

## ARCANOLOGIE

*Inventée à l'Académie d'Hiltharion à l'issue d'expériences peu communes, l'Arcanologie est aujourd'hui un domaine d'étude très sérieux et apprécié par l'Empire de Temerantes pour ses applications diverses et variées. Les merveilles mariant la magie arcanique aux systèmes d'horlogerie sont souvent indiqués comme la source de la prospérité de l'Empire. Bien qu'encore à un état balbutiant, elle est déjà utilisée par de nombreux artisans et par des troupes d'élites tels que les Néogiciens.*

### OBJETS

#### ARCANOLOGIQUES

Les objets Arcanologiques sont la quintessence de la fusion de la magie des arcanes avec le génie des rouages horlogers.

Les objets Arcanologiques, de par leur nature, ne sont disponible à la fabrication qu'aux joueurs ayant la capacité Artisanat arcanologiques. Ils sont rares à trouver et seulement dans des lieux où l'arcnologie est pratiquée, principalement au sein de l'Empire.

#### 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.

#### 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 peut être récupéré par un personnage.

#### AMORCER UN PIÈGE PORTATIF

Les pièges portatifs ne peuvent être amorcés que par un personnage possédant le don Artisanat Arcanologique. C'est une activité prenant une action avec le trait manipulation. Une fois amorcé, le piège peut être désamorcé sans le détruire sauf indication contraire dans la description. Le piège est visible par les créatures.

#### DISSIMULER UN PIÈGE PORTATIF

Vous pouvez prendre 2 actions supplémentaires lorsque vous amorcez 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. La créature ayant déclenché le piège est désignée comme la victime.

#### 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.

## ARMES ARCANIQUES ET AMÉLIORATIONS

Les armes arcaniques telles que les pistolets arcaniques sont développés dans le cadre de l'arcanologie. Une arme arcanique, à la différence de la plupart des autres armes peut être améliorée avec des composants détachés qui s'ajoutent à l'arme. Certains de ces composants sont **permanents**, d'autres sont **modulaires**.

Les composants permanents, sont des modifications directement appliquées à l'arme. Pour ce faire, effectuer un test d'artisanat en suivant les règles pour "fabriquer un objet". Une fois l'activité terminée, le composant est appliqué à l'arme. Pour enlever ou remplacer un composant permanent, il faut également suivre l'action "fabriquer un objet" en appliquant le coût et DD de fabrication du composant qui remplacera le précédent ou le DD et la moitié du coût de fabrication de l'arme. Le composant permanent est alors détruit.

Les composants modulaires sont fabriqués à part et peuvent être ajoutés ou enlevés de l'arme en utilisant trois actions avec le trait *manipulation*. Ils ne sont pas détruits lorsqu'ils sont enlevés de l'arme.

## ACCESSOIRES ARCANOLOGIQUES

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

### GÉNÉRATEURS ET CONSOMMATION D'ÉNERGIE

Les accessoires arcaniques avec le trait Alimenté contient un ou plusieurs emplacements de générateurs. Pour les faire fonctionner, il faut remplir au moins un de ces emplacements avec des objets possédant le trait générateur. Lorsque activé, l'outil épuise de façon équilibrée les générateurs de la valeur de consommation. Par exemple, un accessoire avec une consommation de 4/heure équipé de 3 générateurs épuisera en une heure 1 point d'autonomie 2 des générateurs et de 2 point d'autonomie du troisième générateur.

Niveau	Objets	Catégorie	Page
1	Cartouche arcanique inférieure	Cartouche	4
1	Mine arcanique basique	Mine	5
2	Cartouche acidifiée inférieure	Cartouche	4
2	Cartouche enflammée inférieure	Cartouche	4
2	Cartouche givrée inférieure	Cartouche	4
2	Cartouche plasmique inférieure	Cartouche	4
2	Mine corrosive basique	Mine	5
2	Mine explosive basique	Mine	5
2	Mine givrante basique	Mine	5
2	Mine foudroyante basique	Mine	6
3	Balise courte portée	Outil	7
3	Cartouche arcanique modérée	Cartouche	4
3	Mine arcanique simple	Mine	5
3	Pile arcanique instantanée	Outil	7
3	Lunette de visée	Amélioration	8
4	Cartouche acidifiée modérée	Cartouche	4
4	Cartouche enflammée modérée	Cartouche	4
4	Cartouche givrée modérée	Cartouche	4
4	Cartouche plasmique modérée	Cartouche	4
4	Récepteur courte portée	Outil	7
4	Mine corrosive simple	Mine	5
4	Mine explosive simple	Mine	5
4	Mine givrante simple	Mine	5
4	Mine foudroyante simple	Mine	6
4	Canon secondaire	Amélioration	8
5	Batterie arcanique instantanée	Outil	7
5	Détonateur courte portée	Outil	8
5	Ejecteur automatique	Amélioration	8
5	Lunette de vision nocturne	Amélioration	8
6	Ceinture Néogicienne	Outil	7
7	Balise portée modérée	Outil	7
7	Pile arcanique courte autonomie	Outil	7
8	Mine arcanique améliorée	Mine	5
8	Récepteur portée modérée	Outil	7
9	Mine corrosive améliorée	Mine	5
9	Mine explosive améliorée	Mine	5
9	Mine givrante améliorée	Mine	5
9	Mine foudroyante améliorée	Mine	6
9	Lunette de visée supérieure	Amélioration	8
10	Batterie arcanique courte autonomie	Outil	7
10	Cartouche arcanique supérieure	Cartouche	5
10	Détonateur portée modérée	Outil	8
11	Balise longue portée	Outil	7
12	Cartouche acidifiée supérieure	Cartouche	4

**EQUIPEMENT / ARTISANAT**

Niveau	Objets	Catégorie	Page
12	Cartouche enflammée supérieure	Cartouche	4
12	Cartouche givrée supérieure	Cartouche	4
12	Cartouche plasmique supérieure	Cartouche	4
12	Mine arcanique puissante	Mine	5
12	Pile arcanique moyenne autonomie	Outil	7
12	Récepteur longue portée	Outil	7
13	Mine corrosive puissante	Mine	5
13	Mine explosive puissante	Mine	5
13	Mine givrante puissante	Mine	5
13	Mine foudroyante puissante	Mine	6
15	Balise très longue portée	Outil	8
15	Batterie arcanique moyenne autonomie	Outil	7
15	Détonateur longue portée	Outil	7
15	Lunette de vision nocturne supérieure	Amélioration	9
16	Cartouche arcanique majeure	Cartouche	4
16	Pile arcanique longue autonomie	Outil	7
16	Récepteur très longue portée	Outil	7
17	Lunette de visée majeure	Lunette	8
18	Cartouche acidifiée majeure	Cartouche	4
18	Cartouche enflammée majeure	Cartouche	4
18	Cartouche givrée majeure	Cartouche	4
18	Cartouche plasmique majeure	Cartouche	4
20	Batterie arcanique longue autonomie	Outil	7
20	Détonateur très longue portée	Outil	8



## CARTOUCHES

### CARTOUCHE ARCANIQUE

OBJET 1+

ARCANOLOGIE MUNITION ARCANE CONSOMMABLE

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

Munition de base pour pistolets arcaniques. Contient 3 charges.

**Type** inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 7 po

**Type** modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 21 pa

Vos tirs infligent 1d4 dégâts arcaniques supplémentaires.

**Type** supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 35 po

Vos tirs infligent 2d4 dégâts arcaniques supplémentaires.

**Type** majeur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 280 po

Vos tirs infligent 3d4 dégâts arcaniques supplémentaires.

### CARTOUCHE ACIDIFIÉE

OBJET 2+

ARCANOLOGIE MUNITION ACIDE CONSOMMABLE

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

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. Les cartouches acidifiées de haut rang infligent des dégâts persistants.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 1 po

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 3 po

Vos tirs infligent 1d4 dégâts d'acide supplémentaires.

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

Vos tirs infligent 1d4 dégâts d'acide persistants supplémentaires.

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

Vos tirs infligent 2d4 dégâts d'acide persistants supplémentaires.

### CARTOUCHE ENFLAMMÉE

OBJET 2+

ARCANOLOGIE MUNITION FEU CONSOMMABLE

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

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. Les cartouches enflammées de plus haut rang infligent des dégâts d'éclaboussures supplémentaires.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 1 po

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 3 po

Vos tirs infligent 1d4 dégâts de feu supplémentaires.

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

Vos tirs infligent 2d4 dégâts de feu et 2 dégâts d'éclaboussure de feu supplémentaires.

**Type** majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 400 po

Vos tirs infligent 3d4 dégâts de feu et 4 dégâts d'éclaboussure de feu supplémentaires.

### CARTOUCHE GIVRÉE

OBJET 2+

ARCANOLOGIE MUNITION GIVRE CONSOMMABLE

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

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. Les cartouches givrées de haut rang infligent l'état ralenti de degré indiqué à la cible.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 1 po

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 3 po

Vos tirs infligent 1d4 dégâts de givre supplémentaires.

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

Vos tirs infligent 2d4 dégâts de givre supplémentaires. La cible est ralentie 1.

**Type** majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 400 po

Vos tirs infligent 3d4 dégâts de givre supplémentaires. La cible est ralentie 2.

### CARTOUCHE PLASMIQUE

OBJET 2+

ARCANOLOGIE MUNITION FOUDRE CONSOMMABLE

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

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. Les cartouches plasmiques de haut rang infligent l'état affaiblis de degré indiqué à la cible.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 1 po

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 3 po

Vos tirs infligent 1d4 dégâts de foudre supplémentaires.

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

Vos tirs infligent 2d4 dégâts de foudre supplémentaires. La cible est affaiblie 1.

**Type** majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 400 po

Vos tirs infligent 3d4 dégâts de foudre supplémentaires. La cible est affaiblie 2.

## MINES

### MINE ARCANIQUE

### OBJET 1+

ARCANOLOGIE PIÈGE PORTATIF CONSOMMABLE

**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 victime effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous.

**Réussite** La cible ne subit pas de dégâts.

**Echec critique** Augmentez le rang du dé de dégât de 1 et ajoutez 1D8 de dégâts arcaniques.

**Type** basique; **Niveau** 1; **Prix** 5 po

La mine inflige 2D6 dégâts arcaniques pour un DD de Réflexes de 17.

**Type** simple; **Niveau** 4; **Prix** 30 po

La mine inflige 4D6 dégâts arcaniques pour un DD de Réflexes de 20.

**Type** améliorée; **Niveau** 8; **Prix** 200 po

La mine inflige 9D6 dégâts arcaniques pour un DD de Réflexes de 26.

**Type** puissante; **Niveau** 12; **Prix** 800 po

La mine inflige 14D6 dégâts arcaniques pour un DD de Réflexes de 31.

### MINE CORROSIVE

### OBJET 2+

ARCANOLOGIE PIÈGE PORTATIF ACIDE CONSOMMABLE

**Activation** ➤ Entrer dans la case de la mine

Une mine arcanique imprégnée d'acide. La victime effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous. Si elle échoue, la mine explose en infligeant des dégâts d'acide persistants et des dégâts d'éclaboussure indiqués.

**Réussite** La cible ne subit que les dégâts d'éclaboussure.

**Echec critique** Augmentez le rang du dé de dégâts de 1 et ajoutez 1D8 de dégâts d'acide.

**Type** basique; **Niveau** 2; **Prix** 7 po

La mine inflige 1D6 dégâts d'acide persistants et 2 dégâts d'éclaboussure d'acide pour un DD de Réflexes de 18.

**Type** simple; **Niveau** 5; **Prix** 42 po

La mine inflige 2D6 dégâts d'acide persistants et 5 dégâts d'éclaboussure d'acide pour un DD de Réflexes de 21.

**Type** améliorée; **Niveau** 9; **Prix** 280 po

La mine inflige 4D6 dégâts d'acide persistants et 9 dégâts d'éclaboussure d'acide pour un DD de Réflexes de 27.

**Type** puissante; **Niveau** 13; **Prix** 1120 po

La mine inflige 6D6 dégâts d'acide persistants et 13 dégâts d'éclaboussure d'acide pour un DD de Réflexes de 32.

**Conditions de fabrication.** Les matières premières initiales doivent provenir d'une mine arcanique de même rang et dont vous déduisez le coût de fabrication.

### MINE EXPLOSIVE

### OBJET 2+

ARCANOLOGIE PIÈGE PORTATIF FEU CONSOMMABLE

**Activation** ➤ Entrer dans la case de la mine

Une mine arcanique imprégnée de l'élément feu. La victime effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous. Si elle échoue, la mine explose en infligeant des dégâts de feu et des dégâts d'éclaboussure indiqués.

**Réussite** La cible ne subit que les dégâts d'éclaboussure indiqués.

**Echec critique** Augmentez le rang du dé de dégâts de 1 et ajoutez 1D8 de dégâts de feu.

**Type** basique; **Niveau** 2; **Prix** 7 po

La mine inflige 2D6 dégâts de feu et 3 dégâts d'éclaboussure de feu pour un DD de Réflexes de 18.

**Type** simple; **Niveau** 5; **Prix** 42 po

La mine inflige 4D6 dégâts de feu et 6 dégâts d'éclaboussure de feu pour un DD de Réflexes de 21.

**Type** améliorée; **Niveau** 9; **Prix** 280 po

La mine inflige 9D6 dégâts de feu et 12 dégâts d'éclaboussure de feu pour un DD de Réflexes de 27.

**Type** puissante; **Niveau** 13; **Prix** 1120 po

La mine inflige 14D6 dégâts de feu et 20 dégâts d'éclaboussure de feu pour un DD de Réflexes de 32.

**Conditions de fabrication.** Les matières premières initiales doivent provenir d'une mine arcanique de même rang et dont vous déduisez le coût de fabrication.

### MINE FRIGORIFIANTE

### OBJET 2+

ARCANOLOGIE PIÈGE PORTATIF GIVRE CONSOMMABLE

**Activation** ➤ Entrer dans la case de la mine

Une mine arcanique imprégnée de l'élément givre. La victime effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous. Les créatures dans un rayon



autour de la mine subissent l'état ralenti d'intensité indiqué.

**Réussite Critique** Réduisez l'intensité de l'effet ralenti de 1 pour la victime.

**Réussite** La victime ne subit que l'état ralenti indiqué.

**Echec critique** Augmentez le rang du dé de dégâts de 1 et l'intensité de l'effet ralenti de 1.

**Type** basique; **Niveau** 2; **Prix** 7 po

La mine inflige 2D6 dégâts de givre pour un DD de Réflexes de 18. La créature ayant déclenchée la mine est ralenties 1.

**Type** simple; **Niveau** 5; **Prix** 42 po

La mine inflige 3D6 dégâts de givre et ralenti 2 pour un DD de Réflexes de 21. Les créatures dans un rayon de 1 cases autour de la mine sont ralenties 1.

**Type** améliorée; **Niveau** 9; **Prix** 280 po

La mine inflige 4D6 dégâts de givre pour un DD de Réflexes de 27. Les créatures dans un rayon de 1 cases autour de la mine sont ralenties 2.

**Type** puissante; **Niveau** 13; **Prix** 1120 po

La mine inflige 5D6 dégâts de givre pour un DD de Réflexe de 32. Les créatures dans un rayon de 2 cases autour de la mine sont ralenties 2.

**Conditions de fabrication.** Les matières premières initiales doivent provenir d'une mine arcanique de même rang et dont vous déduisez le coût de fabrication.

## MINE FOUDROYANTE

## OBJET 2+

ARCANOLOGIE PIÈGE PORTATIF FOUDRE CONSOMMABLE

**Activation** ➤ Entrer dans la case de la mine

Une mine arcanique imprégnée de l'élément foudre. La créature effectue un jet de Réflexes basique de DD indiqué ci-dessous. Si elle échoue, la mine explose en infligeant des dégâts de foudre indiqués. Les dégâts ont le trait **propagation**\* d'intensité indiqué.

**Réussite Critique** La victime ne subit pas de dégâts.

**Réussite** Réduisez les dégâts de foudre d'un dé et l'intensité du trait propagation de 1.

**Echec critique** Augmentez les dégâts de foudre d'un dé et l'intensité du trait propagation de 1.

**Type** basique; **Niveau** 2; **Prix** 7 po

La mine inflige 2D6 dégâts de foudre avec le trait propagation 1 pour un DD de Réflexes de 18.

**Type** simple; **Niveau** 5; **Prix** 42 po

La mine inflige 3D6 dégâts de foudre avec le trait propagation 2 pour un DD de Réflexes de 21.

**Type** améliorée; **Niveau** 9; **Prix** 280 po

La mine inflige 4D6 dégâts de foudre avec le trait propagation 3 pour un DD de Réflexes de 27.

**Type** puissante; **Niveau** 13; **Prix** 1120 po

La mine inflige 5D6 dégâts de foudre avec le trait propagation 4 pour un DD de Réflexe de 32.

**Conditions de fabrication.** Les matières premières initiales doivent provenir d'une mine arcanique de même rang et dont vous déduisez le coût de fabrication.

**\*Propagation :** Lorsqu'une créature subit des dégâts avec le trait propagation et si d'autres créatures se trouvent dans un rayon de 3 mètres (2 cases) autour d'elle, la créature la plus proche subit la moitié (arrondie à l'inférieur) des dégâts de même type après prise en compte des faiblesses, résistances. Si plusieurs créatures sont à même distance de la première, la créature ciblée par la propagation est désignée par le maître du jeu (il peut s'il le souhaite utiliser un système de tirage aléatoire).

Répétez cette étape jusqu'à ce que les dégâts subits par une créature dans la chaîne soient de 1 ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de créature suffisamment proche pour poursuivre la chaîne. Une créature ne peut être frappée qu'une seule fois par la même chaîne de dégâts propagés. L'intensité de l'effet indique le nombre de créatures maximales pouvant être touchés dans la chaîne en plus de la cible principale.

**dégâts propagés = (dégâts infligés + faiblesse - résistance) / 2**

**Exemple :** Un kobold subit 19 dégâts de foudre avec le trait propagation 3. Un autre kobold est adjacent et possède une bague qui le rend résistant 3 aux dégâts de foudre. Un troisième à une case du premier kobold.

L'attaque inflige alors  $19 // 2 = 9$  points de dégâts de foudre au kobold adjacent qui subit donc seulement 6 points de dégâts de foudre grâce à sa bague de résistance 3. Le troisième subit alors  $6 // 2 = 3$  points de dégâts de foudre. Comme il n'y a pas d'autres créatures à proximité du troisième kobold, la chaîne s'arrête bien qu'elle aurait encore pu se propager sur une dernière créature.

## ACCESSOIRES

## PILE ARCANIQUE

OBJET 3+

ARCANOLOGIE OUTIL CONSOMMABLE GÉNÉRATEUR

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

**Type** instantanée; **Niveau** 3; **Prix** 10po

**Autonomie** 1

**Type** courte autonomie; **Niveau** 7; **Prix** 50po

**Autonomie** 20

**Type** moyenne autonomie; **Niveau** 12; **Prix** 250po

**Autonomie** 300

**Type** longue autonomie; **Niveau** 16; **Prix** 1000po

**Autonomie** 5000

## BATTERIE ARCANIQUE

OBJET 5+

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** 20po

**Autonomie** 1

**Type** courte autonomie; **Niveau** 10; **Prix** 100po

**Autonomie** 20

**Type** moyenne autonomie; **Niveau** 15; **Prix** 500po

**Autonomie** 300

**Type** longue autonomie; **Niveau** 20; **Prix** 2000po

**Autonomie** 5000

## BALISE

OBJET 3+

ARCANOLOGIE OUTIL ALIMENTÉ

**Générateurs** 1

**Activation** ♦ Interragir ; **Consommation** 1 / 5 min

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

**Type** courte portée; **Niveau** 3; **Prix** 50po

La balise émet à une portée de 1 km avec une précision 100 mètres

**Type** portée modérée; **Niveau** 7; **Prix** 200po

La balise émet à une portée de 10 km avec une précision 30 mètres

**Type** longue portée; **Niveau** 11; **Prix** 1300po

La balise émet à une portée de 100 km avec une précision 15 mètres

**Type** très longue portée; **Niveau** 15; **Prix** 5500po

La balise émet à une portée de 1000 km avec une précision 1,5 mètres

## CEINTURE NÉOGICIENNE

OBJET 6

ARCANOLOGIE CONJURATION INVESTI MAGIQUE ALIMENTÉ

**Prix** 400 po

**Générateurs** 3 ;

**Usage** Porté ; **Ecombement** L

Inspiré par les sorts de l'école de conjuration, cette ceinture spacieuse portée en bandoulière permet de transporter jusqu'à 4 armes arcaniques ou arbalètes. Elle peut être gravée de runes comme s'il s'agissait d'une arme à distance. Lorsque vous investissez votre ceinture néogicienne, vous pouvez l'harmoniser avec chacune des armes qui y sont attachées.

**Activer** ♦ Concentration; **Consommation** 1 ; **Effet** Vous concentrer le pouvoir de la ceinture dans une des armes harmonisées, lui ajoutant les runes gravées dans la ceinture tout en retirant celles de l'arme précédemment dégainée, puis vous intéragissez pour dégainer.

**Activer** ♦♦♦ Concetration; **Consommation** 3 ; **Effet** Toutes les armes harmonisées avec la ceinture à l'exceptions de celles que vous tenez en main retournent à la ceinture et une des armes retournées est automatiquement rechargée.

## RÉCEPTEUR

OBJET 4+

ARCANOLOGIE OUTIL ALIMENTÉ

**Générateurs** 1

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

**Activation** ♦ Interragir

Le récepteur détecte les balises à portée.

**Type** courte portée; **Niveau** 4; **Prix** 75po ;

**Consommation** 1

Le récepteur détecte la balise la plus proche dans un rayon de 1km.

**Type** portée modérée; **Niveau** 8; **Prix** 350po ;

**Consommation** 3/balise

Le récepteur détecte les 4 balises les plus proches dans un rayon de 10km.

**Type** longue portée; **Niveau** 12; **Prix** 2000po ;

**Consommation** 8/balise

Le récepteur détecte les 10 balises les plus proches dans un rayon de 100km.

**Type** très longue portée; **Niveau** 16; **Prix** 9000po ;

**Consommation** 20/balise

Le récepteur détecte les 25 balises les plus proches dans un rayon de 1000km.



## DÉTONATEUR

OBJET 5+

ARCANOLOGIE OUTIL

## Générateurs 1

**Mise en place** ➡➡➡ Apparer 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. Vous pouvez refaire cette activité pour appareiller plus de pièges dans la limite de la capacité du détonateur. Vous pouvez dépareiller les pièges de votre choix lors de cette activité, sans prendre compte de la distance.

**Activation** ✦ Interragir

Déclenche les pièges portatifs appareillés au détonateur situé à portée du détonateur.

**Type** courte portée; **Niveau** 5; **Prix** 120po ;  
**Consommation** 1

Portée de 6 mètres, 1 piège max

**Type** portée modérée; **Niveau** 10; **Prix** 800po ;  
**Consommation** 3/piège

Portée de 60 mètres, 3 pièges max.

**Type** longue portée; **Niveau** 15; **Prix** 5500po ;  
**Consommation** 8/piège

Portée de 600 mètres, 10 pièges max.

**Type** très longue portée; **Niveau** 20; **Prix** 30000po ;  
**Consommation** 20/piège

Portée de 6 km, 30 pièges max.

## AMÉLIORATIONS

## LUNETTE DE VISÉE

OBJET 3+

DIVINATION MAGIQUE

**Usage** Attaché au pistolet arcanique

Cette lunette utilise une lentille magiquement polie pour étendre la portée de votre arme. La lunette vous offre un bonus d'objet de +1 à vos tests de perception visuels pour Chercher des créatures à travers la lunette.

**Activer** ➡ Interragir; **Effet** Vous zommez sur votre cible ce qui les rends plus facile à toucher. Vous augmentez le facteur de portée de votre arme tenue d'une case jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous ne teniez plus cette arme.

**Type** Standard; **Niveau** 3; **Prix** 70po; **Encombrement** L

**Type** Supérieur; **Niveau** 9; **Prix** 800po; **Encombrement** L

Le bonus d'objet est de +2 et l'augmentation du facteur de portée est de 2 cases.

**Type** Majeur; **Niveau** 17; **Prix** 16000po;

**Encombrement** L

Le bonus d'objet est de +3 et l'augmentation du facteur de portée est de 4 cases.

## CANON SECONDAIRE

OBJET 4

PERMANENT

**Prix** 115 po

**Usage** Attaché au pistolet arcanique

Ce petit canon attaché à un pistolet arcanique permet de tirer des munitions d'armes à feu issus de l'alchimie. Le canon est considéré comme une arme à feu simple partageant toutes les runes et autres sources d'améliorations de l'arme principale. Il possède le trait *Recharge 1* et inflige 1d4 dégâts perforants en plus des effets de la munition chargée.

## EJECTEUR AUTOMATIQUE

OBJET 5

CONSOMMABLE

**Prix** 25 po

**Usage** attaché au pistolet arcanique

Cet accessoire à ressorts peut être inséré dans le canon du pistolet arcanique en amont de la cartouche en 10 minutes lors de sa maintenance quotidienne. Une fois la prochaine cartouche arcanique vidée, l'éjecteur accélère le procédé de recharge en expulsant la cartouche vide du canon. Cela permet d'accélérer le procédé de recharge du pistolet arcanique qui ne requiert aors plus qu'une seule action Interragir la prochaine fois que vous rechargez l'arme. L'éjecteur est consommé et vous devez repasser du temps pour insérer un nouvel éjecteur automatique et pouvoir profiter de ce bonus à nouveau.

## LUNETTE DE VISION NOCTURNE

OBJET 5+

DIVINATION MAGIQUE

**Usage** Attaché au pistolet arcanique

Cette lunette, populaire chez les tireurs d'élite pratiquant leur discipline au milieu de la nuit, incorpore des cristaux avec des propriétés magiques dans son design. Bien que relativement inutile dans des conditions lumineuses normales, ces cristaux aident à ajuster la visibilité lorsque la luminosité est faible. Cette lunette est enchantée pour amplifier l'effet de ces cristaux pour un usage dans le noir. La lunette vous offre un bonus d'objet de +1 à vos jets de Perception visuel dans la pénombre (ainsi que dans le noir si la lunette a été activée).



## EQUIPEMENT / ARTISANAT

**Activer** ♦ *Interrragir*; **Effet** Vous gagnez vision dans le noir jusqu'au début de votre prochain tour tant que vous continuez de regarder à travers la lunette.

**Type** *Standard*; **Niveau** 5; **Prix** 160po; **Encombrement** L

**Type** *Supérieur*; **Niveau** 15; **Prix** 5500po; **Encombrement** L

Le bonus d'objet est de +2 et la lunette vous confère Vision dans le noir supérieure.