

Les armes, tables générales

Notes pour les armes :

Dégâts : le nombre à ajouter au d10 de dégâts. Ce nombre peut être modifié par les règles d'assaut, et certaines armes font des dégâts différents quand elles sont tenues à deux mains.

Type : le type de dommages de l'arme, employé avec le système optionnel des types d'armures. T= Tranchant, P= Perforant, C= Contendant.

Vitesse : le modificateur de vitesse de l'arme qui influe sur le déroulement des attaques durant les rangs d'action.

Assaut : les dégâts que portent l'arme quand on frappe son adversaire en assaut, c'est à dire arme dégainée et prête à frapper de plein fouet (voir Assaut dans les règles du Combat)

Pu : Puissance. La puissance minimale nécessaire pour manier l'arme.

Portée : la portée efficace de l'arme avant les premières Difficultés de distance.

Limite : la portée maximale de l'arme pour espérer encore toucher. Une arme peut porter plus loin (tir en cloche, pluie de flèches) mais sans aucun espoir de viser une cible.

Rareté : Le degré de rareté relative de l'objet à ce qu'on recherche dans une cité-état. 1- commun, 2- peu commun, 3- rare, 4- très rare, 5 -rarrissime. A partir de la Rareté 4, les armes ne sont pas disponibles à l'achat à la création du personnage.

Les armes peuvent être de qualité supérieur, ou de matériaux plus efficaces ou de grande efficacité, ce qui revient au même, Leur prix est alors plus élevés, et elles seront plus rares à trouver (voir la table prix et rareté pour les armes). Les indications ci-dessous sont indicatives :

- Acier excellent ou Béryl/Grande qualité (prix x5), rareté +1 : +1 dégâts
- Titane/Qualité exceptionnel (prix x10), rareté +2 : +2 dégâts
- Matériaux exotiques/Qualité légendaire (prix au moins x100 ?), rareté +3 : +3 dégâts

Armes de contact

Arme	Dégâts	Type	Vitesse	Assaut	Pu	Notes	Prix	Rareté
Arme improvisée	+1 à +3	-	-	-		Malus de 5 à l'usage. Dégâts en fonction du poids de l'objet.	-	-
Couteau	+1	T/P	1	-			6 ab	1
Stilet	+1	P	1	-		+2 viser une zone précise du corps.	1 aa	1
Matraque	+2	C	2	-			2 ab	1
Poignard	+2	T/P	1	-			2 aa	1
Glaive	+3	T/P	2	+4		+2 à la parade.	4 aa	1
Bâton de combat	+3	C	2	+4		2 mains.	7 ab	1
Hachette	3	T	3	-			1 aa	1
Sangtis jemmaï	4	P	2	-		+5 à la parade.	12 aa	3
Fleuret	+4	P	2	+5		+2 viser une zone précise du corps.	7 aa	2

Javeline	+4	P	3	+6	3	À deux mains : dégâts +5	1 aa	1
Epée courte	+4	T/P	3	-			3 aa	1
Sabre	+5	T/P	3	+6	3	+1 parade	10 aa	1
Hache de combat	+5	T	3	-	3		6 aa	1
Masse de combat	+5	C	3	-	3		5 aa	1
Epieu de guerre	+5	P	5	+5	4	+2 à la parade.	4 aa	1
Epée longue	+5	T/P	4	+5	3		13 aa	2
Keshai	+5	T/P	3	+5	3	À deux mains : dégâts +1	29 aa	3
Epée bâtarde	+6	T/P	5	+6	4	À deux mains : dégâts +1	21 aa	3
Arme d'hast	+6	T/P	8	+9	5	2 mains.	6 aa	2
Grande hache	+7	T	5	+8	5	2 mains.	14 aa	2
Cimeterre	+6	T	6	+7	5	À deux mains : dégâts +1, +1 à la parade	20 aa	2
Dragensverd	+7	T	6	+8	5	2 mains.	18 aa	3
Flamberge	+7	T	7	+9	6	2 mains.	22 aa	3
Masse à deux mains	+7	C	8	+9	6	2 mains.	13 aa	2

Armes à distance

Arme	Dgts	Portée (m)	Limite (m)	Vitesse	Pu	Notes	Prix	Rar
Styler	+1	Pu	12	1			1 aa	1
Etoile de jet	+1	Pu	15	1			2 aa	2
Poignard de jet	+2	Pu	30	1			5 ab	1
Fronde	+2	Pux3	80	2		+5 pour neutraliser	1 ab	1
Bolas	+2	Pux2	30	3			1 ab	2
Hache de jet	+3	Pux2	30	2			1 aa	1
Javeline	+3	Pux2	50	2	3		5 ab	1
Projeteur	+3	Pux3	75	4	3		8 ab	2
Arc de chasse	+3	15	75	4	3	(1)	2 aa	1
Arc de guerre	+4	20	100	4	4	(1)	11 aa	2
Arc composite	+4	30	130	4	5	(1)	16 aa	2
Arc dragensmann	+5	25	120	4	5	(1)	18 aa	3
Arc à poulie Ar'anthis	+5	35	150	4	4	(1)	28 aa	3
Arc à poulie Athémaïs	+5	40	160	4	5	(1)	32 aa	3
Arbalète à main	+4	15	75	7	3	(2)	15 aa	1
Arbalète de guerre	+5	25	100	15	5	(2)	22 aa	2
Arbalète mécanique	+6	30	120	10	4	(2)	35 aa	3
Arbalète Hégémonienne	+6	35	150	6	3	(2) 2 tirs avant rechargement (1 tour)	58 aa	4
Arbalète faucheuse	+4	10	40	4	3	(2) 5 tirs avant rechargement (1 tour)	27 aa	3
Petit pistolet	+5	6	30	10		(3) Surchauffe après 2 tirs	24 aa	2
Pistolet de guerre	+6	10	50	10	3	(3) Surchauffe après 2 tirs	32 aa	2
Tromblon	+7	3	15	10	4	(3) Surchauffe après 2 tir	27 aa	2

Mousqueton	+6	15	50	10		(3) Surchauffe après 2 tirs	34 aa	2
Fusil	+7	25	125	10	3	(3) Surchauffe après 2 tirs	35 aa	2
Zoadzu (canon à main)	+9	8	35	15	5	(3) Surchauffe après 2 tir	23 aa	3
Carabine Armanthienne	+6	20	100	4	3	(3) 6 tirs avant rechargement (3 tour)	64 aa	4
Pistolet dragon	+5	6	30	3	3	(3) 5 tirs avant rechargement (1 tour)	52 aa	3
Pistolet semi-automatique	+5	8	40	4		(3) Surchauffe après 3 tirs	59 aa	4

Notes :

(1) : Armure cible : -1 (sauf linotorci), les dégâts peuvent changer selon la flèche.

(2) : armure cible : -3 (sauf linotorci)

(3) : armure cible : -4 (sauf linotorci)

Toutes les armes à distance rajoutent +2 à leurs dégâts en cas d'Assaut.

La surchauffe demande un round de refroidissement avant de pouvoir manipuler le canon de l'arme ou recharger.

Les armures

Le principe générique des armures est très simple, et obéit à deux règles :

Toute pièce de protection couvrant au moins un demi-membre offre une armure au personnage.

On ne peut porter que deux types d'amure, selon la règle des deux couches : Soit une armure par dessus un vêtement léger de protection, soit une armure ou un vêtement de protection avec une protection partielle comme précisé au premier point.

Exemple : on peut porter une chemise de soie (protection 1), et par dessus un plastron de linotorci épais (protection 3). Mais on peut aussi porter une chemise de soie (protection 1), et des brassières de cuir épais couvrant les avant-bras (protection 1). Mais on ne pourrait pas faire les trois.

Ce système peut paraître arbitraire, mais permet d'une part d'éviter l'accumulation de protections, et d'autre part d'offrir une certaine liberté d'élégance et d'apparence au joueur pur son personnage, qui peut avoir un personnage un peu protégé sans devoir être forcément armuré en entier.

Nombre de protections sont légères, et vous noterez que la simple soie est déjà une protection. Cela implique qu'en effet, un personnage même habillé de tissus est un peu protégé. Il n'y a pas de localisation spécifique dans le système de combat de Loss, mais les Exploits permettent de viser une zone spécifique et si cette zone n'est pas protégée, les dégâts seront alors comptés plein pots.

Protect : la protection de l'armure, le chiffre à retirer des dégâts reçus.

Resist : la résistance de l'armure, la totalité des coups qu'elle peut recevoir en dégâts avant d'être inutilisable.

Localisation : Ce que protège l'armure par zone.

armure	Protect	Resist	Localisation	Pu	Notes	Prix	Rar.
--------	---------	--------	--------------	----	-------	------	------

Brassard/jambières cuir solide	1	20	Bras				1
Brassard/jambières bronze	1	30	Bras				1
Brassard/jambières acier	2	50	Bras				1
Epaulière(s) de cuir	1	20	Bras				1
Epaulière(s) de bronze	1	30	Bras				1
Epaulière(s) d'acier	2	50	Bras				1
Hautes bottes de cuir	1	20	Jambes				1
Hautes bottes renforcées	2	35	Jambes				1
Jambières de cuir	1	20	Jambes				1
Jambières de bronze	1	30	Jambes				1
Jambières d'acier	2	50	Jambes				1
Cuirasse cloutée	3	50	Torse				
Gilet de cuir	2	40	Torse				1
Gilet de soie (épaisse)	1	15	Torse et bras				1
Manteau de cuir ou fourrure	2	35	Torse et bras				1
Plastron linotorci léger	2	60	Torse et épaules		Annule le malus armure		1
Cuirasse linotorci épais	3	100	Torse et épaules		Annule le malus armure		2
Cuirasse linotorci renforcé	5	130	Torse et épaules	3	Annule le malus armure		2
Cuirasse de cuir bouilli	3	40	Torse et épaules				1
Plastron d'écailles	4	70	Torse et bras	3			1
Gilet de mailles	5	120	Torse et bras	3			2
Manteau de mailles	6	160	Corps entier	4	- 2 Tests Esquive et Actions physiques		2
Armure de plates	10	300	Corps entier	5	- 5 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Ordinatori	9	240	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 4 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure de l'Imareth	8	200	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 3 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Etéoclienne	9	220	Corps entier	4	Annule le malus armure, - 4 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Dragensmann	7	180	Corps entier	3	Annule le malus armure, - 2 Tests Esquive et Actions physiques		3
Armure Jemmaï	6	150	Corps entier	3	Annule le malus armure		3

Notes :

Les armures corps entier peuvent cumuler une armure légère (comme des épaulières, des jambières, des brassières, ou un gilet de cuir ou une chemise de soie), à l'armure corps entier, comme expliqué plus haut. Ainsi donc, un guerrier en armure de plate aura au final souvent (Armure de plate 10+épaulières d'acier 2) = 12 d'armure. Ceci concerne le manteau de mailles, l'armure de plates, et les armures culturelles citées ici.

