

III ARMES

Au début du XVIII^e siècle, un grand nombre d'armes et armures médiévales ont laissé la place à des armes plus légères et plus maniables. Les techniques de forge se sont développées et permettent la fabrication de lames plus fines, plus tranchantes ou à la pointe plus acérée. L'arc et l'arbalète ont disparu avec l'apparition des armes à feu, longues à recharger mais bien plus mortelles. Seuls les indigènes manient encore l'arc et la sarbacane, palliant leur faible puissance de feu par des techniques de guérilla inconnues des Européens et des poisons violents ou rapides.

Bien qu'il soit possible de se battre au bâton, les quatre armes blanches majeures sont la dague, remise au goût du jour par les écoles d'escrime italiennes, la rapière, arme reine de l'escrime, le sabre, maître de l'abordage, et la hache. Les armes lourdes et lentes, comme l'espadaon, la masse, le fléau ou les armes d'hast ne laissent aucune chance au personnage qui les manie face à un bon bretteur armé d'une rapière...

Les armures, quant à elles, ont totalement disparu, car elles se sont peu à peu révélées inefficaces contre les armes à feu, et ralentissaient trop les mouvements. L'époque de la puissance a été remplacée par celle de la rapidité.

Table des armes

Armes de tir	Carac. ¹	Portée	Dégâts	Recharge
Espingole ²	Per	20m	MDAdr + 2	10 Tours
Espingollette ²	Per	10m	MDAdr	8 Tours
Fusil de boucanier ³	Per + 1	50m	MDAdr + 3	5 Tours
Grenade ⁴	Adr	10m	+3	Action
Mousquet	Per	40m	MdAdr + 2	5 Tours
Petit pistolet	Per	10m	MDAdr	5 Tours
Pistolet	Per	10m	MDAdr + 1	5 Tours
Arbalète	Per	30m	MDAdr + 1	5 Tours
Arc	Per	25m	MDAdr	Action
Dague (lancée)	Ada	3m	MDAdr + 1	Action
Javelot	Adr	10m	MDFor+1	Action
Sarbacane	Per	20m	MDAdr - 1	Action
Armes blanches	Carac.	Taille	Dégâts	Mains
Mains nues	For	Courte	MDFor -1	1
Bâton	For	Longue	MDFor	2
Casse-tête/Masse	For	Longue	MDFor	1
Cimeterre ⁵	Adr	Longue	MDFor + 2	1
Crochet	Ada	Courte	MDFor	1
Dague	Ada	Courte	MDAdr + 1	1
Fouet	Adr	(Très) Longue	MDAdr	1
Hache	For	Longue	MDFor + 1	1
Lance	Adr	Longue	MDFor + 1	1
Nerf de bœuf	For	Longue	MDFor	1
Rapière/Epée courte	Ada	Longue	MDAdr + 1	1
Sabre	Adr	Longue	MDFor + 1	1
Epée caraïbe en bois	Adr	Longue	MDFor + 1	1

Note : Toutes les armes à distance ne peuvent tirer qu'une seule fois avant d'être rechargées.

¹ Caractéristique à utiliser lors d'un Test de combat.

² Ces armes contiennent 6 balles et touchent autant de cibles que de Succès (maximum 6).

³ Tout tir avec un fusil de boucanier est considéré comme «Assez efficace» (+1D). Ses fusils sont rares et inaccessibles à l'achat dans le Nouveau Monde.

⁴ La grenade touche Succès x2 cibles.

⁵ Rare en Europe et très rare dans les Caraïbes

TIRS D'ARTILLERIE

Un tir d'artillerie effectué directement sur les hommes inflige les dégâts suivants :

- ✕ **Boulet** : un tir réussi touche autant de personnages que de Succès, et cause pour chacun d'eux (nombre de Succès)+4 points de dégâts.
- ✕ **Mitraille** : un tir à mitraille touche (nombre de Succès) x4 personnages, et cause (Succès)+2 points de dégâts, sur deux Localisations toujours différentes.

