

OBJETS ARCANOLOGIQUES

Les objets Arcanologiques ne sont disponible à la fabrication qu'aux joueurs ayant la capacité Artisanat arcanologiques en respectant les conditions de fabrication des autres objets (p. 535 du livre de base). Ils sont rares à trouver et seulement dans des lieux où l'arcanologie est pratiquée. Ils respectent les règles d'artisanat classique. Les objets arcanologiques avec le trait consommables peuvent être fabriqués par lot de 4 maximum.

CARTOUCHES ARCANIQUES

Les cartouches arcaniques sont utilisées comme munitions pour les pistolets arcaniques.


FABRIQUER UN LOT DE CARTOUCHES ARCANIQUES

Les cartouches arcaniques, à la différence des autres munitions peuvent se fabriquer de la même manière que les autres objets avec le trait consommable, c'est à dire à raison d'un maximum de quatre objets identiques avec un seul et même test.

CARTOUCHE ARCANIQUE

Arcanologie **Munition** **Arcanes** **Consommable**

Utilisation Munition ; **Encombrement** L

Activation Remplacer la cartouche 

Munition de base pour pistolets arcaniques. Contient 3 charges.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 5 pc

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 1 po

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 30 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme


Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 300 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

CARTOUCHE ENFLAMMÉE

Arcanologie **Munition** **Feu** **Consommable**

Utilisation Munition ; **Encombrement** L

Activation Remplacer la cartouche 

L'énergie de cette cartouche arcanique a été altérée pour la faire basculer vers l'élément feu. Le type de dégâts de l'arme est de Feu tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 7 pc

Type modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme


Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

CARTOUCHE ACIDIFIÉE

Arcanologie **Munition** **Acide** **Consommable**

Utilisation Munition ; **Encombrement** L

Activation Remplacer la cartouche 

Le liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été mélangé prudemment avec de l'acide. Le type de dégâts de l'arme est d'Acide tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

Type inférieur ; Niveau 2 ; Prix 75 pc

Type modéré ; Niveau 4 ; Prix 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

Type supérieur ; Niveau 12 ; Prix 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme


Type majeur ; Niveau 18 ; Prix 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

CARTOUCHE GIVRÉE

Arcanologie **Munition** **Givre** **Consommable**

Utilisation Munition ; **Encombrement** L

Activation Remplacer la cartouche 

La température du liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été fortement abaissée et stabilisée. Le type de dégâts de l'arme est de Givre tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

Type inférieur ; Niveau 2 ; Prix 75 pc

Type modéré ; Niveau 4 ; Prix 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

Type supérieur ; Niveau 12 ; Prix 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme


Type majeur ; Niveau 18 ; Prix 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

CARTOUCHE PLASMIQUE

Arcanologie **Munition** **Foudre** **Consommable**

Utilisation Munition ; **Encombrement** L

Activation Remplacer la cartouche 

Le liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été chargé de façon instable au point de créer un plasma. Le type de dégâts de l'arme est de Foudre tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

Type inférieur ; Niveau 2 ; Prix 75 pc

Type modéré ; Niveau 4 ; Prix 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

Type supérieur ; Niveau 12 ; Prix 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

Type majeur ; Niveau 18 ; Prix 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

PIÈGES PORTATIFS

Les pièges portatifs une fois fabriqués peuvent être posés au sol et peuvent détonner soit au contact comme une mine soit en utilisant un détonateur à distance.

POSER UN PIÈGE PORTATIF

On pose un piège portatif dans une seule case de 1,50 m de côté. Sauf indication contraire dans la description du piège, c'est une activité prenant 1 action avec le trait manipulation. Une fois posé, le piège est amorcé et peut être désamorcé sans le détruire. Le piège est visible par les créatures.

DISSIMULER UN PIÈGE PORTATIF

Vous pouvez prendre 2 actions supplémentaires lorsque vous posez un piège portatif pour le dissimuler. Le piège est alors caché pour toute créature dont vous n'êtes pas dans le champ de vision au moment de la pose du piège jusqu'à ce qu'elles le détectent ou qu'elles en prennent connaissance. Son DD de discrétion correspond à votre DD d'artisanat.

DÉTECTER UN PIÈGE PORTATIF

Les créatures peuvent détecter des pièges portatifs cachés comme elles le font avec des pièges classiques ou des dangers (p. 520 du livre de base), en utilisant le DD d'Artisanat du personnage qui a posé le piège en guise de discrétion du piège.

Une créature ne peut détecter des pièges portatifs cachés que si leur rang de maîtrise en Perception est au moins égal à un rang inférieur à celui de maîtrise en Artisanat du poseur de piège. Si le rang de maîtrise de poseur de piège est égal ou supérieur à expert en Artisanat, seules les créatures qui cherchent activement peuvent trouver ses pièges portatifs cachés.

DÉCLENCHER UN PIÈGE PORTATIF

Sauf indication contraire dans la description d'un piège, quand une créature de petite taille ou plus grande entre dans une case contenant un piège portatif, celui-ci produit son effet puis il est détruit.

DÉSAMORCER UN PIÈGE PORTATIF

Une fois qu'une créature a découvert un piège portatif, elle peut le désamorcer en effectuant l'action Désamorcer un dispositif de la compétence Vol et en utilisant le DD d'artisanat du fabricant du piège en guise de DD. Si le poseur de piège est au moins Expert en Artisanat, seule une créature avec un rang de maîtrise en Vol au moins égal à un rang inférieur à celui de maîtrise en Artisanat du poseur de piège peut le désamorcer.


Vous pouvez automatiquement désamorcer un piège portatif que vous avez vous-même Posé ou Fabriqué sans le déclencher en effectuant une action Interagir tout en restant adjacent au piège.

Sauf indication contraire dans la description du piège, un piège portatif désamorcé peut être récupéré par un personnage.

MINE ARCANIQUE

Arcanologie	Piège	Piège portatif	Consommable
-------------	-------	----------------	-------------

Mise en place Poser le piège 

Activation Entrer dans la case de la mine 

Un piège constitué d'une plaque de pression et d'une réserve instable de d'énergie arcanique qui explose à l'activation de la plaque de pression. La créature effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous. Si elle échoue, elle subit des dégâts arcaniques.

Type basique; **Niveau** 1; **Prix** po

Réf DD 17; 2D6 dégâts;

Type simple; **Niveau** 4; **Prix** po

Réf DD 20; 4D6 dégâts;

Type améliorée; **Niveau** 8; **Prix** po

Réf DD 26; 9D6 dégâts;

Type puissante; Niveau 12; Prix po
Réf DD 31; 14D6 dégâts;

OUTILS ARCANOLOGIQUES


Les outils arcanologiques servent divers objectifs en exploitant les merveilles de la technologie alliée à la magie arcanique.


GÉNÉRATEURS ET CONSOMMATION D'ÉNERGIE

Les outils arcaniques avec le trait Alimenté nécessitent un ou plusieurs emplacements de générateurs. Pour les faire fonctionner, il faut remplir tous ces emplacements avec des objets possédant le trait générateur. Une fois actif, l'outil épuise simultanément les générateurs à la vitesse obtenue en divisant la durée de vie par la consommation. Par exemple, un générateur avec une durée de vie de 3 jours appliqué à un outil avec une consommation de 2 fonctionnera pendant 1 jour et 12 heures avant de nécessiter d'être changé.

DÉTONATEUR

Arcanologie | **Outil**

Mise en place Apparier à un piège  Vous appariez le détonateur à un ou plusieurs pièges de niveau inférieur ou égal au niveau du détonateur et installés à 10 mètres maximum.

Activation Appuyer sur le détonateur 

Détonne les pièges portatifs appareillé situé à portée du détonateur.

Type courte portée; Niveau 5; Prix po

Portée de 6 mètres, 1 piège max

Type portée modérée; Niveau 10; Prix po

Portée de 60 mètres, 3 pièges max.

Type longue portée; Niveau 15; Prix po

Portée de 600 mètres, 10 pièges max.

Type très longue portée; Niveau 20; Prix po

Portée de 6 km, 30 pièges max.

PILE ARCANIQUE

Arcanologie | **Outil** | **Consommable** | **Générateur**

Une pile utilisée pour divers outils arcanologiques. Une fois épuisée, la pile est détruite.

Type instantanée; Niveau 3; Prix po

Durée de vie 1min

Type courte vie; Niveau 7; Prix po

Durée de vie 1h

Type moyenne vie; Niveau 12; Prix po

Durée de vie 3 jours

Type longue vie; Niveau 16; Prix po

Durée de vie 1 mois

BATTERIE ARCANIQUE

Arcanologie | **Outil** | **Générateur**

Une batterie utilisée pour divers outils arcanologiques. Une fois épuisée, il est possible de la recharger.

Recharger Lors de vos préparatifs quotidiens, dépensez le quart du prix de la batterie pour la recharger. Il est possible de recharger simultanément jusqu'à quatre batteries. Le coût ne change pas si la batterie n'est pas entièrement épuisée.

Type instantanée; **Niveau** 5; **Prix** po
Durée de vie 1min


Type courte vie; **Niveau** 10; **Prix** po
Durée de vie 1h

Type moyenne vie; **Niveau** 15; **Prix** po
Durée de vie 3 jours

Type longue vie; **Niveau** 20; **Prix** po
Durée de vie 1 mois

BALISE

Arcanologie **Outil** **Alimenté**

Activation Appuyer sur le bouton 

Générateurs 1

Consommation 2

La balise émet un signal indiquant sa position à des récepteurs à portée.

Type simple; **Niveau** 5; **Prix** po
Portée 1 km, précision 100 mètres, 1 récepteur max, durée 1min


Type de groupe; **Niveau** 10; **Prix** po
Portée 10 km; précision 30 mètres, 4 récepteurs max, durée 1h


Type avancée; **Niveau** 15; **Prix** po
Portée 100 km; précision 15 mètres, 10 récepteurs max, durée 3 jours

Type missionnaire; **Niveau** 20; **Prix** po
Portée 1000 km; précision 1,5 mètres, 25 récepteurs max, durée 1 mois

RÉCEPTEUR POUR BALISE

Arcanologie **Outil** **Alimenté**

Mise en place Apparié à une balise  Vous appariez le récepteur à une ou plusieurs balises situées à 10 mètres maximum.

Activation Appuyer sur le bouton 
Le récepteur détecte les balises à portée.

Générateurs 1

Consommation 1

Type simple; **Niveau** 4; **Prix** po
Portée 1 km, 1 balise max

Type de groupe; **Niveau** 8; **Prix** po
Portée 10 km; 4 balises max

Type avancé; **Niveau** 13; **Prix** po
Portée 100 km; 10 balises max

Type missionnaire; **Niveau** 19; **Prix** po
Portée 1000 km; 25 balises max