

Limitations de poids, longueur et force pour les armes

par Alain Bonet

Fatigués de voir des Hobbits utiliser des espadons? En revanche, un géant peut-il en utiliser un à une seule main?

Note: Les bonus de caractéristiques utilisés dans cet article sont ceux de RMSS. (+2 = +5 pour RM2)

* La *Tolérance* d'un personnage est égale à:

$$(\text{poids} \times \text{taille}) + (5 \times \text{bonus de St})$$

* L'*encombrement* d'une arme est égale à:

$$(\text{longueur} \times \text{poids})$$

* Un personnage ne peut utiliser d'arme dont la longueur est supérieure à 2.5 fois la taille du personnage, ou dont le poids excède 0.2 fois le poids du personnage.

* Une arme est inutilisable si son Encombrement est supérieur à $0.2 \times \text{Tolérance}$.

* Seules les armes d'hast peuvent être utilisées si l'encombrement est supérieur ou égal à $0.1 \times \text{Tolérance}$.

* Une arme peut être employée d'une seule main si son Encombrement est inférieur ou égal à $0.02 \times \text{Tolérance}$. Remarquer que certaines armes s'emploient toujours à 2 mains de par leur nature.

* Un projectile ou une arme de jet est inutilisable si son Encombrement est supérieur à $0.06 \times \text{Tolérance}$. Pour certaines armes, il convient de déterminer si elles peuvent s'employer d'une main (fronde) ou doivent être employées à 2 mains (arc).

* Un arc est inutilisable si sa longueur est supérieure à la taille du personnage.

* Les caractéristiques d'une arme à 1 main ne changent pas si le personnage est obligé de l'employer à 2 main (ainsi, si un hobbit utilise une épée longue, il utilise la table d'attaque de l'épée longue, pas celle de l'épée à deux mains). L'exception est l'épée bâtarde. Si le personnage a le choix, les résultats de l'emploi à une ou deux mains sont différents. Si le personnage est forcé de l'utiliser à 2 mains, utiliser les résultats à une main (notre hobbit est forcé d'utiliser ses deux mains mais utilise les résultats d'attaque à une main).

* Si un personnage tente d'utiliser à 1 seule main une arme à 2 mains, il subit une pénalité égale à $-25 \times (\text{Encombrement} \times 50 - \text{Tolérance})$. Si cette pénalité excède -100, le personnage ne peut utiliser cette arme qu'à deux mains, comme une arme d'hast.

Exemple: Thorin le Nain mesure 1m45, pèse 68 kg et possède un bonus de Force de +3. Sa Tolérance est 113.6. Il ne peut utiliser d'armes longues de plus de 3.63 ou pesant plus de 13.6, ni d'arc longs de plus de 1.45m. Il peut utiliser à une main toutes les armes dont l'encombrement est inférieur à 2.272, et à deux mains (ou 1 main avec des malus croissants) toutes celles dont l'encombrement est inférieur à 11.36. Il ne peut utiliser de projectiles ou d'armes de lancer dont l'encombrement est supérieur à 6.816. Au-dessus de 11.36 et jusqu'à 49.3, il développe toutes ses armes comme des armes d'hast.

Il essaie d'utiliser une épée longue (3.5 kg, 1.1m, Encombrement 3.85). Il ne peut normalement l'utiliser qu'à 2 mains (résultats normaux). S'il essaie de l'utiliser à une main, il subit une pénalité de -17.

Vitesse d'une arme

* Les armes à 1 et 2 mains et les projectiles ont une vitesse de:

$$(130 \times \text{Enc.}) / (\text{Tol.} \times 2)$$

* Les armes de lancer et d'hast ont une vitesse de:

$$(130 \times \text{Enc.}) / (\text{Tol.} \times 4)$$

Exemple: L'épée longue de Thorin à une vitesse de 2.

Ce facteur est soustrait du jet d'initiative.

Ajustements de portée pour projectiles et armes de jet.

* Les compétences n'ajustent pas la portée d'un projectile ou d'une arme de jet. Elles autorisent une plus grande précision à une portée donnée en contrecarrant le malus de portée.

* Le bonus de force modifie les portées indiquées d'un mètre par point de bonus. Remarque: Cela peut interdire l'utilisation de certains objets comme projectiles ou armes de jet en cas de faible force (malus de force).

* Les bonus magiques ne modifient pas la portée d'une arme. Il est possible d'augmenter la portée grâce à la magie en utilisant des effets spéciaux (voir *Alchemy Companion*).

* Les bonus de qualité modifient la portée d'une arme d'un mètre par point de bonus, mais seulement si le personnage possède un bonus de force au moins équivalent. Si le bonus de Force du personnage est inférieur, il/elle peut bénéficier des avantages du bonus de qualité dans la limite de son bonus de Force. Si l'arme reçoit des malus de qualités, ceux-ci s'appliquent sans limite de force.

Exemple 1: Un personnage dont la force est de 75 (+2) modifie la portée de jet d'une dague comme suit:

Jusqu'à 5 mètres (3+2)	-10
Jusqu'à 12 mètres (10+2)	-20
Jusqu'à 17 mètres (15+2)	-30

Cela ne changerait pas pour une dague magique +5. Si le bonus de la dague est un bonus de qualité, le personnage ne peut bénéficier de la totalité du bonus de +5, puisqu'il ne dispose que d'un bonus de +2 en force. En revanche, il peut tirer profit de 2 points de qualité, ce qui donne les ajustements suivants:

Jusqu'à 7 mètres	-10
Jusqu'à 14 mètres	-20
Jusqu'à 19 mètres	-30

Exemple 2: Un personnage avec une force de 20 (-3) ne peut lancer de hache: le malus réduit à 0 la seule portée possible. Si le personnage veut lancer une dague, les ajustements sont les suivants:

Jusqu'à 0 mètres (3-3)	-10 (Concrètement, cette catégorie de portée disparaît).
Jusqu'à 7 mètres (10-3)	-20
Jusqu'à 12 mètres (15-3)	-30

De toute évidence, ce personnage ne tirerait aucun profit d'une arme de qualité.