

EQUIPEMENT

ARMES

La Multiterre est un lieu dangereux. La plupart des gens ont accès à plusieurs types d'arme, et ceux qui voyagent sur les Mers du Spirh portent souvent un silifuge ou quelque autre arme pour se défendre. Le port d'une arme dépend de là où vous vous trouvez. Personne ne voudrait regarder un personnage portant un silifuge sur lui dans un bar de la Dernière Colonie. Le même personnage a tout intérêt à le dissimuler pendant la visite de la citadelle de la Grande Loge sur Terre-Mère.

CATEGORIES D'ARME

Les armes sont groupées dans trois types de catégories : le don nécessaire au maniement (armes simples, silifuges légers, silifuges lourds, ainsi de suite), si l'arme est utilisée pour l'attaque au corps à corps ou à distance, et sa taille (Petit, Moyen, Grand, et au-delà). Chaque catégorie de maniement correspond à un don. Chaque classe de personnage a un ou plusieurs dons de Maniement de Famille d'Armes pour commencer ; d'autres peuvent être ajoutés plus tard dès que le personnage gagne un nouveau don.

LES ARMES SIMPLES

Les armes simples ne requiert presque pas d'entraînement spécial pour être utilisées, et toutes les classes débent en les maniant toutes. Les armes simples incluent le bâton, les explosifs, le gantelet clouté, le gourdin, la masse d'armes, la matraque, le nootka, et le poignard.

LES SILIFUGES LEGERS

Les silifuges légers (communément appelés silifuges) sont des armes d'énergie à distance qui peuvent être utilisées avec une main —le silifuge de défense, le silifuge de poche, le silifuge léger, et le silifuge théocrate. Ce type d'arme est le plus communément utilisé dans le monde de *Chaos & Barbarie*. La plupart des classes débent en sachant manier les silifuges légers.

LES SILIFUGES LOURDS

La conception du silifuge lourd permet un meilleur tir à distance et une puissance de feu de qualité, mais demande l'usage des deux mains. Les armes dans cette catégorie incluent le silifuge jumelé, le silifuge lourd, le silifuge lourd de défense, et le silifuge lourd théocrate.

LES ARMES LOURDES

Les grandes et puissantes armes à énergie qui requièrent un support ou un trépied pour leur fonctionnement se retrouvent dans la catégorie des armes lourdes. Celles-ci incluent le canon

théocrate, le canon-silifuge, et le silifuge sur affût.

LES ARMES EXOTIQUES

À la différence des autres familles d'arme, vous devez sélectionner le don Maniement d'une Arme Exotique chaque fois que vous voulez apprendre à utiliser une arme exotique différente. Les armes exotiques incluent l'a'kla, le chatkcha, l'épée longue, le fenn, le gythka, l'it'kla, le jolorr, le ke daiv, le pa gara, le roki, le silifuge à lame et le venorra. Chaque don sélectionné représente un maniement dans une arme exotique différente.

Les armes exotiques sont difficiles à trouver et il se peut qu'elles ne soient pas valables dans la majorité des cas. Les prix sont donnés dans un but de comparaison ou pour les personnages avec la compétence Artisanat qui veulent fabriquer pareils objets. Les silifuges à lame et les venorra ne se trouvent pas habituellement dans les magasins et ne peuvent pas être achetés.

LES ARMES PRIMITIVES

Dans les régions de plus en plus civilisées, les objets non-industriels se voient moins et s'utilisent moins. Les armes primitives incluent l'arc (avec les flèches), le filet, la fronde, et la lance.

ARMES DE CORPS A CORPS

Elles sont parmi les armes les plus simples de toutes. Utilisées en mêlée, les armes de corps à corps infligent des dégâts, contondants, perforants ou tranchants, dépendant de la forme de l'arme. Quelques uns combinent différents composants pour augmenter ou même remplacer la propre force de l'utilisateur. Plusieurs types d'armes de corps à corps sont largement disponibles et ont peu de restrictions légales des autorités. Les civils, les agents représentants de la loi, et le personnel militaire portent pareillement ces objets.

A'KLA

L'a'kla est une arme double utilisée par les kral. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère.

La partie médiane de l'a'kla ajoute un bonus de parade de +1 à votre Défense si vous n'attaquez qu'avec une extrémité de l'a'kla pendant un round.

BATON

Le bâton est une arme lourde. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le

TABLE 7-1 : ARMES

Armes de corps à corps

Armes	Prix ^a	Dégâts ^a	Critique	Facteur de portée	Poids	DD Vig Assommer ^b	Type	Taille	Famille
Mains nues	—	1d3	^c	—	—	—	Contondant	—	Aucun
Mains nues (petit)	—	1d2	^c	—	—	—	Contondant	—	Aucun
A'kla	95	1d8/1d8	19-20	—	5 kg	—	Perforant	Grand	Exotique
Bâton	65	1d6/1d6	20	—	1,8 kg	—	Contondant	Grand	Simple
Épée longue	150	1d8	20	—	2 kg	—	Tranchant	Moyen	Exotique
Fenn	90	1d6/1d6	20	—	1,5 kg	—	Tranchant	Petit	Exotique
Gantelet clouté	200	+2	^c	—	1 kg	—	Contondant	Moyen	Simple
Gourdin	—	1d6	20	2 m	1,5 kg	—	Contondant	Moyen	Simple
It'kla	20	1d4	20	—	2,5 kg	—	Perforant	Grand	Exotique
Jolorr	80	1d8/1d8	20	—	3 kg	—	Perforant/contondant	Grand	Exotique
Ke daiv	50	1d6	19-20	—	2 kg	—	Tranchant	Petit	Exotique
Lance	60	1d8	20	4 m	1,5 kg	—	Perforant	Moyen	Primitive
Masse d'armes	50	1d6	20	—	2,5 kg	—	Contondant	Petit	Simple
Matraque	500	—	—	—	1,8 kg	—	Contondant	Moyen	Simple
Pa gara	80	2d4	19-20	—	1,5 kg	DD 15	Tranchant	Grand	Exotique
Poignard	25	1d4	20	2 m	1 kg	—	Tranchant/perforant	Petit	Simple
Roki	35	1d4	19-20	10 m	1 kg	—	Tranchant	Petit	Exotique
Venorra	40	1d10	19-20	—	7,5 kg	—	Tranchant	Grand	Exotique

^a Une arme de maître apporte un bonus aux dégâts lorsqu'elle touche, mais également coûte plus qu'une arme ordinaire ; voir Objets de Maître.

^b Voir Armes conçues pour assommer.

^c Les attaques à mains nues peuvent infliger des coups critiques seulement si l'utilisateur possède le don Arts Martiaux.

personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Un personnage maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

EPEE LONGUE

Arme archaïque à l'origine, parce qu'elle n'est pas largement utilisée dans la Multiterre, cette arme à la lame droite est utilisée dans les régions les moins avancées industriellement. Quelques renégats portent l'épée longue pour l'utiliser comme arme secondaire quand ils font des raids et participent à des accostages des véhicules marins, terriens, aériens ou même spiriques.

FENN

Le fenn est une arme double utilisée par les torkens. On peut s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage subit les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère.

GANTELET CLOUTE

Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqués s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

GOURDIN

Il est si facile de se tailler un gourdin en bois que cette arme ne coûte rien.

IT'KLA

L'it'kla est une arme d'hast très spécialisée utilisée par les kral. Elle sert à capturer un ennemi sans trop le blesser, en agrippant ses vêtements. Un personnage qui touche un adversaire de taille P ou M avec un it'kla peut aussitôt tenter d'en-

gager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité, à condition toutefois que l'adversaire porte des vêtements et n'ait pas une armure intermédiaire ou lourde. Si vous remportez le jet opposé, vous avez assuré votre prise sur l'adversaire, mais vous ne faites aucun dégât. Si vous perdez, la cible échappe à votre prise.

Pour maintenir votre prise, vous n'avez pas besoin de venir au contact. L'it'kla maintient l'adversaire à 3 mètres de vous. Tant que vous maintenez la prise, vous n'avez pas la possibilité d'infliger des dégâts ou d'immobiliser l'adversaire. Ce dernier peut essayer de s'échapper ou de se décrocher, attaquer avec une arme légère, ou manifester une faculté avec un temps de manifestation d'une action.

L'it'kla peut aussi être utilisé comme une arme normale, faisant les dégâts indiqués à la Table 7-2 : Armes, mais n'accrochant pas l'adversaire.

La grande allonge de l'it'kla permet d'attaquer des adversaires à 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

JOLORR

Le jolorr est une arme double utilisée par les zanandins, qui vous permet de frapper avec son extrémité en forme de lame ou de faire prisonnier votre adversaire avec sa chaîne. Vous pouvez vous en servir comme s'il s'agissait de deux armes, en recevant tous les malus que vous auriez à combattre avec une arme à une main et une arme légère.

Comme la chaîne du jolorr peut s'enrouler autour des membres de l'adversaire, vous pouvez vous en servir pour lui faire un croc-en-jambe. Si on tente de vous faire une attaque de croc-en-jambe pendant votre propre tentative, vous pouvez laisser tomber la chaîne pour l'éviter.

KE DAIV

Un ke daiv est une arme utilisée par les névales. Ce gantelet est doté de deux lames acérées fixées sur le dessus du poignet dans le prolongement de l'avant-bras. Contrairement à un gantelet normal, une attaque avec cette arme n'est pas considérée

Armes à distance

Armes	Prix ^a	Dégâts ^a	Critique	Facteur de portée	Poids	DD Vig Assommer ^b	Type	À Répét.	Taille	Famille
Silifuge léger	500	3d6	20	10 m	1 kg	DC 15	Énergie	R	Petit	Silifuge léger
Silifuge de poche	300	3d4	20	4 m	0,5 kg	DC 10	Énergie	—	Très petit	Silifuge léger
Silifuge de défense	300	3d4	20	8 m	1 kg	DC 12	Énergie	—	Petit	Silifuge léger
Silifuge théocrate	750	3d8	20	8 m	1,3 kg	DC 18	Énergie	R	Moyen	Silifuge léger
Silifuge lourd	1 000	3d8	19-20	30 m	4,5 kg	DC 18	Énergie	R	Moyen	Silifuge lourd
Silifuge jumelé	900	3d8	19-20	20 m	2,2 kg	DC 15	Énergie	R	Moyen	Silifuge lourd
Silifuge Id, défense	800	3d6	19-20	40 m	4 kg	DC 15	Énergie	—	Moyen	Silifuge lourd
Silifuge théocrate	2 000	3d8	19-20	40 m	6 kg	—	Énergie	R	Grand	Silifuge lourd
Explosif	500	4d6+1 ^c	20	4 m (4 m)	0,5 kg	—	Perforant	—	Très petit	Simple
Nootka	2 000	8d6+1 ^c	20	4 m (8 m)	0,5 kg	—	Énergie	—	Très petit	Simple
Filet	25	Voir des.	—	2 m	4,5 kg	—	Voir desc.	—	Moyen	Primitif
Fronde	35	1d4	20	6 m	0,3 kg	—	Voir desc.	—	Petit	Primitif
Billes (10)	5	—	—	—	1 kg	—	—	—	Très petit	Primitif
Arc	300	1d8	20	12 m	1,4 kg	—	Perforant	—	Moyen	Primitif
Flèches (10)	20	—	—	—	0,8 kg	—	—	—	Moyen	Primitif
Silifuge à lame	1 500	3d10	19-20	10 m	8 kg	—	Énergie	R	Grand	Exotique
Lames (10)	400	—	—	—	1 kg	—	—	—	Petit	Exotique
Canon théocrate	4 000	4d8	19-20	30 m	12 kg	—	Énergie	R	Grand	Arme lourde
Canon-silifuge	3 000	4d8	19-20	40 m	18 kg	—	Énergie	R	Grand	Arme lourde
Silifuge sur affût	8 000	6d8	19-20	80 m	38 kg	—	Énergie	R	Grand	Arme lourde

^a Une arme de maître apporte un bonus aux dégâts lorsqu'elle touche, mais également coûtent plus qu'une arme ordinaire ; voir Objets de Maître.

^b Voir Armes conçues pour assommer.

^c Un explosif ou un nootka infligent des dégâts à tout ce qui se trouve dans le rayon de souffle (entre parenthèses dans le Facteur de portée) ; jets de Réflexes (DD 15) pour tout dégât.

comme une attaque à mains nues. Le coût et le poids indiqués ne concernent qu'un seul ke daiv.

LANCE

La lance est l'une des armes les plus simples qui existe. On peut la lancer. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

SILIFUGES

Durant des siècles, l'arme à distance la plus commune a été le silifuge. Le silifuge entre dans une large variété de tailles et de styles, chacun avec un degré varié de puissance de feu. Le tir d'un silifuge dégage une intense lumière, pour toucher une cible ou infliger des dégâts létaux.

Dans la Multiterre, les gens du peuple, les forces armées, ainsi que les forces de milice, les organisations criminelles, et les institutions paramilitaires utilisent les silifuges. Tous les territoires ont des lois qui limitent la possession des silifuges légers, mais peu de régions les excluent entièrement, et des autorisations spéciales peuvent souvent être obtenues. Notez que très souvent les personnages utilisent familièrement le mot « silifuge » pour se référer spécifiquement à un silifuge léger.

Un chargeur de silifuge est une boîte à cristaux-billes qui fournit de l'énergie spirique pour faire feu. Un chargeur permet au silifuge de faire feu un certain nombre de fois, dépendant de la taille du silifuge et combien d'énergie chaque tir requiert.

Si vous ne voulez pas les tracas du décompte des munitions, utilisez cette règle : chaque fois qu'un joueur lance un 1 naturel à son jet d'attaque (un 1 survient d'un jet de d20), le chargeur du silifuge se vide d'énergie. Au tour suivant du personnage, il ou elle utilise une action de mouvement pour l'échanger avec un nouveau chargeur.

MASSE D'ARMES

Une masse d'armes est intégralement en métal, même son manche, ce qui la rend presque incassable.

PA GARA

Le pa gara est une arme d'hast semblable au venorra, mais plus courte. Sa hampe est aussi longue (environ 90 cm) que la lame. Il est communément porté par les troupes d'élite krales.

POIGNARD

Le poignard est une arme secondaire extrêmement courante. Un personnage qui tente de dissimuler un poignard sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage.

ROKI

Le roki est une arme utilisée par les dirishans. C'est un disque de jet d'environ 30 cm de diamètre, au bord tranchant.

VENORRA

Le venorra est une arme qui possède une longue hampe se terminant par une lame courte recourbée. C'est une lame populaire parmi les guerriers krales. La grande allonge du venorra permet d'attaquer ses adversaires à 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

ARMES A DISTANCE

À tout moment donné, des centaines de fabricants créent et vendent une large série d'armes à distance. Ces armes parcourent la gamme des petites et dissimulables armes portatives aux canons montés sur trépiéds qui demandent un équipage pour le transport et le fonctionnement.

Le modificateur de Dextérité est appliqué à toutes les armes à distance pour le jet d'attaque. À moins que le facteur de portée augmente, toute attaque n'est pas pénalisée par la portée.

Cependant, chaque augmentation de facteur de portée entre l'arme et la cible cause un malus cumulé de -2 au jet d'attaque. Les armes à distance ont un maximum de dix facteurs de portée.

CANON SILIFUGE

Les canons-silifuges transportables (environ la taille d'un bazooka réel) tirent de puissants éclairs de feu. Souvent utilisé comme arme anti-navire, le canon-silifuge possède la portée et la puissance pour infliger des dégâts sur les troupes et les bâtiments aussi.

Un canon-silifuge requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 6 tirs, le chargeur doit être remplacé.

CANON THEOCRATE

Le canon théocrate est une arme effrayante utilisée d'ordinaire dans une place forte ou montée sur un véhicule de combat. Le canon théocrate fonctionne seulement en mode de tirs à répétition. Si un personnage de taille moyenne utilise l'arme sans un trépied ou autre support, le malus de tir à répétition est augmenté (à -6 et -8 respectivement).

Le canon théocrate requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 20 tirs, le chargeur à cristaux-billes doit être remplacé. Cette arme peut aussi être raccordée à un cristal-éternel pour un plus long usage.

EXPLOSIF

Les explosifs sont hautement limités. Même les hommes d'armes préfèrent compter sur les silifuges à la place de ces armes à tir unique. L'explosif standard envoie des éclats de métal avec la force explosive, perforant toute personne à l'intérieur de la zone de souffle. Il est conçu pour exploser au contact après qu'il soit jeté et inflige dans le même round les dégâts. Un explosif inflige les dégâts donnés sur la Table 7-2 : Armes à toute personne prise dans son rayon de souffle (la valeur entre parenthèses dans la colonne Facteur de portée). Toute personne prise dans les 3 mètres du rayon de souffle fait un jet de Réflexes (DD 15). Une sauvegarde réussie réduit les dégâts infligés à un personnage de la moitié, arrondi à l'inférieur.

NOOKKA

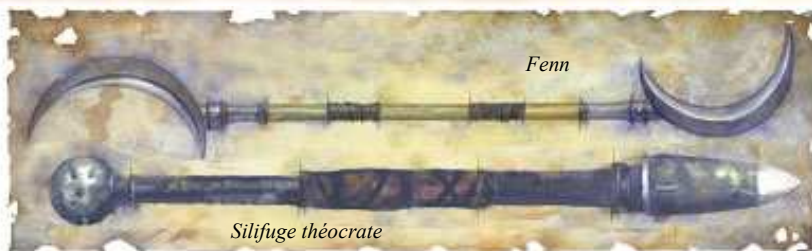
Le nootka est une sphère de la taille d'un poing contenant de l'énergie spirique au pouvoir explosif. Mis hors-la-loi dans les Terres Connues de la Multiterre, le nootka enclenche un mouvement mécanique interne qui comprime l'énergie et fait sauter son pouvoir explosif.

Un retardateur de nootka peut être mis pour 6 secondes (1 round) à un délai qui peut aller jusqu'à 18 secondes (3 rounds), qui explose après compte à rebours ou s'arrête à sa position initiale. Quand il explose, il inflige les dégâts donnés sur la Table 7-2 : Armes à toute personne prise dans son rayon de souffle (la valeur entre parenthèses dans la colonne Facteur de portée). Toute personne prise dans les 7,50 mètres du rayon de souffle fait un jet de Réflexes (DD 15). Une sauvegarde réussie réduit les dégâts infligés à un personnage de la moitié, arrondi à l'inférieur.

SILIFUGE A LAME

Le silifuge à lame est uniquement fabriqué par les dirishans de Tyan-ruu. Né de la fusion entre l'ancienne et la nouvelle technique de fabrication, il paraît tirer comme un silifuge. En fait, l'arme lance des lames d'énergie spirique à une vitesse incroyablement, mieux qu'un tir de pistolet.

Le silifuge à lame doit être armé à chaque coup. Par cet



action la corde métallique se replace pour charger une autre lame sur la rampe de tir. Armer et recharger un silifuge à lame exige une action du mouvement et un test de Force (DD 15). Ceux qui possèdent le don Maniement d'une Arme Exotique (silifuge à lame) n'ont pas besoin de faire le test de Force.

SILIFUGE DE POCHE

Ces petits silifuges aussi grands que la main voient leur usage répandu dans les régions à l'arme restreinte. La plupart ne sont pas grand assez pour utiliser des chargeurs courants. Les silifuges de poche sont trouvés habituellement en possession d'agents secrets, joueurs et autres fripouilles, ou naïruhs qui cherchent à se protéger. Ils sont quelquefois portés par plusieurs personnages meurtriers comme arme secondaire.

Un silifuge de poche requiert une cristaux-bille pour fonctionner. Après 6 tirs, la cristaux-bille doit être remplacée.

SILIFUGE JUMELE

Plus petit qu'un silifuge lourd, il a un canon court et une poignée à deux mains compacte, ressemblant plus à un long pistolet qu'à un fusil.

Un silifuge jumelé requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 50 tirs, le chargeur doit être remplacé.

SILIFUGE LEGER

Le silifuge léger ordinaire n'existe pas. Le mot « silifuge » est un terme pour couvrir littéralement des milliers de styles différents d'une centaine de fabricants, tel que le populaire Erox Vor'an. Les silifuges sont populaires parmi les milices, les négociants, et chez n'importe qui ayant besoin d'emporter une arme de façon convenable dans un bagage qui se porte facilement. La propriété du silifuge léger est réglementée dans beaucoup de territoires. Il peut être exigé aux voyageurs de laisser leurs armes à bord de leurs véhicules ou de se procurer des permis de port d'arme pour le temps passé dans le territoire malgré de telles restrictions et règlements.

Un silifuge léger requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 100 tirs, le chargeur doit être remplacé.

SILIFUGE LEGER DE DEFENSE

Ce silifuge petit et compact est utilisé pour le tir d'entraînement ou pour sa propre défense.

Un silifuge léger de défense requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 100 tirs, le chargeur à cristaux-billes doit être remplacé.

SILIFUGE LEGER THEOCRATE

Les silifuges légers théocrates ont été inventés pour fournir le genre de puissance de feu qu'on attend d'un silifuge lourd, mais dans un format compact, qui peut se porter facilement. Sa portée est plus courte qu'un silifuge léger normal. L'arme fournit une puissance de feu supplémentaire en sollicitant fortement son chargeur, réduisant le nombre de coups fourni par le chargeur (en comparaison avec un silifuge léger courant).

Le silifuge léger théocrate est illégal ou largement limité dans la plupart des territoires.

Un silifuge léger théocrate requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 50 tirs, le chargeur à cristaux-billes doit être remplacé.

SILIFUGE LOURD

Le silifuge lourd de base provient des fantassins se trouvant dans toute la Multiterre. Il est équipé d'une réserve escamotable et est illégal chez les civils pour sa possession dans la plupart des territoires.

Un silifuge lourd requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 50 tirs, le chargeur à cristaux-billes doit être remplacé.

SILIFUGE LOURD DE DEFENSE

Les silifuges lourds de défense sont aussi populaires chez les naïruhs de Terre-mère, que chez les habitants des colonies isolées. Les silifuges lourds de défense sont légaux dans la plupart des territoires, bien que des permis spéciaux doivent être obtenus pour les porter dans les régions de Terre-mère.

SILIFUGE LOURD THEOCRATE

Le silifuge théocrate est l'arme la plus importante portée par les guerriers théocrates. L'arme est hautement restreinte et fonctionne seulement en mode de tir à répétition.

Le silifuge théocrate requiert un chargeur à cristaux-billes pour fonctionner. Après 30 tirs, le chargeur à cristaux-billes doit être remplacé. Cette arme peut aussi être raccordée à un générateur pour un plus long usage.

SILIFUGE SUR AFFÛT

Le silifuge sur affût peut seulement faire feu quand il est monté sur trépied. Il fournit un bon appui de feu pour les fantassins, mais requiert un équipage de trois hommes pour fonctionner. Le silifuge sur affût est strictement utilisé pour l'utilisation militaire.

Le silifuge sur affût fonctionne seulement en mode de tir à répétition.

Le silifuge sur affût requiert un cristal-éternel pour fonctionner. Ce cristal régénérant fournit presque indéfiniment la puissance de feu, bien qu'il doit se régénérer pendant 1d4 rounds après 500 tirs.

ARMURE

La protection en armure existe dans l'univers de *Chaos & Barbarie*, mais seules les formes légères sont les plus répandues. L'armure lourde est considérée pour être chère, trop restrictive, et n'en vaut presque pas la peine à moins qu'elle serve pour une fonction supplémentaire (tel que fournir une protection contre l'environnement, comme dans le cas de l'armure théocrate). Voir Table 7-3 : Armures pour la liste des types d'armures. Elle décrit les armures pour des personnages de taille moyenne. Les personnages plus grands ou plus petits peuvent payer plus cher pour une armure équivalente, dépendant de l'endroit où ils l'achètent.

Beaucoup de formes d'armure sont restreintes ou même illégales en dehors d'usages militaires autorisés. Dans les endroits où l'armure n'est pas interdite, le porteur d'une armure est désigné comme quelqu'un qui l'un ou l'autre s'attend à provoquer un incident ou s'attend à ce que le problème croise son chemin.

ATTRIBUTS DES ARMURES

Si vous choisissez une armure pour votre personnage, référez-vous à la Table 7-3 : Armures pour les détails des différents

types d'armures. Les caractéristiques d'armures de la table sont expliquées ci-dessous.

Prix : le prix de l'armure. Notez que toute armure n'est pas disponible à la vente sur le marché public ; les prix sont donnés dans un but de comparaison.

Réduction aux dégâts : la valeur de protection de l'armure. Quand un personnage porte une armure, la réduction aux dégâts de l'armure réduit les dégâts de blessure du montant donné (mais pas les dégâts de vitalité). Par exemple, quand un personnage portant une chemise de mailles est touché pour 6 points de dégâts de blessure, une réduction aux dégâts de l'armure de 3 veut dire que le personnage perd 3 points de la blessure seulement ($6 - 3 = 3$).

Bonus de Dextérité maximum : ceci est le bonus maximum de Dextérité que vous pouvez appliquer à votre Défense quand vous portez ce type d'armure. L'armure lourde limite votre mobilité, réduisant votre habileté à éviter les attaques. Par exemple, l'armure d'écailles autorise un bonus maximum de Dextérité de +3. Un personnage avec une valeur Dextérité de 18 gagne normalement un bonus de +4 à sa Défense, mais s'il porte une armure d'écailles, son bonus descend à +3.

Malus d'armure aux tests : l'armure gêne la capacité d'un personnage à utiliser certaines compétences. Vous appliquez le malus d'armure à certains tests de compétences lorsque vous portez une armure. Tous tests utilisant des compétences qui ont la Force ou la Dextérité comme caractéristique associée reçoivent un malus, sauf si vous possédez le don de Port d'Armure approprié. Même avec le don approprié, la malus s'applique encore aux tests utilisant les compétences suivantes : Acrobaties, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Discrétion, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation, et Saut.

Absence de formation au port de l'armure : si vous portez une armure avec laquelle vous n'êtes pas formé à la porter, vous subissez également le malus d'armure aux tests sur les jets d'attaque.

Vitesse de déplacement : les armures intermédiaires et lourdes vous ralentissent. Ce nombre indique votre vitesse quand vous portez ce type d'armure. Les personnages de taille moyenne (vitesse de base de 9 mètres) utilisent la première colonne. Les personnages Petits (vitesse de base de 6 mètres) utilisent la seconde colonne.

Poids : le poids de l'armure. Une armure ajustée pour les personnages Petit pèse deux fois moins.

DESCRIPTIONS DES ARMURES

Les types d'armures donnés sur la Table 7-3 : Armures sont décrits ci-dessous.

ARMATURE DE BATAILLE

Cette armure possède un exosquelette alimenté par des cristaux d'énergie qui amplifient la résistance physique du porteur. Utilisée par les fantassins, les mercenaires et les limiers, l'armature de bataille exige de la compétence et de la formation pour utiliser sa pleine capacité.

ARMURE DE BATAILLE

L'armure de bataille associe la protection de plaques métalliques avec une combinaison en cuir pour constituer une couche de protection. Alors que plusieurs formats d'armures de bataille sont disponibles, plusieurs utilisateurs modèlent leur armure de façons diverses. Les limiers et les mercenaires sont fervents de l'armure de bataille personnalisée.

L'armure de bataille en cuir possède plus de cuir que de plaques, la rendant quelque peu plus légère mais moins protectrice. L'armure lourde de bataille possède plus de plaques que

TABLE 7-2 : ARMURE

Armure	Prix ^a	Réduction aux dégâts ^a	Bonus de Dex maximum	Malus d'armure aux tests	— vitesse — (9 m)	(6 m)	Poids
Armure légère							
Casque et veste en cuir	500	2	+5	-1	9	6	3 kg
Combinaison de combat	1 500	3	+4	-3	9	6	8 kg
Tenue de navigant en cuir	800	2	+4	-2	9	6	5 kg
Armure intermédiaire							
Tenue de navigant à plaques	4 000	4	+3	-4	7,50	4,50	20 kg
Armure de bataille en cuir	2 000	4	+3	-4	7,50	4,50	13 kg
Armure légère de bataille	6 000	5	+2	-5	7,50	4,50	16 kg
Armure lourde							
Armure spirienne	10 000	6	+1	-6	6	3	45 kg
Armure lourde de bataille	12 000	7	+0	-7	6	3	35 kg
Armure d'énergie							
Armature de bataille	12 000	3	+0	-8	7,50	1,50	20 kg
Armure théocrate	8 000	5	+2	-2	7,50	4,50	16 kg
Cuirasse de renégat	10 000	4	+0	-4	7,50	3	18 kg

^a Une armure de maître apporte un bonus à sa réduction aux dégâts, mais également coûte plus qu'une armure ordinaire ; voir Objets de Maître. La réduction aux dégâts est effective contre les points de blessure mais pas contre les points de vitalité.

de cuir, comprenant diverses pièces moulées pour s'adapter au porteur, comme les plaques de torse, les brassières et les jambières. L'armure légère de bataille se situe entre les deux.

ARMURE DE NAVIGANT A PLAQUES

Tenue de navigant opérationnelle pour le combat fournissant une protection supplémentaire contre la non-vie des Mers du Spirh pour une période limitée, cette armure se produit en différents modèles, incluant le Sorath kédian, préféré par les différents groupes de renégats, la tenue de chasse théocrate, utilisée par les chasseurs théocrates à travers les Terres Connues de la Théocratie.

ARMURE SPIRIENNE

Cette combinaison volumineuse contient un système de survie interne qui fournit tout ce dont le porteur a besoin pour survivre durant 10 jours dans les Mers du Spirh ou dans tout autre environnement hostile. Les versions sans protection fournissent seulement le système de survie, tandis que le modèle cuirassé protège aussi contre les attaques.



Armure spirienne

ARMURE THEOCRATE

Utilisée par les guerriers théocrates, l'armure théocrate se produit en une variété de modèles autour de la carapace standard gris-argenté. Bourrée de gadgets qui assistent et augmentent le combattant dans ses fonctions, elle fournit une protection rudimentaire sur l'environnement, et un amplificateur visuel. Parce que l'armure théocrate demande un entraînement pour fonctionner correctement, ceux qui tentent d'utiliser de façon appropriée l'armure théocrate encombrante et gênante.

Des variantes de cette armure existent également, comprenant l'armure théocrate des sables et l'armure théocrate des forêts. Chacune comporte des caractéristiques aux différences

négligeables, mais toutes comprennent les caractéristiques standard communes à chaque armure théocrate. Bien qu'introuvable sur le marché, cette protection peut être occasionnellement trouvée au marché noir à un prix dérisoire.

CASQUE ET VESTE EN CUIR

Cette armure se compose d'un casque léger et d'un gilet composé qui, une fois portés ensemble, offrent une protection limitée contre les explosifs, les armes de mêlée et les silifuges.

COMBINAISON DE COMBAT

Cette combinaison fortement capitonnée est conçue pour assurer une protection limitée contre les blessures physiques et énergétiques sans limiter excessivement le mouvement du porteur.

CUIRASSE DE RENEGAT

Une cuirasse de renégat s'ajuste autour de son porteur et fonctionne un peu comme un cristaux-navire, bien qu'il ne soit pas très rapide ou manœuvrable. A la place, il offre une protection limitée tout en fournissant des supports pour armes lourdes et des réservoirs de cristaux-billes, ce qui permet au porteur de transporter et utiliser plus de puissance de feu qu'il pourrait être permis. Le prix d'une cuirasse de renégat n'inclut aucune arme ou chargeurs de cristaux-billes, juste les supports. Chaque accessoire doit être acheté séparément.

La cuirasse possède six supports, chacun capable de contenir une arme ou un chargeur de cristaux-billes pour qu'une arme puisse fonctionner.

Une fois entièrement équipé, une cuirasse de renégat peut supporter jusqu'à trois armes lourdes différentes en plus du chargeur de cristaux-billes de chaque arme.

TENUE DE NAVIGANT EN CUIR

Préférée des navigants dans toute la Multiterre, la tenue de navigant en cuir protège contre la pression en vol et les environnements hostiles. Il fournit également une protection limitée contre les attaques. Une tenue de navigant en cuir se produit avec un casque et des gants assortis qui s'attachent à la tenue et fournit jusqu'à 10 heures de respiration dans un environnement hostile.