

Les armes à feu dans les Royaumes Oubliés Par Jaffar

Aide de jeu non officiel pour DD3 - RO

La poudre à fumée, équivalent de la poudre à canon, est connue et utilisée depuis des centaines d'année sur le mystérieux continent oriental des Royaumes Oubliés comme le prouvent les fusées Kara-Turaines et les pétards magiques pour les enfants. Cependant, en occident, la technologie des armes à feu n'a pas connu un fort développement avant 1358, l'année des ombres.

Aucune nation ou organisation majeure n'a investi le temps et l'argent nécessaire au développement des armes à feu. Les Sorciers Rouges de Thay ont développé quelques grands canons de siège mais qui sont forts imprécis et qui consomment des centaines de charges de poudre à fumée pour un seul tir.

Pendant le temps des Troubles, les lantannais, dont la religion est le culte de Gond le Semeur de Merveilles, reçurent l'enseignement leur permettant de faire des armes relativement sûres et précises.

Introduire les armes à feu dans une campagne des Royaumes Oubliés impliquent une évolution progressive, l'usage des armes à fumée se répandant peu à peu dans les Royaumes comme le montre la chronologie ci-dessous. De plus, les armes à feu doivent révolutionner l'art de la guerre. En effet, leur apparition marque le déclin des armures lourdes comme se fut le cas dans notre réalité. Bayard le dernier des chevalier français ne fut t-il pas victime d'un lansquenet.

La poudre à fumée est toujours considérée comme un objet magique en ce qui concerne la vente et le négoce. Les héros ne devront pas s'attendre à trouver des stocks importants et devront souvent négocier le prix d'achat.



Une unité de la milice du Lantan au combat. Au premier plan, on peut voir un officier armé d'un pistolet à rouet, puis vient un fantassin armé d'un vétilard et enfin un soldat tenant un mousquet.

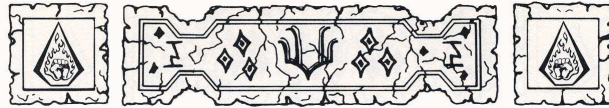
Chronologie de développement des armes à fumée.

Année 1358 : Le temps des Troubles.

Années 1359-1361: les arquebuses commencent à se développer dans les royaumes, principalement comme curiosités ou objets magiques. A cette époque, le prix est dix fois celui indiqué dans le tableau des nouvelles armes.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Années 1362-1365 : Les arquebuses et autres armes similaires deviennent plus fréquentes. Des boutiques d'armes bien approvisionnées en auront quelques unes mais au double du prix indiqué.

Années 1366+ : Les armes à fumée sont disponibles dans des magasins importants au prix indiqué.

Données techniques :

Les armes à feu sont particulièrement efficaces contre les cibles en armure. Lorsqu'on utilise une arme à fumée, on doit réussir un jet d'attaque de contact à distance.

Type : toutes les armes à fumée sont perforantes.

Dégâts : jet de dommages normaux.

Critique : résultat pour obtenir un critique/ multiplicateur de dommages.

CT : cadence de tir – exemple : 1/3 = 1 coups tous les 3 rounds.

Portée : portée maximale en mètre.

Charge : nombre de charges de poudre à fumée nécessaire pour un coup.

Maladresse : l'arme explose si ces résultats sont obtenus au jet pour toucher.

Explosion : dégâts infligés à l'utilisateur, ou aux utilisateurs en cas d'explosion.

Les armes de feu gondiennes :



Les prêtres de Gond ont produit un certain nombre d'armes à feu identifiables par le symbole de la divinité nettement imprimé sur leurs marchandises. Les gondiens ont produit l'arquebuse, le vétillard, le mousquet, le tromblon et le ribauquin. On dit que le royaume de Lantan recèlerait aussi de pièces d'artillerie mais elles ne sont pas exportées vers d'autres nations.

L'arquebuse : l'arquebuse est un mousquet primitif. On ne peut tirer qu'avec les deux mains. Elle inflige 1d10 points de dommages. L'arquebuse des Royaumes est en métal avec une crosse en bois.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Arquebuse	500 po	5	P	1d10	19-20/ x3	1/3	210 m	1	1-2	1d6

Le mousquet : c'est une version plus lourde et plus puissante de l'arquebuse qui a besoin d'un appui pour tirer correctement. Cet appui est une tige en forme de Y plantée dans le sol sur laquelle le canon repose. Appuyer le canon sur un autre type de support (Un muret par exemple) entraîne une pénalité de -2 au jet d'attaque ; le malus passe à -4 pour un tir sans aucun support.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Mousquet	800 po	10	P	1d12	19-20/ x3	1/4	180 m	2	1-3	1d8

Le ribauquin : également appelé orgue de Gond, le ribauquin peut être considéré comme une pièce d'artillerie. Il consiste en 12 canons posés côte à côte sur un chariot à deux roues. Les canons ont une mèche commune et peuvent tirer le même round. Ils ont un effet de zone et toutes les cibles dans la zone d'effet peuvent être touchées par les balles. La largeur de la zone dépend de la portée (6 mètres à courte portée, 9 mètres à moyenne portée et 15 mètres à longue portée)

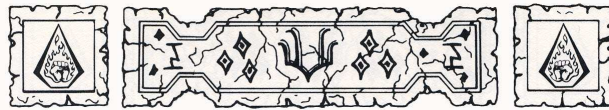


Les fiches de personnages

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le nombre de jets d'attaque par cible est déterminé par la taille de la créature :

Taille P	1 jet maximum
Taille M	3 jets maximum
Taille G	6 jets maximum
Taille TG+	12 jets maximum

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Ribauquin	1200 po	40	P	1d4	X2	1/24*	60 m	6	1	1d6

* un homme seul met 2 rounds à charger chaque canon. Le temps de rechargement varie donc en fonction du nombre de servants affectés au ribauquin.

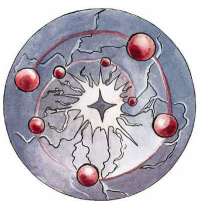
Le tromblon : cette variante de l'arquebuse est caractérisée par un calibre plus important et un canon en forme de trompette. Le tromblon est appelé par ses détracteurs « le gondon ». Il a une portée très faible, mais possède 2 avantages : il peut tirer des pierres, des billes, des balles en fer ou n'importe quoi d'autre s'adaptant à son canon et il peut toucher plusieurs cibles en même temps. Le tromblon tire selon un cône de dispersion d'une portée maximale de 15 m. Chaque cible potentielle dans cette zone est automatiquement touchée et subit 1d4 points de dommages. Le tromblon ne permet pas d'attaque critique.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Tromblon	500 po	6	P	1d4	Aucun	1/3	15 m	1	1-2	1d6

Le vétillard : il s'agit d'une forme d'arquebuse plus légère qui inflige moins de dommages mais qui est plus précise (il a de meilleures chances d'infliger une blessure critique) Les deux mains sont nécessaires pour tirer avec un vétillard, mais on peut s'en servir à cheval sans pénalité.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
vétillard	450 po	4	P	1d8	18-20/ x3	1/4	80 m	1	1-2	1d4

Les armes du Royaume de Thay :



Les redoutables Mages Rouges de Thay ont aussi exploré avec intérêt le domaine de la poudre à fumée. Outre plusieurs copies des armes gondiennes, ils sont à l'origine de la bombarde. Cet énorme canon immobile était utilisé à l'origine en défense. On en trouve des exemplaires déployés à l'entrée de la base principale des îles pirates.

La bombarde : Il s'agit de la plus grande des armes à fumée des royaumes. La bombarde ne peut être déplacée que par des treuils ou des géants. Sa précision est épouvantable mais l'effet du tir direct l'est également. La tactique de tir consiste à viser un endroit particulier et d'attendre que la cible se déplace dans la zone. Essayer de diriger l'arme sur une cible mouvante est inutile. Le diamètre de l'explosion d'une bombarde est de 9 m. Toutes les cibles dans la zone d'effet subissent 2d20 points de dommages, un jet de Réflexe DD15 permet de réduire les dommages de moitié en se jetant au sol.

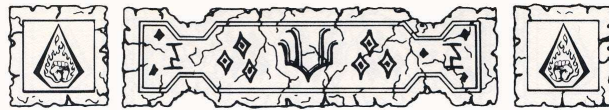


Les fiches de personnages

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



La bombarde consomme d'énorme quantité de poudre à fumée. La recharger prend trois rounds si la bombarde est manipulée par une équipe complète de 3 hommes entraînés à la manier. S'il n'y a que 2 hommes, le rechargement prend 5 rounds. S'il n'y a qu'un seul homme il faut 10 rounds. Les délais sont doublés dans le cas où les hommes affectés ne sont pas entraînés.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Bombarde	20 000 po	1000	P	2d20	-	1/3	1000 m	10	1	2d10

Les armes de Kara-Tûr :



L'arme la plus petite apparue dans les Royaumes est le pistolet à pierre. Il est très rare. Si rare qu'on dit qu'il vient d'une autre dimension où d'au-delà des cieux. En fait, cette arme vient d'au-delà des mers, du puissant empire de Shou Lung. Les plus puissantes nations du continent de Kara-Tur ont appris depuis longtemps à maîtriser la poudre noire en complément de la magie.

Le pistolet à pierre : ce pistolet est équipé d'un silex qui, lorsque l'on appuie sur la gâchette produit une étincelle qui, à son tour, met le feu à une charge de poudre placée dans la canon. Il s'utilise d'une seule main et convient à merveille à la cavalerie. Ce pistolet a un fort recul, ce qui interdit de tirer avec une de ces armes dans chaque main.

Les samouraïs ont, à contre cœur, adopté le pistolet lorsqu'il se sont rendu compte qu'il était redoutable à courte portée si on le chargeait d'une dose de poudre bien supérieure à celle normalement prescrite. Ceci donne au pistolet une forte tendance à exploser dans la main, ce qui n'est pas pour déplaire aux samouraïs, toujours prêts à s'exposer au danger pour améliorer leur réputation de bravoure.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Pistolet	1.000	2,5	P	1d6	X3	1/3	9 m	1*	1-2	1d6

* Si la charge de poudre est doublée, les dégâts du pistolet passe à 1d10, les risques de maladresse à 1-4 et les dommages d'explosion à 1d8.

Le lance-fusées : Les fusées de guerre du Shou Lung mesure entre 2 et 3 mètres. Elles sont remplies d'une quantité très précise de poudre noire pure. Leur portée peut être calculée très exactement en modifiant les trajectoires grâce à l'inclinaison variable du cadre sur lequel les fusées sont placées.

En plus de leur charge explosive, les fusées contiennent divers éléments pyrotechniques produisant des bruits assourdissants, des éclairs aveuglants et beaucoup de fumée. Tous ces effets sont destinés à désorganiser et à effrayer les survivants à l'explosion.

L'équipage d'un lance-fusées se compose de 3 servants qui peuvent déplacer la machine à la vitesse de 9m. L'installation du lance-fusées prend autant de temps que de le charger.

Nom	Prix	Poids	Type	Dégâts	Critique	CT	Portée	Charge	Maladresse	Explosion
Lance-fusées	4.000	100	P	2d10	-	1/3	300 m	3*	1-2	1d8



Les fiches de personnages

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>