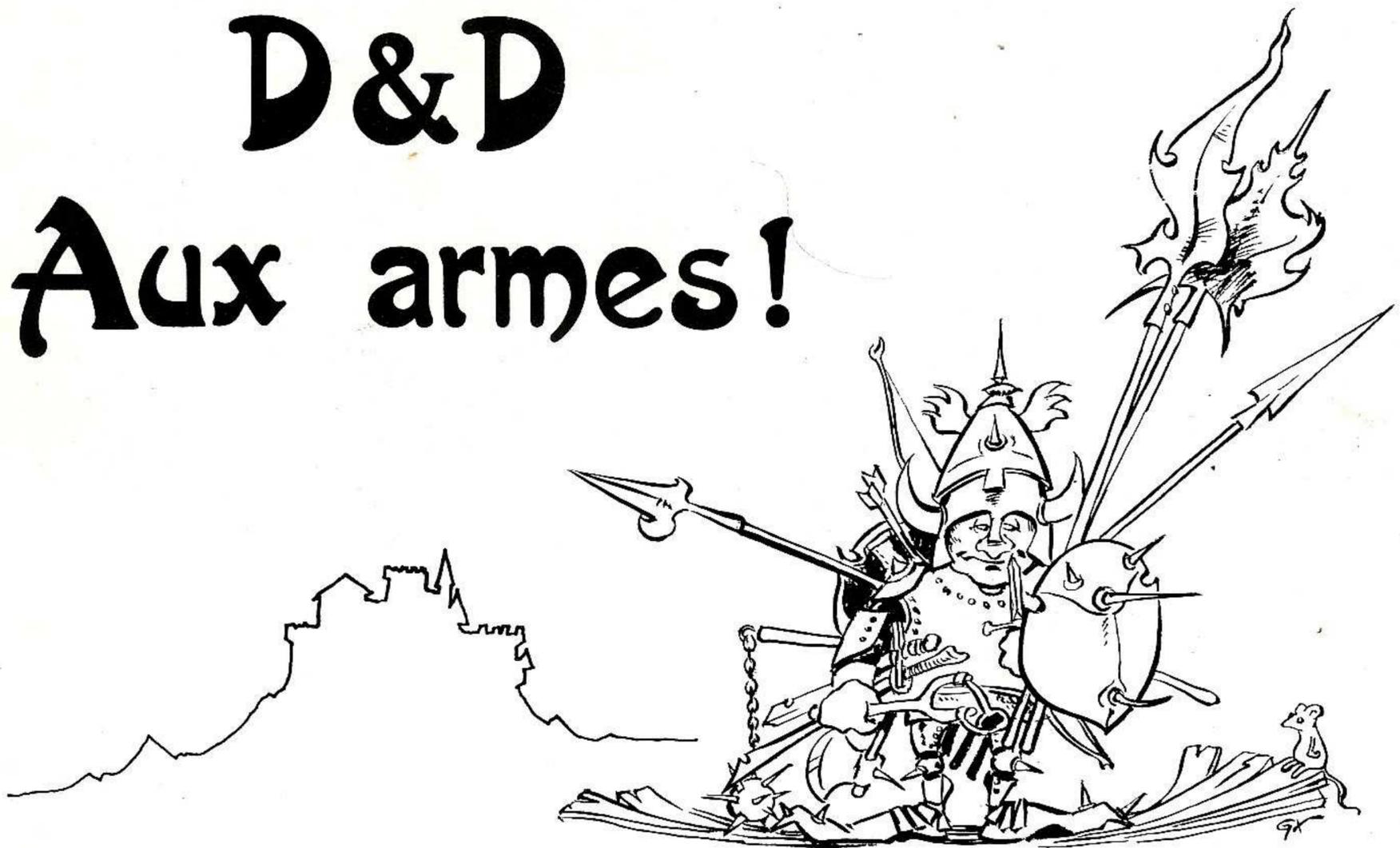


D&D

Aux armes!



Les armes sont les éléments peut-être les plus importants de « D and D ». Dressons-en ensemble l'inventaire et étudions leurs caractéristiques ().*

Avant de choisir une ou plusieurs armes pour votre personnage, il convient de s'assurer que sa classe (profession) et sa corpulence permettent qu'il manie la ou les armes que vous avez choisies. Voici donc avant tout le tableau des armes permises (« P.H. », page 19).

<i>Classe</i>	<i>Armes permises</i>
<i>Clerc</i> :	Massue, fléau, marteau, masse d'armes, bâton.
<i>Druide</i> :	Massue, dague, dard, marteau, cimenterre, fronde, lance, bâton.
<i>Combattant et sous-classes</i> :	quelconque
<i>Magicien et illusionniste</i> :	dague, dard, bâton.
<i>Voleur</i> :	Massue, dague, dard, fronde, épée.
<i>Assassin</i> :	quelconque
<i>Moine</i> :	Canne, massue, arbalète, dague, hache, javelot, arme d'hast, bâton, lance.
•	Il en est de même pour les armes magiques ; par exemple, un clerc ne pourra pas se servir d'une dague + 1, puisqu'il ne peut verser le sang.
•	Un voleur peut utiliser une épée courte, longue ou large, mais pas une épée à 2 mains ou une épée batarde.
•	Les personnages de moins de 5 pieds de hauteur ne peuvent employer l'arc long ou une arme ayant plus de 12 pieds de long. Ceux d'un poids inférieur à 100 livres ne peuvent utiliser l'arbalète lourde ou les armes d'hast d'un poids supérieur à 20 livres (200 GP), incluant l'épée à 2 mains

Une fois les armes permises connues, votre personnage, débutant n'a droit qu'à un nombre d'armes limité au départ. S'il veut avoir une arme en supplément (par exemple s'il découvre une arme magique), il ne l'emploiera que sous une certaine pénalité, laquelle s'exprime par une soustraction sur son dé de touche, qu'il s'agisse d'une arme tenue en main ou d'une arme de jet.

Cependant, en gagnant de l'expérience, il sera capable d'employer avec efficacité une ou plusieurs armes, selon son niveau. Je renvoie le lecteur à la table du « P.H. » page 37.

En ce qui concerne le bonus pour toucher, dû à une force exédant 16, il convient de rappeler que ce bonus ne s'ajoute au dé de touche qu'avec des armes employées à la main. Pour bénéficier de ce bonus pour les armes de jet (ou projectiles), le personnage doit s'être fait construire une arme spéciale (cf. l'arc d'Ulysse) à un taux choisi par le D.M., mais qui ne pourra être inférieur à 3 fois le prix normal de l'arme.

Les armes rencontrées dans l'univers de « D and D » sont très variées ; et rapportées à l'Histoire, couvriraient une époque très étendue, allant jusqu'au XVI^e siècle. On peut distinguer plusieurs types qui sont les armes de jet, les armes de combat classiques et les armes d'hast.

Les armes de combat classiques :

Ce sont les armes blanches les plus connues du public, n'ayant pas de long manche et n'entrant donc pas dans la catégorie des armes d'hast. La plus simple d'entre elles est la dague (*Dagger*), qui, de nos jours, s'est transformée en poignard ou... coupe-papier. Je n'entrerai pas dans la description de toutes

(*) extrait de « Player Hand book », pages 37-38).

les variétés de cette arme, je signalerai simplement qu'au Moyen-Age, la dague se portait au travers d'un sac de peau servant de poche et soutenu par une ceinture sur le ventre. Le fourreau pendait alors entre les jambes. Ce port était pratiqué aussi bien par la noblesse que par les vilains.

- La hache (*axe*) existe sous 2 formes : la hache normale, celle du bûcheron que l'on peut lancer et celle d'armes (*battle axe*) au long manche qui peut avoir un côté du tranchant pointu, de façon à porter des coups d'estoc.

- Le cimenterre (*Scimitar*) est un sabre à lame large et courbe. Dans « D and D », le sabre, coutelas, faucille, yatagan, kriss sont à classer sous la même dénomination.

- Les épées sont : courtes (*short*), larges (*broad*), longues (*long*) ; l'épée à 2 mains (*sword two-handed*) est dite aussi espadon, et l'épée bâtarde (*bastard*) demi-espadon. A noter que cette dernière doit être traitée comme une épée longue si l'on ne s'en sert que d'une main.

- La massue (*Club*) est utilisée depuis l'Antiquité, et... l'on dit qu'au tout début ce n'étaient que des os de grands mammifères.

- Le bâton d'escrime (*Quarter Staff*) est tout simplement le Bô des Japonais, il peut atteindre 2,50 m.

- Le marteau de guerre (*Hammer*), appelé aussi Marteau d'armes ou plommée, peut également être lancé sur l'adversaire.

- Le fléau d'armes (*Flail*) porte différents noms. Il y a celui du fantassin et celui du cavalier qui est plus petit, suivant le nombre de boules à pointes (1,2 ou 3).



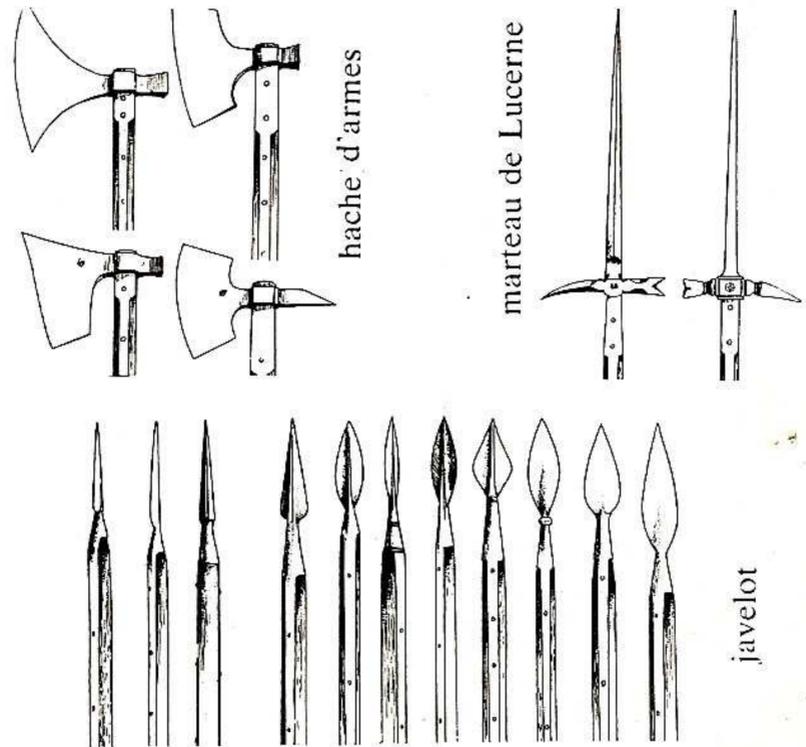
- Le morgenstern (*Morning Star*) ou « Etoile du matin », est une masse ferrée suisse, paysanne, qui fait voir à l'adversaire 36 « étoiles ».



Les armes de jet :

Il faut considérer 2 sous-classes : les armes que l'on lance à la main et les armes qui permettent de tirer divers projectiles.

- La première espèce concerne la hache, le marteau, la massue, la dague et la lance, dont les portées sont de 10, 20 ou 30 yards (à courte, moyenne et longue distances), le dard (*dart*) qui est une flèche allongée dont les portées sont de 15, 30 et 54 yards et le javelot (*javelin*) dont les portées sont de 20, 40 ou 60 yards.



- La deuxième catégorie comprend la fronde (*sling*), les arcs (*bows*) et les arbalètes (*crossbows*).

La fronde dont l'usage remonte à l'Antiquité (que l'on se souvienne, David et Goliath) a deux types de projectiles : le caillou (*stone*), portée maximale 160 yards, et des « glandula », projectiles de plomb en amande, (*bullets*) portée maximale 200 yards.

Les arcs longs et courts ont également une variété dite « arc turquois » (*composite bow*) dont les cordes sont des nerfs de bœuf.

Pour les deux types d'arbalète, je propose l'arbalète à croc (*light*) qui se tend avec une espèce de pied de biche et dont le maniement est plus rapide que l'arbalète à moufles (*heavy*) dont deux poignées permettent de tendre la corde. Les arbalètes tirent des carreaux (*quarrel*) qui sont beaucoup plus courts que les flèches (*arrows*) et que l'on transporte dans des trousses en peau, qui peuvent contenir 20 ou 40, et non dans des carquois (*quiver*) comme pour les flèches. L'arbalète à moufles permet de décocher un carreau jusqu'à 240 yards, soit 30 yards de plus qu'un arc long.

Ne pas oublier que pour les combats dans « D and D », (règle avancée), l'ajustement à la classe d'armure ne concerne que les armes lancées et les projectiles à courte distance. Si le D.M. désire tenir compte de ces ajustements par rapport à l'armure portée par la cible, il doit modifier l'ajustement donné (P.H., page 38), en se retranchant - 1 à moyenne distance, - 2 à longue distance.

Ne pas oublier aussi que tout projectile (y compris les flacons d'huile, d'acide, etc) souffrent d'une pénalité de - 2 à moyenne portée de - 5 à longue portée. Ainsi par exemple, soit un voleur de niveau 13, envoyant une pierre de fronde sur un combattant en armure de Plats (AC 3, sans bouclier), distant de 100 yards (en extérieur)...

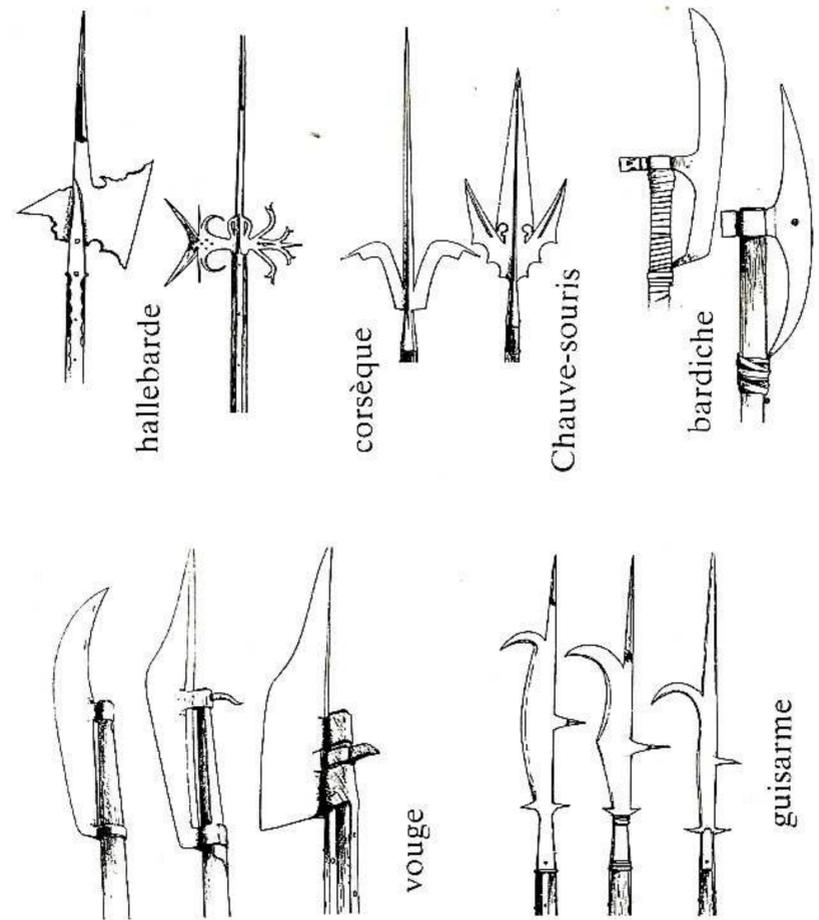
Nous voyons tout d'abord que la pierre de fronde a une pénalité de - 4 sur la classe d'armure 3 (en effet, une pierre endommage peu les « Plates » d'une armure). Cette pénalité est aggravée de - 2, car la distance est longue (au-delà de 80 yards). En ce qui concerne le dégât porté à l'armure de Plates du combattant, la pierre de fronde subit donc une pénalité de $(- 4) + (- 2) = - 6$.

De plus, le chiffre indiqué sur la « Table de Combat des Voleurs » est de 11 pour toucher une classe d'armure 3. Le chiffre est matériellement ajusté par - 5 (sur le dé !) comme nous sommes à longue portée.

En somme, le voleur devra faire 22 « au dé » (puisque $-(6+5) = - 11$, pour parvenir à $11 = 22$) pour faire subir des dommages à son adversaire. Un tel score est possible en obtenant un 20 sur le dé de combat et en disposant soit d'une fronde magique + 2, soit d'une fronde spécialement fabriquée pour grande force, en supposant cette fois, que son utilisateur soit un guerrier ayant une force de 18/51 (ou plus), bénéficiant donc d'un « + 2 » pour toucher.

Vous voyez donc qu'il n'est pas si simple qu'il y paraît de savoir, si on tient compte de tous les ajustements possibles, si un personnage est touché ou pas. Dans l'exemple, pour simplification, il n'a pas été pris en compte un éventuel ajustement défensif du combattant (il a pu voir qu'il était visé et avoir une grande dextérité) ni même un obstacle éventuel (qui aurait accru la difficulté) entre le viseur et sa cible.

Il est bon de rappeler que les « ajustements par rapport à la classe d'armure » ne concernent que les armures réellement portées par les adversaires. En aucun cas cet ajustement ne pourra être utilisé envers une créature qui n'a pas d'armure réelle, mais seulement une classe d'armure différente de 10, obtenue par ses caractéristiques de dextérité et / ou de magie.



Les armes d'Hast :

On désigne par ce terme toutes les armes offensives formées d'un fer à forme variable emmanché à un bâton plus ou moins long.

Ces armes sont peu recommandées pour les expéditions de donjons car elles sont peu maniables et lourdes. Elles serviront surtout aux D.M. pour armer leurs gardes citadins, bien qu'elles soient utiles dans

ABONNEZ-VOUS A CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT A CASUS BELLI

Pour ne manquer aucun numéro de **CASUS BELLI** abonnez-vous. 1 an, 4 numéros : 30 F* par mandat lettre, chèque postal, chèque bancaire à l'ordre de **CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.**

* Etranger : 40F

NOM Prénom.....

Adresse

Code Postal signature obligatoire :

les combats à l'extérieur car certaines d'entre elles peuvent désarçonner un adversaire ou briser une charge.

- Lorsqu'un personnage de haut niveau possède une bande de mercenaires, d'hommes d'armes, et décide d'aller combattre une autre armée, il peut être utile qu'il équipe ses fantassins de piques (*pique*) par exemple. En effet, ces dernières peuvent atteindre 6 m et donc briser un assaut de cavalerie.

- La lance du fantassin (*spear*), qui est celle que l'on peut lancer, est très utile puisqu'elle cause un dommage double à tout adversaire chargeant contre sa pointe fermement dressée.

- Les lances de cavalier (*lance*) causent aussi un dommage double lorsqu'elles sont employées sur un cheval.

- La fourche de guerre (*military fork*), le glève ou couteau de brèche (*glave*), le javelot (*javelin*) causent un dommage double lorsqu'elles sont maintenues fermement dressées, de façon à recevoir la charge d'une créature de grande taille (plus de 7 pieds).

- Le fauchard (*fauchard*), la faux de guerre (*fauchard-fork*), la fourche de guerre (*military fork*), la guisarme, la hache à marteau (*lochaber axe*), le marteau de Lucerne (*Lucern hammer*), et le Ranseur (*chauve-souris*) sont capables de désarçonner un adversaire sur un score égal ou supérieur au score nécessaire pour réussir une touche (« hit »).

- La Chauve-souris et le corsègue (*spetum*) sont capables de désarmer un adversaire sur un score requis pour toucher une classe d'armure 8.

Notons que le croissant à élaguer et la serpe, pour les druides, (*Bill hook*, *Bill*) sont associés à la guisarme quant aux dommages causés (2-8/1-8).

- Les fourches de guerre et tridents sont particulièrement utiles dans les attaques de châteaux forts ; elles permettent de hisser des cordages ou échelles.

- La bardiche (*Bardiche*), la hallebarde (*Halberd*) et la Partisane ou langue de bœuf, sont surtout des armes d'apparat. Elles ne sont employées que dans les villes ou parmi les troupes d'armes. Quant à l'épieu de guerre (*military pick*), ce n'est qu'un dérivé de l'épieu de chasse, il possède en plus un fer de lance, et bien souvent les armoiries du seigneur.

- Le vouge est réservé au piéton. Avant le XIV^e siècle il désignait une serpe. Son tranchant est composé d'une lame concave.

- Le bec de corbin désigne une lame affilée au bout recourbé comme le bec d'un corbeau. Son manche est plus ou moins long.

On ne peut dire que telle ou telle arme a une fonction précise... les créateurs ne cherchent qu'à obtenir l'arme idéale. La synthèse de plusieurs armes est la hallebarde qui est apparu au XV^e siècle. Le fer à forme variée peut comprendre une longue pointe en son sommet, suivant que cette hallebarde est destinée à la guerre ou à la parade.

D'une manière générale, n'oubliez pas que toute arme frappe à + 2 sur le dos d'un adversaire (ou de celui qui ne voit pas arriver le coup). De plus, sur les adversaires étourdis, prostrés ou immobiles, toute arme frappe à + 4.

Je recommande toutefois aux D.M. de ne pas omettre le poids, la longueur, et aussi l'espace requis nécessaire à l'emploi de telle ou telle arme...

Thierry Martin

BIENVENUE CHEZ LES SPECIALISTES DU JEU DE REFLEXION

Les 51 relais-boutiques Jeux Descartes.

Vous aimez les casse-tête, les puzzles, les jeux électroniques, les jeux de stratégie, vous voulez découvrir les wargames et les jeux de simulation.

Plus de 250 jeux de réflexion du monde entier vous attendent dans le relais-boutique Jeux Descartes de votre région.

PARIS 75005

BOUTIQUE PILOTE
40, rue des Ecoles
326.79.83

PARIS 75001

LA LIBRAIRIE DES VOYAGES
24, rue Molière
296.36.76

PARIS 75008

AU NAIN BLEU
406-410, rue St-Honoré
260.39.01

ALBI 81000

RELAIS JEUX DESCARTES
5, rue des Foissants
Tél. en cours

ANGERS 49000

LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue Bressigny
87.41.85

AVIGNON 84000

LA DAME DE TREFLE
19 bis, rue Petite-Fusterie
82.62.96

BAGNOLES-DE-L'ORNE 61400

LA MAISON DE LA PRESSE
4 bis, rue du Dr-P.-Poullain
37.01.61

BELFORT 90000

ALSATIA UNION
1, place Corbis
28.29.22

BORDEAUX 33000

JOKER D'AS
7, rue Maucoudina
Tél. en cours

BOURGES 18000

MERCREDI
22, rue d'Auron
24.49.90

LE FOU DU ROI

100, rue Saint-Pierre
85.24.51

CARCASSONNE 11000

AU PERE NOEL
57, rue Georges-Clemenceau
25.15.49

CHAMALIERE 63400

PIROUETTE
Carrefour Europe
Avenue de Royat
36.20.99

CLERMONT-FERRAND 63000

LA FARANDOLE
14 bis, place Gaillard
37.12.58

COLMAR 68000

ALSATIA UNION
28, rue des Têtes
41.41.59

CREIL 60100

AU LUTIN BLEU
8, avenue Jules-Uhry
455.05.64

DIJON 21000

REFLEXION
19, rue de la Chaudronnerie
32.53.51

GRENOBLE 38000

LE DAMIER
25 bis, cours Berriat
87.93.81

LA ROCHE-SUR-YON 85000

AMBIANCE
Centre Commercial des Halles
18, rue de la Poissonnerie
37.08.02

LA ROCHELLE 17000

SACI PRESSE
29-31, rue Gambetta
28.47.68

LE PUY 43000

HEXAGONE
23, rue Saint-Gilles
09.54.18

LILLE 59002

LE FURET DU NORD
15, place du Général-de-Gaulle
93.75.71

LIMOGES 87000

LIBRAIRIE DU CONSULAT
27, rue du Consulat
34.14.35

LORIENT 56100

LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
64.36.22

LYON 69002

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
37.75.94

LYON 69008

MON PLAISIR JEUX
RELAIS JEUX DESCARTES
4, place Arboise-Courtois
74.25.25

MARSEILLE 13001

AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
54.02.14

METZ 57000

TOP JOYS
1, avenue Ney
Parking Souterrain 75.10.95

MONTPELLIER 34000

LE MINOTAURE
1, rue du Bras-de-Fer
54.34.89

MULHOUSE 68100

ALSATIA UNION
4, place de la Réunion
45.21.53

NANCY 54000

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
332.17.50

NANTES 44000

MULTILUD
14, rue J.-J.-Rousseau
73.00.25

NEVERS 58000

LES TEMPS MODERNES
45, rue Saint-Martin
61.24.93

NICE 06000

JEUX ET REFLEXION
16, avenue Victor-Hugo
87.19.70

NIMES 30000

BAZAR DE L'HOTEL DE VILLE
Rue de l'Aspic
67.31.35

ORLEANS 45000

EUREKA
Galerie du Châtelet
53.23.62

PERPIGNAN 66000

LE HALL DE LA PRESSE
51, avenue du Général-de-Gaulle
34.05.60

POITIERS 86000

QUEST LOISIRS
26, rue Magenta
01.84.56

REIMS 51100

MICHAUD JUNIORS
2, rue du Cadran-St-Pierre
40.57.16

RENNES 35000

ORDIFACE
3, rue St-Méline
30.13.10

ROUEN 76000

LOCHEC ET MAT
9, rue Rollon/Angle rue Ecuyère
71.04.72

SAINT-NAZAIRE 44600

MULTILUD
16, rue de la Paix
22.58.64

SAINT-BRIEUC 22000

LE STRATEGE
5, rue Houvenague
61.61.21

SAINTE-SOULANGE 17100

LE HOBBY
Résidence St-Pierre
Quai de la République
93.16.58

STRASBOURG 67000

ALSATIA UNION
31, place de la Cathédrale
32.13.93

TOULOUSE 31400

RELAIS JEUX DESCARTES
1, passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
14-16, rue Fonvielle
23.73.88

TOURS 37000

POKER D'AS
6, place de la Résistance
66.60.36

VALENCE 26000

RIVE DROITE
50, Grande-Rue
43.13.15

VANNES 56003

LIRE ET ECRIRE
22, rue du Mené
47.38.55

VICHY 03200

AU KHEDIVE
36, rue Georges-Clemenceau
98.48.21

ETRANGER

NEUCHÂTEL 20004 SUISSE
QUINTER
Fausses Brayes, 1
038.25.85.25

Et bientôt Besançon, Toulon, Versailles, Cannes, etc. La Suisse, la Belgique, l'Italie, le Canada.



club JEUX DESCARTES

5, rue de la Baume - 75008 PARIS

