

ARMES ARCANIQUES

Les armes arcaniques sont un groupe d'armes utilisés par les néogiciens. Il s'agit d'armes mixant magie et mécanisme à ressorts (un procédé nommé arcanologie) pour obtenir des effets dupliqués.

TABLE 1-1: ARMES ARCANIQUES

Armes simples	Type	Catégorie	Traits d'arme	Dégâts	Mains	Portée	Recharge	Enc.	Prix
Pistolet à répétition	Dist.	Arme à feu	Agile, Répétition 3	1d4 P	1	9m	0	L	5po
Fusil à répétition	Dist.	Arme à feu	Répétition 3	1d4 P	1	18m	0	1	9po
Pistolet de poche	Dist.	Arme à feu	Dissimulable, Fatal d8	1d4 M	1	9m	2	L	6po
Pistolet à platine	Dist	Arme à feu	Fatal d8	1d4 M	1	12m	2	L	6po
Vibrolance	Mêlée	Lance	Vibrante d10, Jet 6 m	1d6 P	2	-	2	2	5po
Mousquet à platine	Dist	Arme à feu	Fatal d10	1d6 M	2	21m	2	1	7po
Gantelets impériaux	Mêlée	Pugilat	Vibrante d8, Agile, main-libre	1d4 C	1	-	2	L	8po
Armes de guerre	Type	Catégorie	Traits	Dégâts	Mains	Portée	Recharge	Enc.	Prix
Pistolet de dueliste	Dist	Arme à feu	Dissimulable, Fatal d10	1d6 M	1	18m	2	L	12po
Revolver	Dist	Arme à feu	Capacité 3, Fatal d10	1d6 M	1	9m	2	2	16po
Vibrodague	Mêlée	Epée	Vibrante d8, agile, finesse, jet 3m, polyvalent T	1d4 P	1	-	2	L	8po
Rapière Arcanique	Mêlée	Epée	Vibrante d8, désarmer, finesse	1d6 P	1	-	2	L	8po
Vibrolame	Mêlée	Epée	Vibrante d8, Agile, Finesse Polyvalent T	1d6 T	1	-	2	L	8po
Vibrohache	Mêlée	Hache	Vibrante d10, Balayage	1d8 T	1	-	2	1	10po
Vibromasse	Mêlée	Marteau	Vibrante d10, Pousser	1d8 C	1	-	2	1	10po
Cane assassine	Hyb.	Arme à feu	Combinée (bâton), Fatal d8	1d4 M	1	9m	2	1	10po
Pistolet à dague	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Dague), Fatal d8	1d4 M	1	9m	2	1	8po
Pistolame	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Epée courte), Fatal d8	1d4 M	1	9m	2	1	10po
Hache à mousquet	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Hache d'arme), Fatal d10	1d6 M	2	15m	2	2	10po
Pistomarteau	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Hache de guerre), Fatal d10	1d6 M	2	15m	2	2	13po
Grande Pistolame	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Epée longue), Recul	1d8 M	2	15m	2	2	13po
Mace à canons	Hyb.	Arme à feu	Combinée (Masse d'arme), Capacité 3, Fatal d8	1d4 M	1	15m	2	1	13po
Pistolet à chambre double	Dist	Arme à feu	Chambre Double, Fatal d8	1d4 M	1	9m	2	1	7po
Mousquet à chambre double	Dist	Arme à feu	Chambre Double, Fatal d10	1d6 M	1	9m	2	L	8po
Tromblon	Dist	Arme à feu	Dispersion 3m	1d8 M	2	12m	2	2	8po
Pistolet Gueule de dragon	Dist	Arme à feu	Dispersion 1,5m	1d6 M	1	6m	2	1	9po
Arquebuse	Dist	Arme à feu	Fatal d12, Recul	1d8 M	2	45m	1	2	10po
Fusil lourd de chasse	Dist	Arme à feu	Recul	1d10 M	2	45m	2	2	10po
Jezail	Dist	Arme à feu	Tir Fatal d12	1d8 M	1	27m	2	1	11po
Armes avancées	Type	Catégorie	Traits	Dégâts	Mains	Portée	Recharge	Enc.	Prix
Brise-barricade	Dist	Arme à feu	Recul, Démolition, Répétition 3, volée 9m	1d10 M	2	14m	0	3	9po

RARETÉ ET PRIX

Les armes arcaniques sont peu courantes à moins que vous ne fassiez partie de la société des négociants auquel cas ces armes sont communes pour vous tant que vous vous trouvez sur les territoires de l'Empire. Il est possible pour un joueur qui n'est pas négociant de se procurer ce genre d'armement dans des grandes villes de l'Empire mais au prix doublé de celui indiqué et sur un jet de perception de rang maître.

MUNITIONS

Les armes arcaniques nécessitent des cartouches arcaniques pour fonctionner proprement. Une arme arcanique à distance ne peut fonctionner sans charge, tandis qu'une arme arcanique de mêlée ne profitera pas du trait **Vibrante**, **Combinée** ou **Modulable** pour la configuration à distance. Ces cartouches contenant de la magie concentrée existent sous plusieurs formes et à plusieurs qualités de concentration. La cartouche arcanique insérée dans une arme arcanique peut influencer directement sur la quantité et le type de dégâts magiques de l'arme. Tout comme les armes arcaniques, elles sont peu courantes en dehors du territoire de l'Empire. Une cartouche arcanique possède trois charges avant d'être épuisée.

TRAITS D'ARMES ARCANIQUES

RECU

L'arme inflige un point de dégâts supplémentaires à toutes ses attaques. Les personnages avec moins de 14 en Force subissent un malus circonstanciel de 2 aux jets d'attaques avec cette arme. Cette pénalité peut être diminuée si l'arme est fixée sur un stabilisateur.

TIR FATAL

L'arme peut être tenue à deux mains lorsque vous tirez. Dans ce cas, elle gagne le trait Fatal avec le dé de dégâts indiqué. Passez d'une position à une main ou deux demande une action d'interaction.

VIBRANTE

L'arme est équipée d'un système permettant de stocker une cartouche arcanique à l'intérieur. Tant que l'arme est chargée, elle bénéficie des effets de la cartouche tels que le bonus aux dégâts et la modification des types de dégâts. De plus, avec un coup critique, l'arme ajoute un dé de dégâts d'arme du type de la cartouche. Il est lancé après avoir doublé les dégâts de l'arme. Cela augmente à deux dés si l'arme est gravée d'une rune de propriété dotée du même trait que la cartouche arcanique (Feu, Electricité, Froid, Son, Acide) et à trois dés si cette rune de propriété est supérieure.

COMBINÉE

L'arme est composée à la fois d'une arme de mêlée et d'un canon arcanique. Elle possède en ce cas un usage en mêlée et un usage à distance. Il est possible de passer d'un usage à l'autre en utilisant une action interrager. De plus il est possible, après avoir réussi une attaque avec l'arme en mêlée, d'enchaîner avec une attaque à distance en utilisant son usage à distance sans pour autant changer d'usage. Les informations transcrites dans les statistiques de l'arme indiquent son usage à distance. Les informations sur les dégâts pour un usage en mêlée sont indiquées dans le bloc de statistiques de l'arme référencée entre parenthèse.

MODULABLE

L'arme possède plusieurs configurations entre lesquelles vous pouvez changer en utilisant une action interrager. Généralement, un changement de configuration indique seulement un changement de type de dégâts. Cependant une configuration peut avoir des implications plus complexes.

CAPACITÉ

L'arme possède le nombre de chambres indiqué. Chaque chambre peut être équipée d'une cartouche arcanique. Vous pouvez changer la chambre en utilisant une action interrager. L'action recharger permet de charger une des chambres.

RÉPÉTITION

Comme pour le trait capacité, l'arme possède le nombre de chambres indiqué. En revanche, vous ne pouvez pas délibérément changer de chambre active, à la place, celle-ci change toute seule lorsque la cartouche présente dans la chambre active est vide. L'arme se recharge intégralement en une fois en utilisant 3 actions interrager pour recharger.

CHAMBRE DOUBLE

L'arme possède deux chambres contenant des munitions arcaniques. Vous pouvez tirer avec les deux chambres simultanément lors d'une attaque pour augmenter les dés de dégâts de l'arme d'un rang. Si l'arme possède le trait Fatal, augmentez le dé du trait d'un rang également. Chaque chambre se recharge indépendamment.

DÉMOLITION

L'arme inflige le double des dégâts contre les objets tels que les boucliers et les structures comme les murs et les barricades.