

ARMES & COMBAT

Vous trouverez un paragraphe par compétence pour plus de commodité, avec, en grisé, l'exemple concret de notre ami John (+6/+1 dans tous les domaines sauf Armes de Jet +7/+2; Bonus aux Dommages +2). Les Compétences comportent plusieurs Modificateurs à partir de +6 (tableau suivant) :

Mod.	Compétence	Mod.	Compétence	Mod.	Compétence
+4	+4	+8	+8/+3	+12	+12/+7/+2
+5	+5	+9	+9/+4	+13	+13/+8/+3
+6	+6/+1	+10	+10/+5	+14	+14/+9/+4
+7	+7/+2	+11	+11/+6/+1	+15	+15/+10/+5

Pour information, vous pouvez remarquer que chaque Attaque suivante du Round comporte un malus de -5 par rapport à l'Attaque précédente.

A part pour les mitraillettes, vous recopiez ce(s) Modificateur(s) dans la case « Att. base » du tableau des Armes.

1. Lutte

La Lutte est le seul combat fonctionnant en **Jets Opposés** attaquant/adversaire(s). Vous pouvez disposer de plusieurs attaques par round (le tout premier Jet de Lutte, permettant l'entrée en Lutte, est considéré comme une attaque sans autre effet; les Jets suivants, dans le même round si l'attaquant dispose de plusieurs attaques et dans les rounds suivants, étant des attaques — consulter les règles). La Lutte ne peut se faire qu'au contact de l'adversaire (1,5 m).

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (recul)	Capacité
Lutte	+6/+1	—	—	—	—	—	—

2. Boxe

L'attaquant peut avoir plusieurs Attaques par round, sachant qu'une Attaque est un ensemble de coups (3 secondes), et non un simple coup de poing. **Les Dégâts tiennent compte du Bonus aux Dommages.**

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (recul)	Capacité
Boxe	+6/+1	—	—	—	1d3+2	—	—

3. Armes de Contact

Cette catégorie comprend les couteaux, battes, matraques, pioches, sabres... Le fonctionnement est semblable à la boxe (une Attaque est un combat de 3 secondes; **les Dégâts tiennent compte du Bonus aux Dommages**), avec deux règles supplémentaires :

- une arme inappropriée (vase, statuette...) implique un malus de -4 sur l'Attaque
- l'arme peut être lancée : vous devez recopier le score d'Armes de Jet dans la case d'attaque secondaire, et indiquer de fait la tranche de portée (en général 3 m) de l'arme lancée, les deux entre parenthèses.

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (recul)	Capacité
Couteau	+6/+1	(lancé +3)	(3m)	19-20/x2	1d4+2	—	—

3. Armes de Lancer

Ces armes comportent d'une part les *armes traditionnelles* (boomerang, javelot, couteau de lancer...) dont les dégâts tiennent compte du **Bonus aux Dommages**, et d'autre part les *armes dont les dégâts sont indépendants de la force de lancer* (bombe lacrymogène, grenade, dynamite...).

Chaque **tranche de Portée** donne un malus de -2 à l'Attaque. Par défaut, celle-ci est de **3 mètres**.

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (recul)	Capacité
Grenade	+7/+2	—	3m	—	3d6 sur 6m	—	—

4. Armes de poing (Pistolets)

• Les armes à feu sont de plusieurs **type**; la **cadence de tir** et le **temps de rechargement** dépendent du type de l'arme. Le tableau simple ci-dessous vous donne les différences :

Arme	Type	Cadence	Chargement	Rechargement	Capacité	Avantage	Inconvénient
Derringer	Cassure	Simple	Cassure	½ round pour 2 balles	2	discrétion	dégâts, portée, capacité
Revolver Simple Action Double Action	Rev/S Rev/D	Double Triple	Cylindrique		6	précision en tir multiple	rechargement (1 round)
Semi-Auto.	Semi	Triple	Magasin	½ round	8	rechargement, capacité	moins précis en tir multiple

Le **Derringer** est une petite arme discrète, mais à deux coups seulement, avec faible portée et faibles dégâts. Une fois ses deux balles tirées, il faut l'ouvrir en le cassant, pour les retirer et en insérer de nouvelles.

Les **Revolver** (Rev) sont des pistolets à barillet. Ils sont plus précis que les automatiques (recul moins important), mais plus longs à recharger (3 balles pour ½ round). Les Revolver Simple Action (Rev/S) nécessitent de réarmer manuellement le chien avant chaque attaque : on ne peut donc que doubler la cadence de tir. Les Revolver Double Action (Rev/D) le font automatiquement en tirant : on peut doubler ou tripler la cadence de tir.

Les **pistolets semi-automatiques** permettent également de doubler ou tripler la cadence de tir, mais au prix d'un recul plus important, du fait de leur mécanisme, et d'un enrayement possible. Le rechargement est très rapide en revanche, puisqu'il suffit de changer le magasin de l'arme. *Si l'investigateur ne possède pas de magasin de rechange, le temps de rechargement manuel du magasin est similaire au rechargement du revolver.* Notez enfin que ces armes sont souvent qualifiées abusivement d'automatiques (cf. ci-dessous « 9mm auto »).

• **La case « Attaque secondaire »** vous permet d'inscrire les Modificateurs d'Attaques en cas de **tir multiple** (tirer rapidement = Cadence doublée; vider le chargeur = cadence triplée). Une arme disposant d'une cadence triple peut également tirer en cadence double, d'où la nécessité d'inscrire les deux, séparés par un point-virgule.

La double barre indique un doublement de chaque attaque [pénalité de Recul] (+3// = +3/+3 ; +6//+1 = +6/+6/+1/+1), et la triple barre un triplement de chaque attaque [pénalité de Recul doublé] (+1/// = +1/+1/+1 ; +4///-1 = +4/+4/+4/-1/-1). Durant le jeu, il est commode de lancer deux ou trois d20 par attaque (+4///-1 : 3d20 modif. +4 puis 3d20 modif. -1).

• **La case « Type »** indique, entre parenthèses, la **Pénétration** (pour les gilets pare-balle), le **Recul** (à déduire pour les tirs multiples), et si nécessaire la **Précision** (à ajouter à tout score d'Attaque avec cette arme). **Retenez que la Pénétration est la première donnée entre parenthèse, et la seule utilisée en jeu.**

• Les armes ci-dessous sont données à titre indicatif. Vous y trouverez un Revolver Colt et un semi-automatique (avec, à chaque fois, un moyen et un gros calibre, et les variations correspondantes de Recul, Précision et Pénétration). Pour davantage de précision, voyez le tableau complet des armes en annexe.

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (R, Pr, Pén)	Capacité
Colt .38	+7/+2	+4// -1 ; +1/// -4	9m	x3	1d10	Rev/D (4, 3, +1)	8 x .38
Colt .45	+6/+1	+2// -3 ; -2/// -7			2d8	Rev/D (4, 4)	8 x .45
9mm auto	+6/+1	+2// -3 ; -2/// -7 +1// -4 ; -4/// -9	9m	x3	1d10	Semi (4, 4)	6 x 9mm
.45 auto					2d8	Semi (5, 5)	6 x .45

Le Type vous indique le Recul, la Précision et la Pénétration entre parenthèses; vous pouvez aussi en déduire le temps de rechargement (**½ round pour recharger 2 balles, ou pour changer le magasin du semi-automatique**) mais vous pouvez l'indiquer dans la case « Capacité » si vous le souhaitez, à la place du calibre (*par exemple, Capacité : 8 (2=½) pour le Colt, et 6 (½) pour le semi-automatique*).

5. Fusils et carabines de chasse

• Les **fusils de chasse** se caractérisent par l'âme du canon lisse, permettant le tir de **cartouches remplies de plombs**, qui se dispersent rapidement : c'est une attaque de faible portée, avec des dégâts importants, idéale pour le petit gibier en déplacement.

Type	Cadence	Rechargement	Capacité	Remarques
à cassure	Simple	½ round pour 2 balles	2	Fusil courant et peu cher.
à levier (1887) (Western)	Double		4 ou 8	Réarmement et éjection de la cartouche en actionnant un levier près de la gâchette. Abandonné au début du XX ^{ème} siècle au profit du fusil à pompe.
à pompe (1893)	Double		5	Réarmement et éjection de la cartouche par un mouvement de va-et-vient. Permet de réarmer en gardant l'arme à l'épaule.
semi-auto	Triple	½ round (magasin)	4 ou 5	Apparition fin XIX ^{ème} ; de plus en plus utilisé au cours du XX ^{ème} siècle.

• Le calibre ne désigne pas la largeur de la munition, mais le nombre de sphères du diamètre du canon qu'il serait possible de faire avec une livre de plomb. Un calibre 20 est donc plus petit qu'un calibre 12.

- Les fusils de chasse peuvent être utilisés avec des **cartouches à balle**, au prix d'une **perte de Précision (-1)**.
- Notez que les fusils à pompe sont employés également comme arme de défense et de police.

• Les **carabines de chasse** se caractérisent par l'âme du canon rayée, pour créer une rotation des **balles** améliorant leur précision. Elles sont utilisées pour le tir au gros gibier.

Type	Cadence	Rechargement	Capacité	Remarques
à cassure	Simple	½ round pour 2 balles	2	Carabine courante et peu chère.
à levier	Double		5 à 10	Réarmement et éjection de la cartouche en actionnant un levier près de la gâchette. Abandonné au début du XX ^{ème} siècle au profit de la carabine à verrou, plus précise.
à verrou	Réduite		5 à 10	Réarmement et éjection de la cartouche en déverrouillant la culasse. Lent mais extrêmement précis.

Une arme à cadence réduite (arme à verrou) ne permet de tirer que deux coups par rounds (le gardien peut en autoriser un troisième si la compétence le permet, avec une pénalité de -6 sur les trois attaques).

	1890	1920	1990
fusil de chasse (plombs)	cassure, levier	cassure, pompe	cassure, pompe, semi-auto
carabine de chasse (balles)	cassure, levier	cassure, verrou	verrou

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (R, Pr, Pén)	Capacité
Fusil de chasse	+6/+1	—	15m	x3	3d6/2d6/1d6	Cassure (4, +0, 0)	2 Cal. 16
		+2// -3				Levier (4, +0, 0)	4 Cal. 16
		+2// -3				Pompe (4, +0, 0)	5 Cal. 16
		+1// -4 ; -4// -9				Semi (5, +0, 0)	
Carabine	+7/+2	—	15 m	x3	2d10	Cassure (3, +1, 8)	2 Cal. 16
		+4// -1				Levier (3, +1, 8)	5 Cal. 16
	+11/+6	(cadence réduite)				Verrou (2, +1, 8)	5 Cal. 16

5. Fusils militaires

Outre les fusils à pompe vus plus haut, utilisés parfois par l'armée, et souvent par les forces de police, certains fusils sont destinés à l'usage militaire. Dans cet usage, une carabine désigne en général un fusil plus petit. Les plus longs, souvent à verrou, sont des fusils de précision (snipers). Les systèmes d'armement sont similaires aux fusils de chasse, mais le nombre de balles est plus variable (ces armes ont souvent un magasin amovible ou un chargeur, d'où un temps de rechargement court), et la portée est de 55m pour une carabine, et 60m pour un fusil.

Fusil	Type	Cadence	Rechargement	Capacité	Avantage	Inconvénient
à levier (Western)	Levier	Double	½ round pour 2 balles	4 ou 8	Intermédiaire	
Fusil et sniper	Verrou	Réduite	½ round (chargeur ou magasin)	5 à 10	grande précision	cadence de tir
	Semi	Triple		5 à 30	cadence de tir	moins précis en tir multiple

Vous trouverez de nombreux exemples dans l'annexe.

5. Mitraillettes et mitrailleuses

Ces armes envoient de multiples balles dans une zone donnée. Il s'ensuit que toute personne dans la zone doit effectuer un Jet de Réflexes, simulant l'anticipation de la direction de l'arme. Il n'y a donc pas de Jet d'Attaque. De la réussite dépend la quantité de dommages (voire l'absence de dommages, selon la portée).

La Difficulté du Jet de Réflexes se calcule ainsi :

Rafale	Calcul	Exemple
10	10 – Recul + Bonus d'Attaque [– Pénalité de Portée]	(Thompson) 5 + Bonus d'Attaque [– Pénalité de Portée]
50	15 – Recul + Bonus d'Attaque [– Pénalité de Portée]	(Gatling) 8 + Bonus d'Attaque – Pénalité de Portée]

Mitraillette	Type	Cadence	Rechargement	Capacité	Avantage	Inconvénient
Thompson	Semi/10	Triple/Rafale-10	½ round (magasin)	20 à 100	Attaque de zone	Portée réduite (9m)
Gatling	50	Rafale-50	plusieurs minutes !	200		Rechargement

La Mitraillette Thompson (en fait un pistolet-mitrailleur) permet un tir sélectif. Il est possible de tirer en semi-automatique (balle par balle, avec le bonus habituel, en Att. de Base), ou en Rafale-10 (en Att. secondaire), d'où le Type « Semi/10 ».

COMBAT	Att. base /	secondaire	Portée	Critique	Dégâts	Type (R, Pr, Pén)	Capacité
Thompson	+6/+1	11/6	9 m	x3	2d8	Semi/10 (6, 5)	30 x .45 ACP
Gatling	14/9	—	60 m	x3	2d10	50 (8, 7, -1)	200 x .45 ACP



Les tableaux des pages suivantes vous donneront les principales armes des années 20.

ANNEXE

Pistolets à Cassure

ARME	ANNÉE	PAYS	CADENCE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Derringer Cal. 25	1847	USA	Simple	1,5 m	x2	1d6	Cassure (4, 2, +1)	1 x .25
Derringer Double Remington	1866	USA	Simple	1,5 m	x3	1d8	Cassure (2, 4)	2 x .41 RF Short

Revolvers Simple Action

Colt Army Simple Action	1873	USA	Double	6 m	x3	1d10	Rev/S (4, 3, +1)	6 x .40 ou .41 Colt
-------------------------	------	-----	--------	-----	----	------	------------------	---------------------

Revolvers Double Action

Les lignes en gras désignent des armes génériques.

Revolver Cal. 32/7,65 mm	(1890)		Triple	6 m	x3	1d8	Rev/D (4, 2, +1)	6 x .32/7,65 mm
Revolver Cal. 38/9mm ou .41	(1890)		Triple	6 m	x3	1d10	Rev/D (4, 3, +1)	6 x .38/.41/99 mm
Colt M1877 Lightning/Thunderer	1877	USA	Triple	6 m	x3	1d10	Rev/D (4, 3, +1)	6 x .38 Colt/.41 Colt
Revolver Cal. 45			Triple	6 m	x3	2d8	Rev/D (5, 4)	6 x .45
Webley Mark I	1887	RU	Triple	6 m	x3	2d8	Rev/D (5, 4)	6 x .455 Webley
Colt M1917	1917	USA	Triple	6 m	x3	2d8	Rev/D (5, 4)	6 x .45 ACP

Pistolets semi-automatiques

Automatique .22 court	(1920)	—	Triple	6 m	x2	1d6	Semi (4, 3, +1)	6 x .22 Short
Automatique Cal. 32/7,65 mm	(1920)	—	Triple	6 m	x3	1d8	Semi (4, 3, +1)	8 x ...
Automatique Cal. 38/9 mm	(1920)	—	Triple	6 m	x3	1d10	Semi (4, 4)	6 x ...
Mauser M1896	1896	Allemagne	Triple	6 m	x3	1d10	Semi (4, 4)	10 x 7,62 ou 9 mm)
Luger P08	1908	Allemagne	Triple	6 m	x3	1d10	Semi (4, 4)	8 x 9x19 mm
Astra M1921	1921	Espagne	Triple	6 m	x3	1d10	Semi (4, 4)	8 x 9 mm
Automatique Cal. 45	(1920)	—	Triple	6 m	x3	2d8	Semi (5, 5)	7 x .45
Colt M1911	1911	USA	Triple	6 m	x3	2d8	Semi (5, 5)	7 x .45 ACP

Fusils de Chasse (plombs)

- Les points de suspension invitent à rechercher les données en fonction du calibre dans les armes génériques.
- La Précision est minorée de 1 pour les balles (les dégâts sont donnés dans la colonne de droite).

Cassure Calibre 28	(1890)	—	Simple	15 m	x3	2d4/1d4/1d3	Cassure (0, 3, +1)	2 x (Cal.28/2d6)
Cassure Calibre 20	(1890)	—	Simple	15 m	x3	2d6/1d6/1d4	Cassure (0, 3, +1)	2 x (Cal.20/2d8)
Cassure Calibre 16	(1890)	—	Simple	15 m	x3	3d6/2d6/1d6	Cassure (0, 4)	2 x (Cal.16/2d10)
Cassure Calibre 12	(1890)	—	Simple	15 m	x4	4d6/2d6/1d6	Cassure (0, 4)	2 x (Cal.12/2d10)
Pompe Calibre 12	(1920)	—	Double	15 m	x4	4d6/2d6/1d6	Pompe (0, 4)	5 x (Cal.12/2d10)
Winchester M1897	1897	USA	Double	15 m	Pompe (0, 5)	5 x Cal. 12 ou 16
<i>(modèle anti-émeutes)</i>	1897	USA	Double	15 m	Levier (0, 5)	4 x Cal. 10 ou 12
<i>(modèle tranchées)</i>	1917	USA	Double	15 m	x4	4d6/2d6/1d6	Pompe (0, 5)	5 x Cal. 12
Winchester M1912	1912	USA	Double	15 m	Pompe (0, 4) Pompe (0, 3, +1)	5 x Cal. 12 ou 16 5 x Cal. 20 ou 28
Browning Auto-5	1900	Belgique	Triple	15 m	Semi (0, 4)	4 x Cal. 12 ou 16
Remington M11A	1905	USA	Triple	15 m	Semi (0, 4) Semi (0, 5)	5 x Cal. 20 5 x Cal. 12 ou 16
Remington M11R	1921	USA	Triple	15 m	x4	4d6/2d6/1d6	Semi (0, 5)	5 x Cal. 12
Cal. 12 Canon scié	(1920)	—	Simple	9 m	x4	4d6/1d6/0	Cassure (0, 6, -1)	2 x (Cal.12/2d10)
Cassure Calibre 10	(1890)	—	Simple	15 m	x3	3d8/2d8/1d8	Cassure (0, 4)	2 x (Cal.10/2d10)

Carabines de chasse et Fusils militaires (balles)

ARME	ANNÉE	PAYS	CADENCE	DÉGÂTS			TYPE	CAPACITÉ
Fusil à air comprimé Moran	(1890)	—	Simple	6 m	x3	2d6+1	Cassure (8, 2, +1)	1 x
Fusil Martini-Henry Cal. 45	1860	USA	Simple	50 m	x3	1d8+1d6+3	Levier (8, 4)	1 x .45
Winchester M1894	1894	USA	Double	60 m	x3	2d6 2d10	Levier (8, 2, +1) Levier (8, 3, +1)	7 x .32-40, .25-35 7 x .30-30, .38-55
Non automatique cal. 22	(1890)	—	Réduite	9 m	x3	1d6+2	Verrou (8, 1, +1)	6 x .22
Non auto. cal. 30-06	(1890)	—	Réduite	60 m	x3	2d6+4	Verrou (8, 2, +1)	5 x .30-06
Carabine Cal. 30	(1890)	—	Double	55 m	x3	2d6	Levier (8, 2, +1)	6 x .30
Fusil à Eléphant	(1890)	—	Simple	60 m	x3	3d6+4	Cassure (8, 4)	2 x .50
Carabine Mannlicher-Carcano M1891	1891	Italie	Réduite	55 m	x3	2d8	Verrou (9, 1, +1)	6 x 6,5x52,5 mm
Mosin-Nagant M1891	1891	Russie	Réduite	60 m	x3	2d10	Verrou (9, 1, +1)	5 x 7,62,54 mm
Lee-Enfield Mark I	1896	RU	Réduite	55 m	x3	2d10	Verrou (9, 1, +1)	6 x .303 britanniq.
Mauser M1898	1898	Allemagne	Réduite	60 m	x3	2d10	Verrou (8, 2, +1)	5 x 7,62x57 mm
Springfield M1903	1903	USA	Réduite	55 m	x3	2d10	Verrou (8, 2, +1)	5 x 7,62x57 mm
Lee-Enfield Mark III	1907	RU	Réduite	60 m	x3	2d10	Verrou (8, 2, +1)	10 x .303 britanniq.

Mitraillette

P-M Thompson M1921	1921	USA	Semi/10	9 m	x3	2d8	Semi/10 (6, 5)	20/30 x .45 ACP (magasin) 50/100 x .45 ACP (camembert)
--------------------	------	-----	---------	-----	----	-----	----------------	---

Mitrailleuse

Mitrailleuse Gatling modèle 1882	1882	USA	50	60 m	x3	2d10	50 (8, 7, -1)	200 x .45
F-M Browning M1918	1918	USA	Semi/10	60 m	x3	2d10	Semi/10 (8, 4)	20 x .30-06