ARMES à FEU

Un supplément pour MYTHRAS

ARMES À FEU

Un supplément pour MYTHRAS

VO

Recherches, règles, mécaniques et rédaction
Pete Nash.

Matériel additionnel
Lawrence Whitaker.

Édition et mise en page
Lawrence Whitaker.

VF

Traduction, relecture et mise en page
Frédéric Arsac, James Manez, Laurent Falashi, Benoît Tainturier.

L'illustration de couverture est réalisée par Jsobral sous licence Creative Commons Attribution 3.0 Unported : https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.en
Les illustrations des pages 4, 10 et 11 sont libres de droits.

MYTHRAS est traduit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism. MYTHRAS est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de MYTHRAS est copyright © 2020.

Ce PDF est un supplément gratuit destiné à un usage personnel uniquement : toute utilisation commerciale est interdite. Vous pouvez librement faire référence à ce supplément dans le cadre d'un usage raisonnable (Fair Use), mais toute utilisation en dehors d'un usage personnel des règles ou des mécanismes trouvés ici nécessite l'autorisation expresse et le consentement de The Design Mechanism.

Pour les détails de la licence MYTHRAS Gateway, contactez The Design Mechanism (designmechanism@gmail.com).

Version du 03 aout 2021

ARMES À FEU

Sommaire

Introduction 2

Considérations initiales 2

Nouvelles actions de combat 3

Effets spéciaux 4

Effets spéciaux modifiés 5

Règles additionnelles 6

Créer des armes à feu 7

Pour finir... 10

Introduction

Ce supplément permet d'inclure un grand nombre d'armes à feu aux campagnes de MYTHRAS : armes à poudre noire telles que les mousquets et les fusils à silex, armement de la Seconde Guerre mondiale, armes contemporaines et armes futuristes telles que les blasters et les fusils laser. Il introduit de nouvelles mécaniques de combat à distance, de nouveaux effets spéciaux, et modifie quelques règles existantes.

Modifier les règles de combat pour y inclure les armes à feu est assez problématique, car il est presque impossible d'esquiver des rayons laser ou des balles bien plus rapides que les réflexes humains.

En utilisant les règles telles quelles, à moins qu'un personnage ne plonge à couvert en esquivant, il est à la merci d'un ou plusieurs effets spéciaux s'il est touché par un tel tir. Cela modifie également la manière d'utiliser les points d'action. S'il n'est pas possible de dépenser ces points pour se défendre, alors la plupart des personnages finiront par utiliser l'ensemble de leurs actions pour tirer, en croisant les doigts pour ne pas être touchés.

Pour faire face à ce changement fondamental, les maitres de jeu et les joueurs devront changer la façon dont ils perçoivent et abordent le combat à distance. Plusieurs choses sont à noter :

- Les armes à feu sont dangereuses !
- En général, il est plus important d'éviter d'être touché par un tir que de toucher un adversaire
- La méthode de protection la plus courante consiste à se mettre à couvert
- Les tirs de suppression sont la meilleure façon d'empêcher les adversaires de riposter
- Les armes à feu sont étonnamment imprécises si le tireur ne prend pas le temps d'épauler ou de viser
- Une victime touchée par un tir peut s'attendre au pire…

Pour survivre à une fusillade, il est essentiel de porter des équipements de protection, de se mettre à couvert et d'empêcher l'adversaire de tirer. Les combats avec armes à feu ont tendance à être très tactiques : nombreux tirs de suppression, mouvements de débordement, tentatives de débusquer l'ennemi de sa position. Les personnages peuvent alors passer des rounds entiers coincés et incapables de répliquer avant que l'ennemi ne cesse de tirer, ce que certains joueurs pourraient trouver très fastidieux.

Il est parfaitement possible que personne ne soit blessé lors d'une fusillade, un camp abandonnant prématurément le champ de bataille pour éviter d'être encerclé ou à cause d'un manque de munitions. Après tout, peu de gens prendront le risque d'être criblés de balles…

Les règles suivantes s'ajoutent aux règles de combat existantes et devraient parfaitement s'intégrer à elles.

Nouvelles actions de combat

Pour tenir compte de la dure réalité des armes à feu, plusieurs nouvelles actions de combat ont été créées. Certaines requièrent un armement de niveau technologique suffisant.

Changer de Mode de Tir

L'utilisateur d'une arme polyvalente ou automatique peut changer le sélecteur de tir de son arme pour profiter d'autres modes de tir. Ainsi, l'utilisateur d'un fusil d'assaut peut passer du mode semi-automatique (coup par coup) au mode rafale, choisir un autre type de munitions ou utiliser un système complémentaire comme un lance-grenade intégré. Alors que les armes modernes exigent un point d'action au tour du personnage pour changer de mode, il suffira d'une action libre dans le cas d'armes très sophistiquées, comme celles commandées par des implants électroniques ou reliées à l'esprit du tireur.

Coup d'Œil Furtif

Le personnage abrité derrière un couvert peut jeter un coup d'œil rapide pour juger de la situation tactique. Il a ainsi droit à un jet unique de Perception avant de replonger à l'abri. Si le jet de Perception est une maladresse, le personnage reste visible suffisamment longtemps pour que l'ennemi puisse lui tirer dessus.

Recharger

Comme Préparer une Arme dans les règles de base de MYTHRAS. Le temps de rechargement peut énormément varier selon le type d'arme. Il est beaucoup plus long de recharger un mousquet à poudre noire que de remplacer un chargeur de munitions ou une cellule énergétique. Dans des conditions de combat, recharger un mousquet peut prendre de 15 à 20 secondes (9-12 tours) tandis que remplacer le chargeur d'une arme automatique se fera en 5 secondes (3 tours).

Stabiliser Arme

Le personnage adopte une position de tir qui stabilise son arme. Il faut pour cela que le personnage soit au minimum partiellement exposé, et donc pas entièrement protégé par un couvert. Le principal avantage de l'action consiste à réduire d'un cran la pénalité de recul d'une rafale courte ou longue. Cet effet est similaire à Renforcer sa Position car le tireur continue d'en bénéficier jusqu'à ce qu'il se déplace.

Pourquoi Se Mettre à Couvert n'est pas une Réaction ?

Il peut paraitre quelque peu injuste que Se Mettre à Couvert ne soit pas reconnu comme une réaction. Il y a pourtant plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, la plupart des projectiles des armes à feu se déplacent à des vitesses supersoniques, voire à la vitesse de la lumière pour les armes à énergie. Cela signifie qu'une balle de fusil vous frappera avant même que vous n'entendiez le bruit de la détonation et que vous n'ayez le temps de vous planquer. Deuxièmement, cela ajoute un élément très tactique aux échanges de coups de feu : chaque tir implique une prise de risque, à moins d'attendre que l'ennemi recharge ou que des alliés fournissent un tir de suppression.

Toutefois certains genres utilisent des armes à distance comme des blasters dont les tirs sont à la fois subsoniques et très visibles. Dans de tels cas, il peut être plus « héroïque » – et plus ludique – d'autoriser les personnages à utiliser Se Mettre à Couvert comme une réaction.

Se Mettre à Couvert

Grâce à cette action proactive, le tireur peut s'abriter derrière tout couvert disponible dans son voisinage immédiat pour se protéger des tirs adverses. Par exemple, le personnage s'efface derrière un angle dans un couloir ou s'accroupit derrière une table dans un bar. Contrairement à Esquive, cette action ne laisse pas son utilisateur à terre, mais elle nécessite la présence d'un couvert proche.

Selon les circonstances, le couvert disponible peut ne pas être suffisant pour protéger complètement le personnage. La nature de la couverture détermine également ses qualités protectrices : une épaisse porte métallique, par exemple, peut s'avérer impénétrable aux balles, alors qu'un mur en bois mince ne fournira que 4 points d'armure. Pour plus de détails à ce sujet, consultez le tableau des Objets inanimés à la page 79 des règles de base.

Effets spéciaux

Vous trouverez ci-dessous tous les effets spéciaux pouvant être utilisés spécifiquement avec des armes à feu.

Arme Défaillante

Maladresse de l'attaquant, armes à feu uniquement

L'arme à feu de l'attaquant fonctionne si mal qu'elle devient inutilisable tant qu'elle n'est pas démontée et nettoyée.

Clouer sur Place

Offensif, cumulable, armes à feu uniquement

Semblable à Prendre l'Avantage, cet effet force la cible à effectuer un jet d'opposition de Volonté contre le jet de l'attaquant. Un échec signifie que la cible doit s'abriter derrière toute couverture disponible et qu'elle ne peut pas riposter à son prochain tour. Notez que Clouer sur Place fonctionne même si aucun dégât n'est infligé à la cible (peut-être grâce à une esquive ou en raison de tirs frappant la couverture à la place) : les tirs qui la frôlent suffiront à l'intimider !

Même si une victime est incapable de riposter pendant qu'elle est clouée sur place, elle peut effectuer d'autres actions à condition de ne pas s'exposer aux tirs : ramper vers un nouvel abri, communiquer avec les autres, recharger une arme, etc.

Contourner la Couverture

Offensif, réservé aux armes à feu technologiquement avancées

L'attaquant parvient à atteindre une cible à couvert. Par défaut, cet effet suppose que l'attaquant tire avec une arme de haute technologie, disposant par exemple d'un mécanisme d'autoguidage. Mais il peut aussi représenter un usage judicieux de l'environnement, comme le reflet d'un tir de laser sur un miroir ou le ricochet d'une balle sur un mur ; dans ce cas, il exige une réussite critique de l'attaquant et les dégâts devraient être réduits de manière adaptée.

Neutraliser l'Adversaire

Offensif, armes à feu uniquement

La cible du tir, si elle subit au moins une Blessure Légère, est forcée d'effectuer un test d'opposition entre son Endurance et le jet d'attaque de l'adversaire. En cas d'échec, le choc et la douleur la mettent hors combat pour une durée égale à une heure divisée par sa vitesse de guérison. Elle peut toutefois guérir grâce à un jet réussi de Premiers Soins ou à l'utilisation de stimulants narcotiques ou technologiques, s'ils existent dans le cadre de jeu.

Plonger à Couvert

Offensif, armes à feu uniquement

L'attaquant en train de tirer peut en même temps plonger pour se mettre à l'abri, sans avoir à attendre son prochain tour pour effectuer l'action Se Mettre à Couvert. Pour utiliser cet effet, le personnage doit se tenir debout ou accroupi à proximité immédiate d'un abri potentiel.

Tir Précis

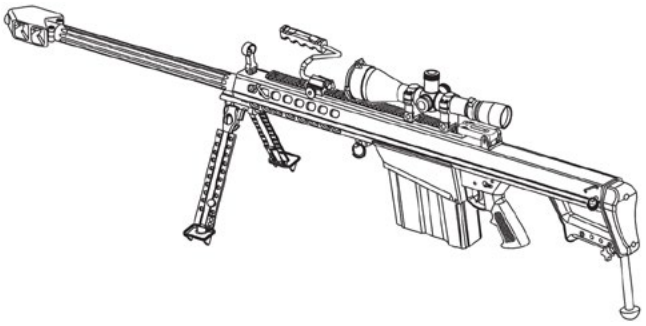
Offensif, armes à feu uniquement

Le tireur échange la localisation touchée avec une localisation adjacente. Il faut tenir compte de l'anatomie de la cible. Ainsi un tireur qui atteint la jambe d'un humanoïde pourra toucher l'abdomen à la place ; s'il atteint un griffon à la poitrine, il pourra atteindre les membres antérieurs, les ailes ou la tête.

Transpercer

Offensif, critique, armes à feu uniquement

Dans le cas d'un tir contre plusieurs adversaires alignés les uns derrière les autres ou rassemblés en groupe compact, cet effet spécial permet au projectile de transpercer entièrement la première cible pour atteindre la seconde se trouvant derrière, sous réserve que les dégâts dépassent les points d'armure de la première cible. La seconde cible ne subit, elle, que la moitié des dégâts en raison de l'atténuation de la force du projectile. Transpercer est habituellement utilisé avec des armes de forte puissance infligeant beaucoup de dégâts ou disposant de projectiles perforants. Tout effet spécial supplémentaire que subit éventuellement la première cible ne s'applique pas à la seconde.



Effets spéciaux modifiés

Selon le type de munitions ou d'énergie utilisée par l'arme, certains effets spéciaux doivent être légèrement modifiés, ou même limités. Il est impossible de couvrir tous les types d'armes à distance et il existera toujours des exceptions, mais vous trouverez ci-dessous quelques lignes directrices pour les effets les plus courants.

- **Choisir la Localisation** : Selon les règles de base, Choisir la Localisation est limité à une réussite critique, à moins que la cible soit à courte portée et qu'elle soit immobile ou inconsciente de l'attaque. Les lunettes de tir peuvent étendre cette portée (voir Règles additionnelles).
- **Coincer l'Arme** : Utilisable uniquement avec des armes à feu spécialisées, comme un fusil à harpon ou un rayon tracteur par exemple.
- **Désarmer** : Comme Endommager l'Arme ci-dessous. Rien n'est plus jouissif que de faire sauter l'arme des mains de son adversaire !
- **Emmêler** : Cet effet spécial est normalement réservé aux armes de jet comme les filets ou les bolas, mais des armes à feu capables d'enchevêtrer existent dans certains univers de science-fiction.
- **Empaler** : Les munitions de la plupart des armes à feu peuvent empaler. Cependant, le maitre de jeu peut souhaiter restreindre ou interdire cet effet spécial pour les armes à énergie qui émettent du plasma ou des lasers. Les balles, les fléchettes militaires et les projectiles similaires sont clairement trop petits pour provoquer les effets secondaires d'un empalement.
- **Endommager l'Arme** : Atteindre à distance une arme tenue en main est encore plus difficile que de cibler un endroit spécifique du corps. C'est pourquoi cet effet spécial est réservé aux réussites critiques. Cependant, il existe des exceptions : un bouclier est beaucoup plus facile à toucher, et les armes exotiques avec une zone d'effet conique (comme un canon à induction qui chauffe les objets métalliques) peuvent toucher tous les objets à l'intérieur de leur zone d'effet.
- **Étourdir** : Cet effet spécial peut être employé avec certains projectiles spécifiques. Il est utilisé automatiquement avec les armes non létales qui émettent un rayon étourdissant : le jet de dégâts n'est alors utilisé que pour vérifier si la protection portée est surmontée.
- **Exiger la Reddition** : Les armes à feu sont généralement très intimidantes. Ainsi, Exiger la Reddition ne doit pas être limité aux seules cibles tactiquement désavantagées, et peut aussi être utilisé à distance.
- **Faire Trébucher** : En supposant que l'arme tire des projectiles ayant une masse suffisante, cet effet spécial peut être utilisé en touchant les jambes d'un adversaire, même si aucun dommage ne pénètre les points d'armure.
- **Feinte** : Son utilité est limitée, à moins que la cible utilise un bouclier balistique ou soit un mystique de l'espace armé d'une épée laser…
- **Fracasser** : Cet effet spécial inhabituel peut être approprié pour les armes à énergie possédant le trait Abrasion, qui sont conçues pour détruire ou endommager les armures, ou pour des concepts plus exotiques comme des fusils à ondes gravitationnelles.
- **Maximiser les Dégâts** : Cet effet spécial est disponible pour toutes les armes à feu. Rappelez-vous toutefois qu'il n'affecte qu'un seul dé. Le maitre de jeu devra en tenir compte lorsqu'il concevra des armes modernes ou futuristes pour son univers.
- **Rechargement Rapide** : Cet effet spécial est surtout utile pour les armes à poudre noire ou à un coup. Il peut aussi servir à changer rapidement le magasin (chargeur) d'une arme automatique ou, dans le cas d'une arme à énergie, à recharger ses condensateurs à cycle long ou à laisser le temps à un canon de refroidir.
- **Repousser** : Étant donné que Repousser consiste davantage à déséquilibrer un adversaire plutôt qu'à le projeter en arrière par la force, il est concevable qu'une cible puisse chanceler si elle est heurtée par un projectile sur une extrémité. Les armes énergétiques sont moins susceptibles d'infliger un tel effet, à moins que le rayon soit de nature à provoquer une forme d'explosion à l'impact.
- **Saigner** : La plupart des armes à feu provoquant des plaies de faible diamètre, elles sont moins susceptibles de toucher ou de sectionner un gros vaisseau sanguin qu'une arme blanche. En conséquence, cet effet spécial nécessite une réussite critique — à moins que l'arme ne projette des projectiles bizarres comme des shurikens, des fléchettes militaires, des champs de force aplatis ou d'autres munitions exotiques.
- **Traverser l'Armure** : Bien que cet effet spécial puisse normalement être utilisé avec tout type d'attaque, certaines munitions n'y ont pas accès (la chevrotine par exemple en raison de sa dispersion). Au contraire, certains types de munitions en bénéficient automatiquement en raison de leur conception (projectiles à téléportation), et accordent cet effet spécial en bonus, en plus des autres éventuellement obtenus. Cela dépend beaucoup de la façon dont le maitre de jeu souhaite concevoir l'arme en question.
- **Tuer Silencieusement** : Évidemment, cet effet spécial ne peut pas être choisi si l'arme est très bruyante, à moins de l'équiper d'un silencieux. En règle générale, toute arme tirant des projectiles supersoniques émettra beaucoup de bruit, quelle que soit la méthode utilisée pour propulser le projectile. En revanche, tirer avec un laser à microonde sera complètement inaudible.

Règles additionnelles

Les règles suivantes vous aideront à résoudre certains cas particuliers.

Précision des armes à feu à longue distance

Malgré leur portée supérieure aux arcs et autres arbalètes, les armes à feu sont soumises aux mêmes problèmes de précision lorsque la distance augmente. La conception d'une arme à feu peut également avoir un effet significatif sur sa précision. Par exemple, en raison de leur canon court et d'une position de tir moins stable, les armes de poing sont généralement moins précises que les fusils.

En règle générale, utilisez les modificateurs suivants lorsque vous avez recours au tableau de Pénalités de distance (page 105 de MYTHRAS) :

- Pistolets : Augmenter la pénalité d'un niveau ;
- Carabines/pistolets mitrailleurs : Pas de modification
- Fusils : Réduire la pénalité d'un niveau ;
- Fusils de précision : Réduire la pénalité de 2 niveaux

Rappelez-vous de cette exception à la règle de base : les pénalités de distance se cumulent aux autres modificateurs situationnels du combat à distance.

Tir automatique

Certaines armes à feu chargent automatiquement la munition suivante, en utilisant les gaz résiduels, le recul ou l'énergie de la munition précédente. Cela évite de devoir réarmer et octroie à l'arme une cadence de tir variable selon le nombre de munitions utilisées.

Les modes de tir correspondants sont : semi-automatique (coup par coup), rafale courte (rafale limitée à 3 coups par exemple) et rafale longue (rafale libre). Bien que cette capacité puisse procurer une puissance de feu redoutable, maintenir la précision en dépit du recul est problématique. Les règles suivantes s'appliquent principalement aux armes automatiques à projectiles.

- **Semi-automatique** : C'est en fait la cadence de tir par défaut de la plupart des armes à feu. Chaque pression de la détente provoque un seul tir et charge le projectile suivant.
- **Rafale courte** : Chaque pression sur la détente libère un petit nombre de projectiles, généralement pas plus de trois à cinq selon l'arme. Ce mode a pour but d'effectuer des tirs de suppression limités, sans dépenser trop de munitions. Il n'est pas destiné à améliorer les chances du tireur de toucher, puisque le recul rapide et séquentiel dévie l'arme hors de la ligne de visée. Ce mode impose un niveau de difficulté Difficile au jet d'attaque. Cependant, si l'attaque réussit, le tireur lance un dé pour savoir combien de projectiles atteignent la cible. Ainsi, pour une rafale de trois balles, utilisez 1d3. Déterminez séparément la localisation et les dégâts pour chaque balle qui fait mouche.
- **Rafale longue** : Normalement utilisé pour un tir de suppression capable de clouer sur place des cibles multiples, ce mode peut être dévastateur sur un groupe serré d'ennemis. Le tireur décide du nombre de munitions tirées (dans la limite de la cadence maximum de l'arme), qui sont ensuite réparties uniformément entre toutes les cibles présentes dans l'arc de tir. Tous les projectiles restants sont considérés comme étant perdus dans l'espace entre les cibles (tirer 15 balles sur 6 cibles signifie que deux balles touchent chaque victime). Un jet d'attaque est effectué séparément pour chaque cible, mais à un niveau de difficulté Redoutable en raison de l'effet de recul de ce tir soutenu. Comme dans le cas d'une rafale courte, les cibles touchées subissent un nombre aléatoire d'impacts.

Notez que seul le premier projectile qui touche avec une rafale courte ou longue peut bénéficier d'effets spéciaux. Ainsi une réussite critique lors d'un tir en rafale permet de choisir Maximiser les Dégâts, mais seulement pour le premier impact, même si tous les autres projectiles atteignent une cible.

Pourquoi le tir automatique est-il autant pénalisé ?

Les joueurs peuvent trouver les règles de tir automatique trop sévères par rapport à la précision apparente des armes à feu modernes. Toutefois, ils doivent garder à l'esprit que leurs personnages risqueraient eux-même de mordre la poussière rapidement si les tirs automatiques étaient plus efficaces…

Bien sûr, certaines pénalités de recul peuvent être atténuées, en utilisant par exemple l'action Stabiliser Arme. Mais les échanges de coups de feu réels sont très différents d'un exercice sur un stand de tir (voir la section Décalage entre le stand de tir & le combat). L'instinct de se mettre à couvert quand les balles sifflent, la nécessité de rester mobile, le fait que chaque tir peut faire repérer le tireur à cause de sa flamme ou du son émis… Autant de facteurs qui empêchent de viser correctement ou de stabiliser une arme.

Si le cadre de jeu comprend des armes à feu plus modernes ou issues de la science-fiction, le maitre de jeu peut attribuer au bouclier des points d'armure plutôt qu'une taille, selon le matériau utilisé. Par exemple, un bouclier en bois peut avoir 4 points d'armure, un bouclier balistique en Kevlar 8 PA, tandis que le bracelet à champ de force d'Ulysse 31 aura 15 PA.

Deux armes à feu

Les personnages peuvent manier une arme à feu dans chaque main pour tirer deux projectiles à la fois pendant leur tour et bénéficier d'une cadence de tir plus rapide. Cependant, le niveau de difficulté de leur jet d'attaque est Difficile en tirant avec deux pistolets, et Redoutable avec une carabine ou une mitraillette dans chaque main.

Maladresse avec des armes à feu

Comme les coups de feu ne sont pas normalement opposés à une compétence adverse, les maladresses à un jet d'attaque sont gérées différemment : la cible est autorisée à choisir un effet spécial spécifique aux maladresses, que le tireur subira ensuite. Voir notamment l'effet spécial Arme Défaillante (page 4).

Parer des armes à feu avec un bouclier

Comme indiqué précédemment, il est presque impossible de parer volontairement un projectile supersonique ou un faisceau d'énergie. Les boucliers peuvent cependant fournir une certaine protection en tant que «couverture» portable. Pour utiliser un bouclier lors d'un échange de coups de feu, il suffit d'utiliser les règles de parade passive décrites à la page 102 de MYTHRAS.

Décalage entre le stand de tir & le combat

Depuis 1970, la section armes à feu et tactique de la police de New York (NYPD) a rassemblé des données statistiques sur les fusillades impliquant la police. Les résultats montrent que les performances d'un policier sur un stand de tir ont peu d'influence sur ce qui se passe réellement en situation de combat.

Les statistiques suivantes représentent les pourcentages de tirs réussis d'agents de police au cours d'une fusillade. Elles montrent que les règles de MYTHRAS sont en fait très clémente par rapport à ce qui se passe dans la vie réelle…

- *3 m ou moins : 1990, 38 % ; 1992, 28 %*
- *3 à 7 m : 1990, 11,5 % ; 1992, 11 %*
- *7 à 15 m: 1990, 9,4 % ; 1992, 4,2 %*
- *15 à 25 m (1990 non inclus dans la moyenne) ; 1992, 2,3 %*
- *Pourcentage moyen de réussite à 15 m ou moins : 1990, 19 % ; 1992, 17 %*

Lunette de tir

Lorsque le tireur prend le temps de viser correctement, une lunette de tir améliore la précision d'une arme à feu à longue distance (voir Viser à la page 106 de MYTHRAS). Les lunettes de visée les plus basiques ne permettent qu'un grossissement optique, mais avec les progrès technologiques, elles peuvent intégrer un télémètre, un calculateur de trajectoire, un capteur de mouvement de l'air, un compensateur de réfraction atmosphérique, un capteur infrarouge ou un amplificateur de lumière, et une foule d'autres gadgets qui améliorent la portée de tir effective.

Ainsi, les lunettes réduisent la distance apparente (voir le tableau de Pénalités de distance à la page 105 de MYTHRAS) d'un nombre de crans égal à leur valeur de grossissement. Par exemple, une lunette x 12 étendra la portée Courte à douze fois la distance de base, et réduira également la distance apparente de 12 crans, soit 240 m (12 x 20 m), avant d'appliquer des pénalités.

Créer des armes à feu

Voici quelques conseils pour aider le maitre de jeu à créer ses propres armes à feu pour MYTHRAS.

Usage

Le maitre de jeu doit tout d'abord réfléchir au type de cible que l'arme est censée abattre. Un fusil à éléphant, par exemple, utilise des munitions destinées à abattre du très gros gibier et devrait donc infliger plus de dégâts qu'un fusil de chasse normal prévu pour un cerf.

Le type de dommage est également important. Un lance-roquettes (RPG) sert avant tout contre les chars. Même s'il peut infliger de terribles blessures, son but réel est de détruire le blindage d'un véhicule, souvent dans le but de tirer une nouvelle fois au même endroit pour pénétrer plus facilement la protection du véhicule (voir le trait Abrasion ci-dessous). Ainsi, les dés de dégâts d'un lance-roquettes n'ont pas besoin d'être très élevés, ce qui donne de meilleures chances de survie à ceux qui sont pris dans le souffle de l'explosion.

D'autres types de dégâts existent. Les armes non létales peuvent étourdir ou paralyser. Au contraire, certaines armes peuvent désintégrer la localisation touchée, ce qui les rend effroyables s'il n'existe aucune technique de régénération.

Dégâts

Dans la vie réelle, il est tout à fait possible d'agir après avoir été touché par une arme de poing de petit ou moyen calibre. En revanche, les fusils peuvent infliger de terribles dégâts et mettre une cible hors de combat, sans forcément la tuer. Cela dépend bien sûr du type de munition, mais l'objectif est généralement de blesser la cible plutôt que de la détruire.

Dans cet esprit, les petites armes à feu conçues contre les humains, comme un pistolet calibre .38, devraient infliger environ 1d6 points de dégâts, ce qui est suffisant pour provoquer des Blessures Légères, avec une chance raisonnable de Blessure Sérieuse.

Les armes les plus puissantes, conçues contre les humains, ne devraient pas infliger plus de 20 points de dégâts au maximum, tout en infligeant un peu plus de 10 points en moyenne, assez pour provoquer régulièrement des Blessures Graves. Ainsi, une carabine M24 ou un fusil de précision Dragunov pourrait infliger 2d8 + 4 points de dégâts par exemple.

Toute arme plus puissante n'est que gaspillage de munitions ou d'énergie, sans compter que les chances de survie des personnages pourraient être fortement compromises si leurs ennemis étaient aussi bien équipés.

Projectile ou énergie

Le type de projectile ou d'énergie délivré par une arme a des conséquences sur son fonctionnement. Par exemple, un laser visible peut être capable de passer à travers une vitre blindée, de rebondir sur des miroirs, tout en étant inutilisable dans le brouillard ou sous la pluie.

Alors que les armes à énergie ont des effets assez semblables, les armes à projectiles peuvent être assez polyvalentes selon les munitions employées. En fait, le type et la quantité de dégâts causés dépendent davantage de la munition que de l'arme utilisée. Cette dernière influence surtout les facteurs tels que les modes de tir, la portée ou la précision.

Munitions

Qu'une arme à feu tire des projectiles physiques ou des faisceaux d'énergie, elle peut tirer un nombre limité de fois avant que son chargeur ou sa source d'énergie ne doive être remplacé. Si les armes n'avaient pas être rechargées, le vainqueur du combat serait simplement le premier à effectuer un tir de suppression : il pourrait ainsi clouer sur place ses ennemis et s'approcher d'eux tout en continuant à les canarder.

Les armes à projectiles modernes utilisent actuellement des chargeurs d'environ 10-30 balles, ce qui est suffisant pour ne pas avoir à changer de chargeur à tout bout de champ. Les armes lourdes d'appui, qui ont une cadence de tir beaucoup plus élevée, possèdent des chargeurs de plus grande capacité.

Traverser l'armure

Certains jeux d100 compensent la valeur protectrice des armures en augmentant les dégâts des armes à feu jusqu'à des niveaux très élevés. De telles armes peuvent ainsi blesser les ennemis bien protégés, mais deviennent mortelles pour ceux qui ne le sont pas, ce qui n'est pas vraiment réaliste.

Pour qu'une créature sans armure ait une chance de survivre, il vaut mieux que les armes à feu réduisent ou contournent un certain nombre de points d'armure en fonction de leur pouvoir de pénétration. Certaines armes peuvent totalement ignorer l'armure, comme les armes électromagnétiques de haute ou de basse fréquence, ou les armes aux effets spécifiques, comme les brouilleurs d'ondes cérébrales qui provoquent une perte de connaissance.

Bien sûr, il devrait être possible de se protéger même des armes les plus exotiques. Dans un univers de science-fiction, se défendre contre un laser à rayons X pourrait nécessiter une armure recouverte de 1 cm de plomb pour réduire de moitié ses effets (pratique pour des trolls en armure qui se retrouveraient propulsés dans le futur…), ou bien 150 m d'air, ce qui signifie que les fusils à rayons X ne sont pas de bonnes armes à longue distance.

Nouveaux traits d'armes

La liste suivante donne quelques nouveaux traits spécifiques aux armes à feu. D'autres traits peuvent être imaginés pour des armes plus exotiques.

- **Abrasion** : Conçues pour attaquer directement l'armure d'un objet ou d'une personne. Les dégâts sont appliqués aux points d'armure en premier. Une fois l'armure réduite à zéro, les dégâts restants s'appliquent à la cible. La plupart des munitions HE (Hautement Explosives) possèdent ce trait.
- **Assommant** : Similaire au trait Paralysant, cette arme énergétique n'inflige aucun dégât, mais rend la cible inconsciente si celle-ci échoue à un jet d'opposition de Volonté contre le jet d'attaque.
- **Autoguidé** : Permet de choisir l'effet spécial Contourner la Couverture.
- **Cautérisation** : La décharge ou le rayon referme instantanément les vaisseaux sanguins sectionnés, ce qui empêche les hémorragies en cas de Blessure Majeure.
- **Désintégration** : Une arme dotée de ce trait vaporise littéralement la zone touchée et inflige des dégâts permanents à la cible.

- **Dispersion** : Le projectile est composé de minuscules fléchettes ou billes qui se dispersent avant de toucher leur cible, réduisant la pénalité de distance d'un cran et infligeant des dégâts à 1d3 localisations adjacentes. Toutefois, les dégâts de l'arme sont réduits de moitié pour chaque localisation et l'armure naturelle ou portée voit sa valeur de points d'armure doublée.
- **Explosif** : Le projectile explose violemment, affectant toute une zone. Le rayon d'effet doit figurer entre parenthèses. Les cibles se trouvant dans le rayon de l'explosion subissent la moitié des dégâts dans 1d3 − 1 localisations (un jet pour chaque cible). Quelques ogives explosives (antichar) possèdent également le trait Perforant, de sorte qu'elles explosent à l'intérieur d'un objet blindé. Celles qui ne pénètrent pas complètement dans l'objet voient leurs dégâts explosifs réduits du double des points d'armure restants.
- **Faiblesse** : Ce trait est habituellement appliqué aux rayons et aux décharges d'énergie. L'arme perd son efficacité dans certains types d'environnement ou au contact de certaines substances. La faiblesse est normalement spécifiée dans une note ou dans la description détaillée de l'arme.
- **Frangible** (friable) : Le projectile est conçu pour se désintégrer lorsqu'il touche une surface plus dure que lui. Il est principalement utilisé dans des environnements fragiles ou dangereux, comme l'intérieur d'un avion ou une centrale à fusion, là où une balle perdue peut avoir des effets potentiellement catastrophiques. Ce type de projectile est généralement inefficace contre les gilets pare-balles.
- **Incendiaire** : Conçu pour enflammer tout ce qui est atteint par le projectile ou le faisceau d'énergie. Si la cible est naturellement inflammable, elle prend feu selon les règles sur le Feu à la page 75 de MYTHRAS. Traitez le projectile comme une source de chaleur d'intensité 3.
- **Paralysant** : La localisation touchée par l'arme énergétique ne subit pas de dommage physique, mais est neutralisée si la cible échoue à un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque.
- **Perforant** (antiblindage) : Ignore un nombre de points d'armure égal à la moitié des dégâts maximaux de l'arme. Ainsi les balles perforantes d'un pistolet .45 ignorent les quatre premiers points de toute protection, alors que celles d'un fusil de précision calibre .50 ignorent 12 points.
- **Pointe Creuse** : Le projectile s'écrase à l'intérieur de la cible, augmentant les dégâts infligés. Lancez les dégâts deux fois et prenez le meilleur résultat.
- **Tranquillisant** : Permet l'administration de drogues ou de médicaments, soit par injection à l'aide d'une petite seringue intégrée dans le projectile, soit parce que le projectile se dissout directement dans la circulation sanguine. Selon la nature du projectile, les dés de dégâts peuvent être lancés uniquement pour savoir s'ils surmontent la protection de la cible.

Exemples d'armes

Cette section fournit plusieurs exemples d'armes à feu qui peuvent être utilisées comme modèles pour créer d'autres armes. La plupart de ces armes sont destinées à être utilisées contre des êtres humains ou des animaux de taille modeste et se différencient surtout par leur forme et leur calibre.

Les statistiques des armes suivantes sont des approximations grossières, représentant une arme moyenne pour un calibre et une longueur de canon donnés. Certaines armes peuvent avoir des performances différentes. Les maitres de jeu qui s'intéressent aux armes à feu sont libres d'ajuster ces valeurs pour les adapter à leurs armes favorites.

Compte tenu des particularités des armes à feu, quelques statistiques habituelles des armes à distance de MYTHRAS ont été supprimées, comme la catégorie d'impact, les points d'armure et les points de vie. Le prix n'est pas mentionné non plus, puisqu'il dépend du cadre de jeu.

D'autres éléments ont été modifiés. La cadence de tir est représentée de deux façons : un nombre unique pour les armes semi-automatiques ou à un coup, ou trois nombres séparés par des barres obliques pour représenter respectivement la cadence de tir des modes semi-automatique, rafale courte et rafale longue. Ce dernier mode indique la cadence de tir maximale pour une action de combat.

De même, le rechargement (en fonction de l'arme) suppose d'avoir sous la main un magasin approvisionné, qui peut rapidement être chargé en éjectant le précédent. Si un magasin de rechange ou un chargeur rapide ne sont pas disponibles, alors une seule balle ou cartouche peut être chargée par tour.

Chargeur ou magasin ?

Le terme chargeur est souvent utilisé à tort pour désigner le magasin, la partie d'une arme à feu qui contient les munitions. En vérité, un chargeur est un dispositif servant à placer les munitions dans l'arme ou dans le magasin. Quant au chargeur rapide (speedloader) évoqué dans cette page, il permet d'approvisionner rapidement un chargeur ou un révolver.

Les armes à poudre noire

La poudre noire est un mélange de soufre, de nitrate de potassium et de charbon.

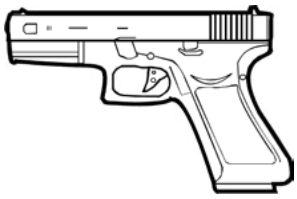
Le fusil à silex est l'arme de ce type la plus reconnaissable. Il fonctionne avec un chien porte-silex qui frappe la batterie, une lamelle d'acier recourbé fixée par un pivot; l'impact du marteau pousse la batterie en avant et découvre le bassinet. Les étincelles produites tombent dans le bassinet et allument une petite charge d'amorçage. Le flash qui en résulte pénètre dans le canon, par l'intermédiaire d'un petit trou appelé lumière, pour enflammer la charge principale.

Ces armes nécessitent plus d'entretien que leurs homologues modernes. Le chargement des armes à feu à poudre noire nécessite des munitions qui prennent dans le meilleur des cas la forme d'une «cartouche» : une enveloppe de papier contenant une balle et la quantité requise de poudre. Sinon, le tireur reçoit une balle et de la bourre, une flasque de poudre pour la charge et l'amorçage, et une tige pour bourrer le tout dans le canon de l'arme. Comme les armes à poudre noire se chargent par la bouche, il faut du temps pour préparer chaque tir.

Armes modernes

Les armes les plus modernes n'ont pas de traits propres, mais leurs munitions peuvent leur en attribuer. Par défaut, les balles standards ne possèdent pas de trait et infligent simplement les dégâts de base de l'arme. Toutefois, des munitions spéciales, qui peuvent être achetées pour la plupart des armes modernes, donnent accès aux traits Perforant, Frangible, Pointe Creuse ou Incendiaire.

Les fusils à pompe possèdent une gamme plus variée de munitions. Outre la balle classique, ils peuvent tirer les types de munitions suivants : grenade antipersonnel (Explosif sur 2 m de rayon), balle en caoutchouc (Étourdir, dégâts temporaires), balle à effraction utilisée pour détruire une serrure (Frangible) et chevrotine (Dispersion).



Armes à énergie

Armes typiques des univers de science-fiction, les armes à énergie tirent un faisceau ou une décharge d'énergie plutôt qu'un projectile physique. La source d'énergie est typiquement une batterie ou un bloc d'alimentation contenu dans l'arme, ou alors porté séparément et relié à l'arme par l'intermédiaire d'un câble. Les batteries externes fournissent une capacité nettement supérieure. Les armes laser sont silencieuses et projettent un faisceau de lumière en flux continu. Les blasters tirent une impulsion de plasma accompagnée d'un craquement sonore audible lorsque la décharge quitte la bouche de l'arme.

Le paramètre Recharge des armes à énergie représente le temps nécessaire pour remplacer la source d'énergie. Le paramètre Munitions indique le nombre de coups pouvant être tirés avant l'épuisement de la source d'alimentation. Pour plus de simplicité, on considèrera que la batterie est intégrée à l'arme. Pour une source externe, multipliez les munitions par dix.

Les traits des armes énergétiques varient des plus basiques aux plus polyvalents. Les blasters, par exemple, peuvent être réglés pour assommer plutôt que pour tuer. La modification du réglage est une action libre.

La science-fiction a créé des armes à énergie vraiment inventives. La sélection suivante englobe les lasers et les blasters traditionnels, tout en offrant quelques variantes plus exotiques trouvées dans différents livres, films et émissions de télévision.

Armes à feu exotiques

Ces armes sont à projectiles balistiques, plutôt qu'à énergie, mais possèdent une grande variété de traits qui les distinguent des armes à feu modernes. Elles représentent les progrès futurs en matière de technologie balistique, dont certaines sont étudiées dans les recherches militaires actuelles.

Pour finir...

Si les exemples d'armes fournis ici ne sont pas exhaustifs, nous espérons qu'ils aideront les maitres de jeu à concevoir des armes à feu plus spécifiques, réelles ou imaginaires, pour les besoins de leur campagne.

Armes à poudre noire

Arme à distance	*Dégâts*	*Portée*	*Cadence de tir*	*Munitions*	*Recharge*	*Traits de l'arme*	*ENC*
Pistolet de poche à silex	1d6	5/10/25	1	1 coup	4 rounds	–	–
Pistolet à silex	1d8	10/20/50	1	1 coup	4 rounds	–	1
Pistolet à silex, canon double	1d8	10/20/50	1	2 coups	6 rounds	–	2
Mousquet	1d10	15/100/200	1	1 coup	4 rounds	–	3
Fusil à silex	2d6	20/200/500	1	1 coup	4 rounds	–	3
Tromblon	2d6	5/10/25	1	1 coup	4 rounds	Dispersion	2

Armes modernes

Arme à distance	*Dégâts*	*Portée*	*Cadence de tir*	*Munitions*	*Recharge*	*Traits de l'arme*	*ENC*
Pistolet .38	1d6	50/100/200	1	6-9	3 rounds	–	1
Pistolet 9 mm	1d6 + 1	50/100/200	1	6-9	3 rounds	–	1
Pistolet .45	1d8	50/100/200	1	6-9	3 rounds	–	1
Pistolet .357	1d8 + 1	50/100/200	1	6-9	3 rounds	–	1
Pistolet .44 Magnum/10 mm	1d10	50/100/200	1	6-9	3 rounds	–	1
Pistolet .50	1d12	50/100/200	1	Chargeur de 6	3 rounds	–	2
Carabine d'assaut 5,56 mm	2d6 – 1	500/900/2 000	1/3/–	Chargeur de 30	3 rounds	–	3
Fusil d'assaut 5,56 mm	2d6 + 1	600/1 000/3 000	1/3/20	Chargeur de 30	3 rounds	–	3
Mitrailleuse légère 5,56 mm	2d6	600/1 000/3 000	–/–/20	Bande de 200	3 rounds	–	4
Mitrailleuse moyenne 7,62 mm	2d8 + 2	800/1 500/4 000	–/–/22	Tambour de 50 ou bande de 200	6 rounds (tambour) 3 rounds (bande)	–	5
Fusil de précision 7,62 mm	2d8 + 4	900/1 500/5 000	1/–/–	Chargeur de 20	3 rounds	–	4
Fusil de précision antimatériel .50	2d10 + 4		1/–/–	Chargeur de 10	3 rounds	–	6
Fusil à pompe calibre 12	3d6	20/100/200	1/–/8	Chargeur de 8 ou tambour de 32	3 rounds	–	3

Armes à énergie

Arme à distance	*Dégâts*	*Portée*	*Cadence de tir*	*Munitions*	*Recharge*	*Traits de l'arme*	*ENC*
Pistolet blaster de poche	1d8	5/15/90	1	20	2	Cautérisant	0,25
Pistolet blaster	1d8	10/30/120	1	100	3	Cautérisant	1
Pistolet blaster lourd	1d10	7/25/50	1	50	3	Cautérisant	1
Carabine blaster	2d6	15/50/220	1	50	3	Assomant, Cautérisant	2
Fusil blaster	2d6	30/100/300	1	100	3	Assomant, Cautérisant	3
Mitrailleuse blaster légère	2d6	30/100/300	Rafale courte (3 coups) ou rafale longue (jusqu'à 25 coups)	25 (250 si connecté à un générateur portable porté sur le dos)	15	Cautérisant	7
Pistolet désintégrateur	1d10	8/24/100	1	15	3	Désintégrant	2
Fusil désintégrateur	2d10	25/75/300	1	10	3	Désintégrant	4
Pistolet disrupteur	1d6	10/30/120	1	40	3	Assommant, Paralysant	1
Fusil disrupteur	1d8	30/100/300	1	50	3	Assommant, Paralysant	3
Pistolet laser*	1d6 + 1	12/36/144	1	50	3	Cautérisant, Faiblesse, Incendiaire	1
Carabine laser*	1d8 + 2	18/60/300	1	30	3	Cautérisant, Faiblesse, Incendiaire	2
Fusil laser*	1d10 + 2	40/120/380	1	80 (800 si connecté à un générateur portable porté sur le dos)	3	Cautérisant, Faiblesse, Incendiaire	3
Fusil laser lourd*	1d12 + 2	80/240/1 000	1	25 (250 si connecté à un générateur portable porté sur le dos)	3	Cautérisant, Faiblesse, Incendiaire	4
Phaser de poche	1d6	4/12/50	1	12	3	Assommant, Cautérisant, Paralysant	0,25
Pistolet phaser	1d8	8/25/75	1	24	3	Assommant, Cautérisant, Paralysant	1
Fusil phaser	1d8	20/60/240	1	48	3	Assommant, Cautérisant, Paralysant	2
Fusil sonique**	Spécial	Spécial	1	20	3	Paralysant**	4

** Les lasers peuvent être affectés par des matériaux protecteurs qui diffusent, diffractent ou réfléchissent la lumière, comme des aérosols à particules anti-laser, le brouillard ou les miroirs. Tous réduiront ou même bloqueront un laser de lumière visible. Le maitre de jeu jugera de leur efficacité et réduira les dégâts par un pourcentage approprié.*

*** Les fusils soniques produisent une puissante onde sonore qui atteint toutes les cibles non équipées d'absorbeurs sonores ou de protection auditive, jusqu'à une distance de 20 mètres face au tireur. Il n'y a pas de localisation. Les victimes doivent réussir un jet Difficile d'Endurance (sans opposition) ou être mises hors de combat jusqu'à ce que l'arme soit désactivée.*

Armes exotiques

Arme à distance	*Dégâts*	*Portée*	*Cadence de tir*	*Munitions*	*Recharge*	*Traits de l'arme*	*ENC*
Pistolet à fléchettes/aiguilles	1d6	5/15/90	1	80	2	Dispersion, Tranquillisant	1
Pistolet de Gauss*	1d12 + 1	40/80/150	1	12	3	Pointe Creuse	2
Fusil de Gauss*	2d12 + 2	80/160/300	1/3/–	30	3	Perforant, Pointe Creuse	4
Fusil de Gauss lourd*	2d12 + 6	160/400/1 200	–/–/22	Tambour de 80 ou bande de 300	3 (tambour), 6 (bande)	Perforant, Pointe Creuse	6
Pistolet répulseur	1d6	5/15/90	1	20	2	Frangible	1
Fusil répulseur	1d8	10/30/180	1/3/–	Tambour de 50	3	Frangible	3
Petit lance-flammes	1d8	3/10/40	1	8	4	Incendiaire	2
Fusil lance-flammes	2d8	12/36/150	1	20	4	Incendiaire	4
Pistolet à fragmentation	1d6	10/30/120	1	18	3	Explosif	2
Fusil à fragmentation	1d10	15/50/220	1	50	3	Explosif	4
Pistolet polyvalent**	Spécial	50/100/200	1	15	3	Variable	2
Fusil polyvalent**	Spécial	100/400/1 200	1/3/–	50	3	Variable	4

** Les armes à effet Gauss comprennent un dispositif électromagnétique le long du canon qui accélère prodigieusement le projectile, ce qui signifie qu'un petit calibre peut infliger des dégâts conséquents. Ces armes disposent toutes d'une alimentation électrique sous la forme d'une batterie interne qui doit être remplacée tous les 50 coups.*

*** Les armes polyvalentes utilisent un ordinateur sophistiqué et une technologie de manipulation balistique permettant de changer le type de munitions tirées en actionnant un simple sélecteur manuel (certaines variantes avancées sont à commande vocale). Le tireur peut choisir l'un des traits suivants pour améliorer les munitions standards : Perforant, Pointe Creuse, Incendiaire et Autoguidé. Choisir la munition nécessite l'action de combat « Changer de Mode de Tir ».*

ARMES à FEU

Ce supplément montre comment adapter MYTHRAS de façon à gérer toutes les armes à distance imaginables, même celles qui relèvent de la science-fiction.

Publié par d100.fr avec l'aimable autorisation de The Design Mechanism