Star’s Dust

Armurerie

Table des matières

[Armes de mêlée 2](#_Toc73949536)

[Règles spéciales 2](#_Toc73949537)

[Désarmement 2](#_Toc73949538)

[Force requise (X) 2](#_Toc73949539)

[Fracassement 2](#_Toc73949540)

[Précise 2](#_Toc73949541)

[Liste des armes 2](#_Toc73949542)

[Armes légères 2](#_Toc73949543)

[Armes lourdes 2](#_Toc73949544)

[Armes improvisées 2](#_Toc73949545)

[Armes de tir 2](#_Toc73949546)

[Règles spéciales 2](#_Toc73949547)

[Force requise (X) 2](#_Toc73949548)

[Rafale (X) 2](#_Toc73949549)

[Liste des armes 3](#_Toc73949550)

# Catégories d’armes

A travers l’univers, le port d’armes est largement répandu. Il est en effet illusoire de penser pouvoir réglementer la soif de pouvoir ou l’instinct de survie des individus à travers l’immensité infinie de l’espace. Néanmoins, cela ne veut pas dire que n’importe qui peut entrer en possession de n’importe quoi. A chaque tranche de la population son arsenal. Et s’il y a toujours des resquilleurs pour passer entre les mailles du filet, la catégorisation ci-dessous devrait vous aider à situer quel genre d’arme peut appartenir à qui.

Officiellement, on distingue 3 catégories d’armes :

* La **catégorie 1**, ou **armes civiles**, est peu réglementée et accessible librement pour tout un chacun. On y retrouve des armes de poing et des armes blanches légères.
* La **catégorie 2**, on parle aussi d’**arme militaire** ou « **professionnelle** », regroupe les armes couramment utilisées par l’armée, des mercenaires importants ou encore des corps de métiers plus spécialisés. S’il est autorisé d’en posséder à titre personnel, cette possession doit s’accompagner d’un droit de port d’arme, et chaque transaction incluant ce genre d’armement est rigoureusement tracé. Bien sûr, certaines tombent parfois du cargo spatial, mais c’est une autre affaire.
* La **catégorie 3**, dite des **armes lourdes**, désigne les armes dont l’utilisation est excessivement réglementée. Le plus souvent car elles peuvent produire des dégâts colossaux, mais parfois aussi car leur maniement implique une formation poussée. Même les professionnels de l’armement ne peuvent mettre la main sur ces armes que dans le cadre de missions spécifiques, et quiconque se retrouverait en possession de l’une d’elle sans pouvoir le justifier, preuve à l’appui, dans la minute encours le risque d’être arrêté, voir abattu, sans sommation.

Parfois, pour compléter, on peut faire référence à 2 autres catégories usuelles et non-officielles :

* La **catégorie 0** est un terme désignant parfois les **armes improvisées**, ces objets qui ne sont pas des armes en eux-mêmes mais peuvent être utilisés comme telles.
* La **catégorie 4** est un terme désignant parfois de soi-disant **armes « secret-défense »**. Ces fameuses armes seraient extrêmement avancées et puissantes, et stimulent les fantasmes des technophiles et complotistes de tous poils. Bien sûr, aucune preuve officielle n’existe sur de telles armes, mais les plus fervents affirment que c’est parce que leurs possesseurs ont l’obligation de s’assurer que leur existence demeure secrète, par tous les moyens.

# Règles spéciales

## Génériques

### Dégâts lourds

On dit qu’une arme inflige des « **dégâts lourds** » lorsque l’impact de l’arme ne peut être sans conséquence. Un personnage touché par une telle arme ne se retrouve jamais uniquement dans un état de **blessure superficielle**. Les niveaux de blessure infligés le sont à partir de **blessure grave**.

### Force requise (X)

Que ce soit à cause de son poids, ou de tout autre facteur, l’arme nécessite que le personnage dispose d’une certaine force physique pour la manier. Si la force du personnage est inférieure à la « **force requise**» (indiquée entre parenthèses) de l’arme, il perd un nombre de dés égal à la différence pour la manier.

### Fracassement

Une arme disposant de « **fracassement** » est une arme utilisée afin de briser les protections de l’adversaire. Lorsqu’un joueur attaque avec une telle arme, chaque succès critique supprime 1 point d’armure à la cible. Le retrait de ces points d’armure intervient avant l’attribution des dégâts.

### Précise

Une arme « **précise** » est très efficace quand il s’agit de viser les points faibles dans la défense de la cible. Lorsqu’il utilise une arme « **précise** », tout succès critique obtenu par un joueur à son attaque occasionnera 1 niveau de blessure, indépendamment du niveau d’armure de sa cible.

## Mêlée

### Désarmement

Une arme disposant de « **désarmement** » est faite de telle sorte à être capable d’arracher l’arme de l’adversaire en plein combat. Si le personnage pare une attaque de mêlée avec une telle arme, et obtient davantage de succès que l’attaquant, celui-ci est automatiquement désarmé.

## Tir

### Rafale (X)

Une arme disposant de « **rafale** » est capable de tirer plusieurs munitions à la fois (dont le nombre est indiqué entre parenthèses). Lorsqu’un personnage tire en rafale, la valeur de « **rafale** » de son arme à plusieurs effets :

* Il consomme autant de munitions supplémentaires
* Il obtient autant de dés supplémentaires à son attaque

Un tir en rafale projette toutes les munitions en une seconde. Il est donc physiquement impossible pour le manieur de choisir le nombre de munitions tirées.