

QUELQUES ARMES DE CHASSE AUX DRAGONS

Je sais que Scales n'est pas un jeu axé sur les armes (et tant mieux). Quelques catégories et hop ça tourne. Mais je me suis quand même posé la question : comment tuer un Père Dragon ? Il suffit de voir les caractéristiques des Parents Dragons pour s'apercevoir que les armes conventionnelles ne leur font rien. Imaginons un père Argenté, avec de base 6 en armure, on voit qu'avec l'Endurance il dépasse assez aisément 10 de protection contre les armes. Et encore, on ne fait pas rentrer en compte la magie draconique. Dans les pires cas, un dragon un peu spécialisé peut rapidement monter à 20 en protection. En gros, il devient imbutable.

Donc je me suis demandé ce que ferait la Mc Keenan & Dodge si elle avait besoin de tuer un Père Dragon.

Voici quelques exemples d'armes utilisables.

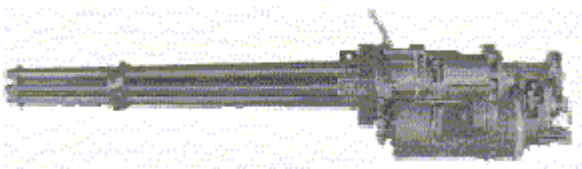
Lance Roquettes, Stinger, Laws et autres

La McKeenan ne les emploie quasiment jamais. Certes c'est efficace, mais ça explose. Et le but premier de la McKeenan est quand même de récupérer des morceaux des corps en bon état. De plus, l'arme n'est pas employable en situation urbaine, les effets sont beaucoup trop visibles.

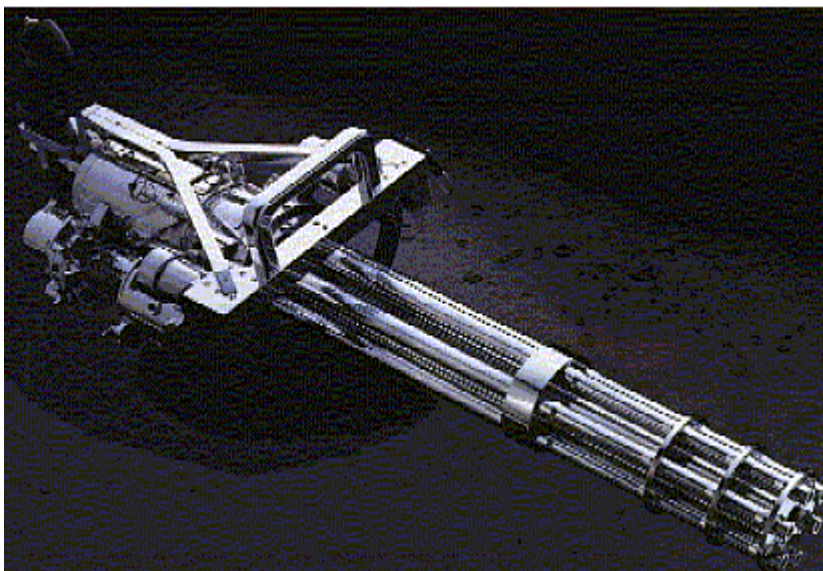
Minigun

La mitrailleuse absolue. Seul problème son poids. Cette arme ne peut être montée que sur véhicule. Et encore, je ne parle même pas des modèles montés dans l'aviation. Les seuls que l'on pourrait envisager sont :

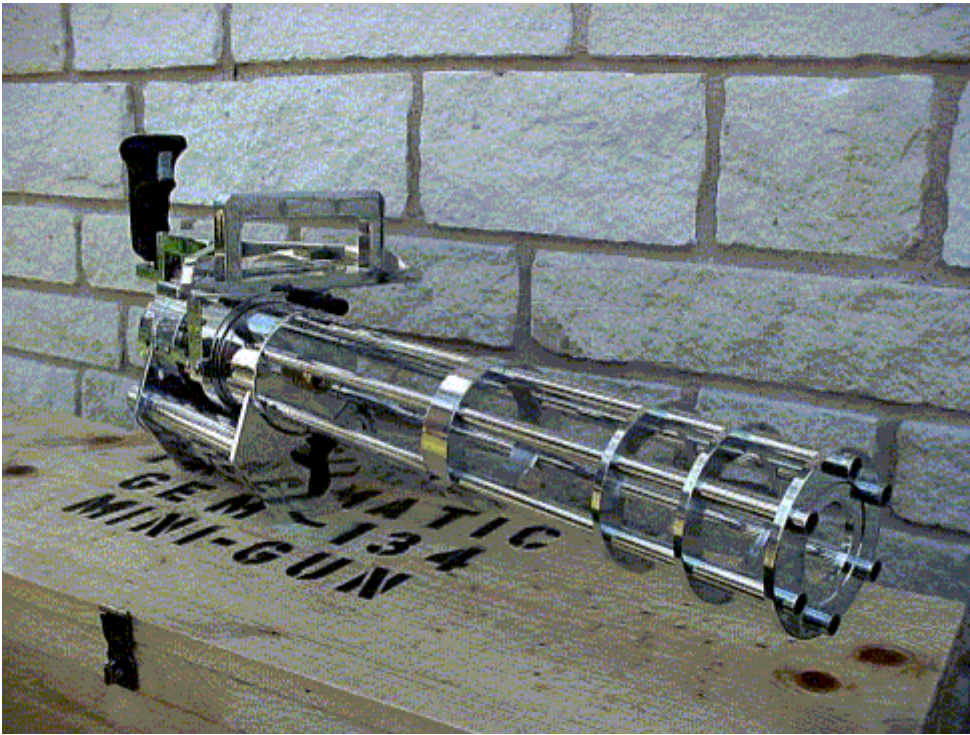
Le modèle en 7,62 mm(GEC M134), monté sur véhicule (rien que le trépied fait 12 kg, et je ne parle pas du recul)



modèle GEC M134



modèle GEC M234



modèle GEC M234

Le modèle en 5.56 mm (GEC M234) qui peut être portable par un homme. Bien évidemment, seul Shwarzzy dans Terminator est capable de tirer avec. Mais pour tirer avec sans trépied, il faut une Force d'au moins 5, chose peu courante chez les humains purs et durs. De plus, l'avantage que donne la cadence de tir est diminué contre des protections puissantes à cause du faible calibre. Ses dégâts sont Distance Important +2

Mitrailleuse Calibre .50 (12,7 mm)



Là, par contre on retombe dans le classique. Ces mitrailleuses peuvent être portées par un homme costaud. Les dégâts sont Distance Important +3. Une utilisation sans trépied donne un malus de +5 pour toucher une cible.

Comme on peut le constater, les armes précédentes sont certes utilisables, mais elles ont un problème d'encombrement. Les technomanciens doivent pouvoir descendre leur cible et partir aussi vite que possible, tout ça dans le maximum de discrétion. Alors bien sur le matériel déjà présenté est efficace, mais il ne remplit pas les conditions d'exploitation urbaines que demandent les technomanciens. Trop lourd, trop bruyant, et en plus ça fait des trous partout qui risquent d'endommager de la bonne matière première.

C'est ici qu'apparaissent les armes de sniper. Des fusils portables par un ou deux hommes, qui ne tirent qu'une balle à la fois et qui peuvent en plus être équipés par des balles perforantes. De plus, ils ont une capacité de tir à longue distance absolument faramineuse. Et quand on tire sur un Père Dragon, mieux vaut être le plus loin possible.

Munitions

Une petite précision concernant les armes suivantes. Elles peuvent toutes (sauf le IWS2000) être équipées avec des munitions différentes : perforantes, traçantes ou explosives.

Perforantes

On baisse la classe de dégât d'un rang (en gros on passe à Distance Moyen) mais les protections physiques (armure, blindage, mur, etc.) sont divisées par 2. Les protections obtenues par la magie ne sont pas concernées.

Traçantes

Les munitions traçantes permettent de suivre la trajectoire de la balle dans la nuit. Elles laissent une traînée lumineuse qui permet de corriger un tir. On baisse d'un rang la catégorie de dommage, mais on gagne un +3 pour toucher, après le premier tir, la nuit.

Explosives

Les balles explosives, elles explosent. Leur rayon d'action est d'environ 1,5m. On ajoute 3 à la protection (uniquement s'il y en a une), mais les chiffres qui dépassent la valeur d'armure sont considérés comme double. Et les personnes dans le rayon d'action de l'explosion subissent des dommages de Contact Important. (ex : un dragon possède un kevlar qui lui donne une protection de 2, il reçoit une balle explosive. On lance les dégâts on fait 7 sur le d10. La protection absorbe 5 points, donc il en reste 2. On double ses deux points sur la table de dégâts et on lit comme s'il restait 4 points une fois les protections ôtées. Et la personne qui était en train de lui serrer la main subit des dommages Contact Importants.

PS. Etant donné le caractère explosif de cette munition qui risque d'endommager des organes, ce modèle de balle est très peu utilisé par les technomanciens.

Les Fusils Calibre .50 (12,7)

Il existe plusieurs modèles de fusil de Sniper calibre .50. Ces armes font des dégâts Distance Important. Et la portée utile de ces fusils est de 1 000 mètres. De plus on peut les équiper avec des balles perforantes (Distance Moyen, mais armure divisée par 2).

Voici quelques modèles avec leurs caractéristiques.

Ultima Ratio Hécate II

En tout bien tout honneur commençons par la France.



Calibre : .50 BMG (12.7x99mm)

Longueur du Canon : 700 mm

Poids : 13,8 kg

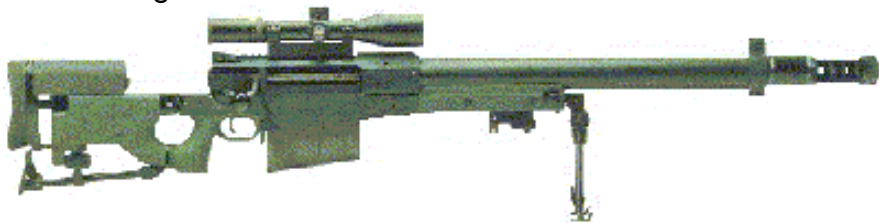
Longueur Totale : 1380 mm

Chargement : chargeur 7 balles

Portée Utile : 1000 m et +

Accuracy International AW-50

Un fusil anglais.



Calibre : .50 BMG (12.7x99mm)
Longueur du Canon : 686 mm
Poids : 15 kg chargée avec bipied
Longueur Totale : 1420 mm
Chargement : chargeur 5 balles
Portée Utile : 1000 m et +

Truvelo .50

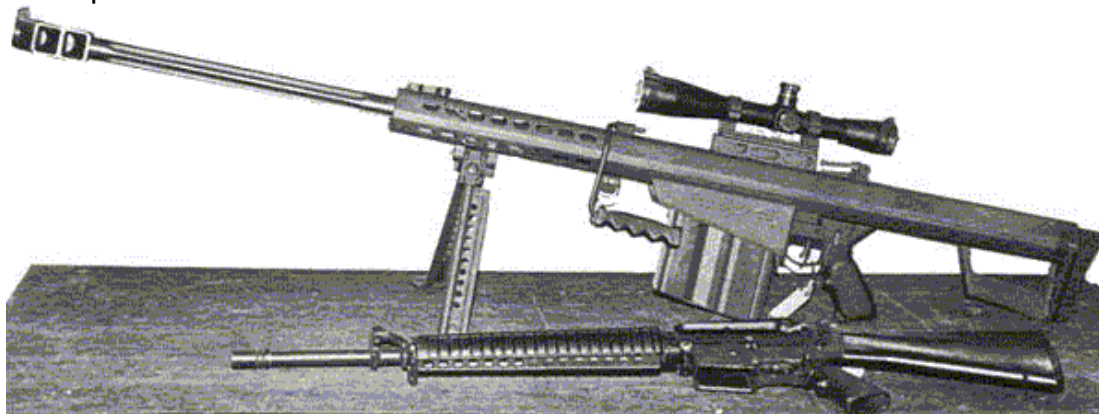
Fabriqu e par l'Afrique du Sud



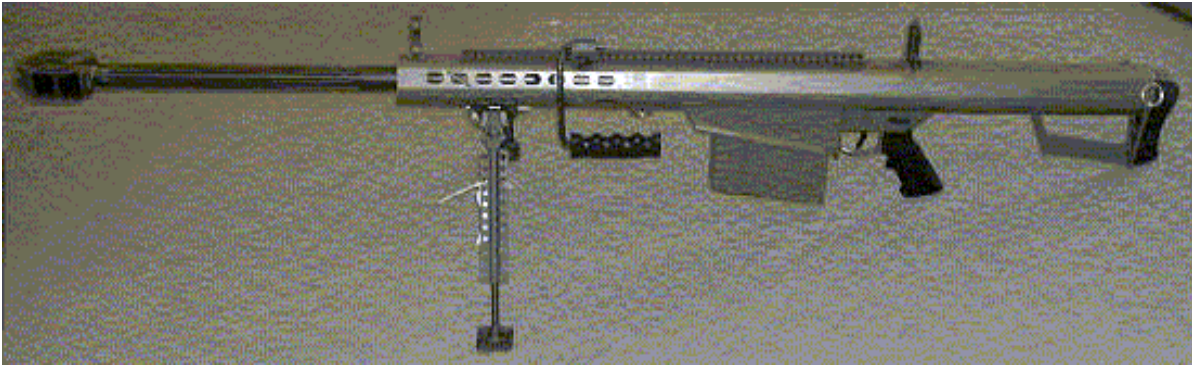
Calibre : .50 BMG (12.7x99mm)
Longueur du Canon : 950 mm
Poids : 16 kg
Longueur Totale : 1510 mm
Chargement : chargeur 5 balles
Port e Utile : 1500 m

Barrett « Light Fifty » mod es M82A1, M82 A3

Fabriqu e aux USA



voici le M82A1   cot  d'un M16



le M82A3

Calibre : .50 BMG (12.7x99mm)
Longueur du Canon : 737 mm
Poids : 12,9 à vide
Longueur Totale : 1448 mm
Chargement : chargeur 10 balles
Portée Utile : 1800 m

Barrett M95

Fabriqué aux USA



Calibre : .50 BMG (12.7x99mm)
Longueur du Canon : 737 mm
Poids : 9,98 kg à vide
Longueur Totale : 1143 mm
Chargement : chargeur 5 balles
Portée Utile : 1800 m

Falcon

Fabriqué en Tchéquie



Calibre : 12.7x108 mm

Longueur du Canon : 839 mm

Poids : 12,9 kg

Longueur Totale : 1260 mm

Chargement : deux balles (pas de chargeur)

Portée Utile : 1500 m

Bon, on voit que ces armes sont efficaces, mais elles sont encore un peu légères pour la chasse au dragon. C'est maintenant que rentre en jeu les armes vraiment efficaces : les AMR (Anti Matériel Rifle)

AMR

Mechen NTW-20

Une arme d'Afrique du Sud qui existe en deux modèles



	Version 20 mm	Version 14.5 mm
<i>Calibre</i> :	20x83,5 mm MG151	14.5x114 mm Russe
<i>Longueur du Canon</i> :	1000 mm	1220 mm
<i>Poids</i> :	26 kg	29 kg
<i>Longueur Totale</i> :	1795 mm	2015 mm
<i>Chargement</i> :	chargeur 3 balles	
<i>Portée Utile</i> :	1500m et +	2300 m et +
<i>Domage</i> :	Distance Important + 6	+5



utilisation du NTW 20

RT-20 Anti Matériel

Une arme croate qui malheureusement a fait ses preuves au feu



Comparatif avec une balle de 7.62



Calibre : 20x110 mm Hispano
Longueur du Canon : 920 mm
Poids : 19,2 kg
Longueur Totale : 1330 mm
Chargement : 1 tir, chargement manuel
Portée Utile : 1800 m
Domage : Distance Important + 6

Steyr AMR / IWS 2000

Fabriqué en Autriche.

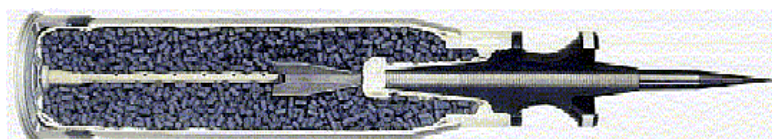
Une arme encore expérimentale, mais la Mc Keenan s'en est dotée de quelques modèles. Elle tire des fléchettes de tungstène de 8 mm de diamètre et 14,5 mm de long pesant environ 30 g., sabotées dans une cartouche plastique. Les performances de cette arme sont hallucinantes : à 1000 m, elle perce un blindage de char de 40 mm, avec une flèche de seulement 80 cm.



utilisation du IWS 2000



comparatif avec du 7.62



coupe d'une balle-fléchette

Calibre : 15.2 mm

Longueur du Canon : 1200 mm

Poids : 18 kg

Longueur Totale : 1800 mm

Chargement : chargeur 5 balles

Portée Utile : 2000 m

Domage : on ne compte plus les armures physiques, Distance Important + 5

Précision : +3 pour le tireur.

Arme Spéciale

Le T.Henson



comparatif de
gauche à droite : 9mm, 357 mag, 44 mag, 50 AE

Calibre : .50 AE (12,7x33 mm)

Longueur du Canon : 300 mm

Poids : 3 kg

Longueur Totale : 450 mm

Chargement : chargeur 10 balles

Portée Utile : 30 m

Domage : Distance Important au coup par coup et Distance Important + 3 en rafale

Cette arme est spécifique à Scales. C'est une arme qui s'inspire du design de celle de Judge Dredd. Elle fut commandée par un Minotaure aux dragons bleus pour régler quelques problèmes.

C'est un pistolet mitrailleur, avec tir sélectif au coup par coup ou par rafale de trois balles. Autant dire que pour un humain normal, le tir en rafale est hors de question à cause du recul que cela représente. Il faut un minimum de 4 en force pour utiliser la rafale en tenant l'arme à deux mains et 6 pour la tenir à une main.

Les dragons bleus, très contents des résultats balistiques de l'arme, lancèrent une production réduite, pour équiper quelques équipes spéciales et pour quelques amis. A l'heure actuelle, il est possible d'en trouver quelques modèles en vente (il suffit de bien connaître un dragon qui est bien introduit dans le milieu de l'armement ou auprès des bleus directement). Cette arme assez spécifique, reste quand même assez dure à obtenir. Et elle est inaccessible par les filières traditionnelles de la contrebande d'armes.

Voici une petite image pour comparer les tailles de différentes cartouches.

