

# LES MODULES D'ARMES

## Les Modules Généraux

---

### Arme Similaire

Le personnage manie une arme similaire à la sienne.

**Effets :** Permet d'utiliser sans malus une arme d'une catégorie que connaît déjà le personnage.

**Coût :** 10 PF

### Arme Mixte

Le personnage manie une arme mixte proche de la sienne.

**Effets :** Permet d'utiliser sans malus une arme mixte dont le personnage connaît déjà au moins une des deux catégories.

**Coût :** 15 PF

### Arme Distincte / Mains Nues

Le personnage manie une arme complètement différente de la sienne.

**Effets :** Permet d'utiliser sans malus une arme d'une catégorie que ne connaît pas le personnage.

**Coût :** 20 PF

### Catégorie Entière

Le personnage a appris le maniement de l'intégralité d'une catégorie d'armes. Il peut utiliser indistinctement n'importe laquelle des armes de cette catégorie.

**Effets :** Permet de manier sans malus toutes les armes de la catégorie choisie. Il faut choisir les armes d'une catégorie existante, qu'elle soit pure ou mixte. Si par exemple, le personnage maîtrise les épées, il pourra manier n'importe quelle épée sans malus, mais pas une épée bâtarde, puisqu'il s'agit d'une arme de catégorie mixte.

**Coût :** 50 PF

### Module de Projectiles

Le personnage manie toutes les armes de tir.

**Effets :** Permet de manier sans malus toutes les armes de tir.

**Coût :** 50 PF

### Module d'Armes de Lancer

Le personnage peut lancer sans malus n'importe quel type d'arme ou d'objet.

**Effets :** Permet de lancer tout type d'objet sans malus en Attaque. Le personnage ne sait pas spécialement se battre au corps à corps avec les armes lançables ; ce module ne lui apprend qu'à les lancer.

**Coût :** 50 PF

### Module d'Armes Improvisées

Le combattant s révèle très doué à l'utilisation des choses qui l'entourent au cours d'un combat.

**Effets :** Permet d'utiliser tout type d'objet commun comme arme improvisée.

**Coût :** 50 PF

## Les Modules Typiques

---

### Armes de Barbare

Ces individus basent leur style de combat sur l'utilisation d'armes très grandes et puissantes.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée à deux mains, épée bâtarde, hache à deux mains, hache de bataille et masse à deux mains.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Chevalier

Guerriers traditionnels, qui combattent autant à cheval qu'à pied.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : bouclier, épée bâtarde, épée longue, lance de cavalerie et masse.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Nomade

Ces guerriers élevés dans le désert se spécialisent dans la manipulations d'armes arabiques.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc long, chakram, cimenterre, lance et poignard.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Gladiateur

Les combattants de cirque et de spectacles utilisent ces armes exotiques et voyantes.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée courte, filet de gladiateur, fouet, rondache, trident.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Chasseur

Combattants experts en subterfuge, qui préfèrent les armes à projectiles et légères.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc, bolas, épée courte, javeline et lance.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Ninja

Ces assassins orientaux maîtrisent les armes exotiques

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : griffes de tigre, katana, kusari-gama, shuriken et tantô.

**Coût :** 50 PF

### Armes d'Assassin

Ces combattants de l'ombre utilisent des armes précises, mortelles et faciles à cacher.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète de poing, épée courte, gourdin, sarbacane et stylet.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Soldat

Le maniement de ces armes est enseigné à tous les guerriers réguliers de n'importe quelle armée.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète, bouclier, épée longue, hallebarde et lance.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Duelliste

Ce module est utilisé par les spadassins et les professeurs d'escrime.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée longue, fleuret, main gauche, rapière et sabre.

**Coût :** 50 PF

### Armes d'Aborigène

Il s'agit de l'équipement de combat qu'utilisent les indigènes de tribus peu évoluées.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc, javeline, lance, pavois et sarbacane.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Pirate

Ce module réunit les armes principalement utilisées par des marins, qui passent leur vie sur l'eau.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : crochet, filet de gladiateur, hachette, harpon et sabre.

**Coût :** 50 PF

### Armes de Brigand

Guerriers spécialisés dans les vols et les attaques surprises, qui manient des armes simples mais dangereuses.

**Effets :** Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète, épée courte, gourdin, masse et poignard.

**Coût :** 50 PF

# Les Modules de Style

## Batto Jutsu / Iai Jutsu

Cette compétence permet de dégainer des armes de manière naturelle.

**Effets :** Le personnage peut dégainer son arme sans subir le malus de -25 en Attaque et Parade. Cela n'a pas d'effet sur les armes à deux mains.

**Coût :** 30 PF

## Module d'Attaque Circulaire

Le personnage se spécialise dans la réalisation de manœuvres simples, qui lui permettent d'affronter plusieurs ennemis avec plus de facilité.

**Effets :** Réduit de moitié le malus de la manœuvre Attaque circulaire. Quand il la réalise, le personnage applique seulement -25 à sa compétence.

**Coût :** 50 PF

## Module de Mise en Joue

Le combattant sait comment tenir en joue ses ennemis.

**Effets :** Réduit de moitié le malus de la manœuvre Tenir en Joue : le personnage ne subit de -50 à sa compétence.

**Coût :** 50 PF

## Module de Désarmement

Un personnage avec cette compétence s'est spécialisé dans le désarmement de ses adversaires.

**Effets :** Réduit de moitié le malus de la manœuvre Désarmer : le personnage ne subit que -20 à sa compétence.

**Coût :** 40 PF

## Module d'Attaques Enchaînées

Le personnage se spécialise dans la réalisation d'attaques supplémentaires avec des armes de grande taille.

**Effet :** En effectuant des attaques supplémentaires, le personnage peut utiliser des armes de Grande taille en appliquant les malus d'armes de taille Moyenne (c'est à dire -30), ou des armes Moyennes comme si elles étaient de Petite taille (-20). Ce module n'a pas d'effet sur les armes de Petite taille.

**Coût :** 50 PF

## Module d'Attaque Supplémentaire

Il permet de se spécialiser dans la réalisation de plusieurs manœuvres d'attaques enchaînées, augmentant la cadence offensive du personnage.

**Effets :** Offre la capacité d'effectuer une attaque supplémentaire, comme si le personnage possédait 100 points supplémentaires en Attaque. Par exemple, un combattant avec une compétence de 120 pourrait réaliser jusqu'à trois attaques.

**Spécial :** Ce module peut être acheté autant de fois que le souhaite le personnage.

**Coût :** 40 PF

## Module de Cible Mouvante

Le personnage peut tirer sur des cibles mouvantes en poussant au maximum ses possibilités de réussite.

**Effets :** Réduit de moitié le malus de tir sur cible mouvante. Par conséquent, le personnage ne subit qu'un malus de -10 si son objectif a un Mouvement de 8-9, -20 s'il est de 10 et -30 s'il est supérieur à 10.

**Coût :** 50 PF

## Module de Cibles Multiples

Offre la capacité de tirer sur plusieurs objectifs à la fois, avec une totale précision.

**Effets :** Le personnage ne souffre pas du malus de -10 pour changement de cible lors de tirs ou de lancers.

**Coût :** 40 PF

## Module de Combat en Aveugle

Le combattant a appris à affronter des adversaires et des dangers qu'il ne voit pas, poussant au maximum ses compétences contre des ennemis invisibles ou des environnements de complète obscurité.

**Effets :** Le personnage réduit de moitié les malus aux actions subis pour Cécité Partielle ou Totale.

**Coût :** 40 PF

## Module de Défense contre les Projectiles

Donne la capacité d'utiliser des armes de grande taille pour se protéger efficacement contre les projectiles, en mettant à profit leur grande envergure pour en faire un bouclier.

**Effets :** Quand il utilise une arme de catégorie Deux mains, le personnage peut bloquer des projectiles comme s'il possédait un bouclier lors de l'application des malus correspondants.

**Coût :** 40 PF

## Module de Déviation

Lorsqu'il bloque les coups, le combattant se spécialise dans les mouvements de déviation qui lui permettent d'éviter que son arme ne subisse les impacts de plein fouet. De cette manière, il est possible de bloquer les attaques de grande envergure sans prendre le risque que l'arme brandie ne se brise.

**Effets :** Le combattant peut ajouter sa valeur de Dextérité à la Solidité de son arme lorsqu'il pare des attaques.

**Coût :** 30 PF

## Module de Réduction d'Armure

Ce module donne la capacité de pénétrer au travers des protections et des armures avec une grande facilité, que ce soit en augmentant la force brute ou l'habileté à y trouver des points faibles.

**Effets :** Elle permet au combattant de soustraire un point à l'Indice de Protection de n'importe quel adversaire. Cette aptitude s'ajoute à tout autre modificateur que posséderait le personnage, que ce soit grâce aux armes de qualité ou à une technique de Ki.

**Spécial :** Ce module peut être acheté autant de fois que le souhaite le personnage.

**Coût :** 40 PF

## Module de Tir en Mouvement

Ce module permet au personnage de se spécialiser dans le tir d'armes de projectiles, alors qu'il se déplace, avec une totale précision.

**Effets :** Élimine le malus de -10 aux attaques de projectiles dû au déplacement de plus d'un quart de son Mouvement et réduit le malus de tir de moitié (c'est à dire seulement -25) quand on court à vitesse maximale.

**Coût :** 40 PF

## Module d'Accumulation de Projectiles

Ce module permet au personnage de se spécialiser dans le lancer de plusieurs projectiles à la fois, sans que sa précision ne s'en trouve modifiée.

**Effets :** un combattant peut utiliser la manœuvre Accumulations de projectiles sans subir de malus en Attaque. Il appliquera donc un -10 à son Initiative pour chaque projectile supplémentaire lancé avec cette manœuvre, mais pas de -5 à sa compétence d'Attaque.

**Coût :** 20 PF



### Module de Deuxième Arme : Style Défensif

Ce module permet d'utiliser les armes de corps à corps de manière particulièrement défensive, le personnage pouvant l'utiliser pour éviter les agressions au lieu d'attaquer.

**Effets :** Un combattant portant une arme de corps à corps supplémentaire peut l'utiliser pour améliorer sa capacité défensive au lieu de son attaque, ce qui lui permettra d'arrêter une seconde attaque sans appliquer aucun malus à sa compétence défensive. Ainsi, la seconde défense ne subit aucun malus, la troisième un -30 (comme si c'était la deuxième défense), la quatrième un -50 (comme si c'était la troisième) et ainsi de suite. Si un personnage souhaite utiliser son arme de cette manière, il ne peut pas lancer d'attaque supplémentaire avec elle.

**Coût :** 30 PF

### Module de Critique Accru

Ce module permet au personnage d'accroître l'efficacité de ses coups critiques, portant au maximum les conséquences de tout dégâts provoqués par ses attaques.

**Effets :** Permet au combattant d'appliquer un +10 aux jets pour calculer son niveau de critique. Ce modificateur s'ajoute à tout autre qu'il pourrait obtenir grâce aux techniques de Ki, armes surnaturelles ou autres éléments similaires.

**Coût :** 20 PF

### Module de Garde du Corps

Le personnage est habitué à défendre d'autres individus, s'interposant facilement face à toute attaque subie par ses protégés.

**Effets :** Réduit à -10 les malus applicables lorsque l'on tente de couvrir une autre personne ou de l'écarter de la trajectoire d'une attaque. Il ne donne aucun avantage si le personnage utilise des boucliers surnaturels.

**Coût :** 30 PF

### Module d'Immobilisation Inhabituelle

L'entraînement exhaustif du personnage lui permet de tenter d'immobiliser ses adversaires en utilisant les armes les plus invraisemblables, mêmes celles qui n'ont pas été conçues dans ce but.

**Effets :** Permet d'effectuer une manœuvre d'immobilisation avec des armes n'ayant pas cette règle spéciale, en appliquant un malus de -60 au lieu du -40 habituel. Si la manœuvre est un succès, le personnage utilise pour le test opposé de caractéristiques sa Dextérité, quoiqu'avec un malus de -3 à cette valeur.

**Coût :** 40 PF

### Module de Tenue

Le personnage est particulièrement habile lorsqu'il tient ses armes ; il est très dur à désarmer.

**Effets :** Ce module donne au personnage le possédant un bonus de +3 à la valeur de ses caractéristiques lorsqu'il effectue un test pour éviter d'être désarmé.

**Coût :** 10 PF

### Module de Mouvement dans un Espace Réduit

Même dans les espaces les plus réduits, le combattant est capable d'agir le plus naturellement du monde.

**Effets :** Diminue de moitié les malus applicable en attaque ou en défense au sein d'un espace réduit.

**Coût :** 30 PF

### Module d'Attaque Inhabituelle

Le personnage est un véritable expert qui trouve des usages curieux pour ses armes habituelles. Il peut brandir toute arme de manière extravagante sans pour autant réduire sa compétence.

**Effets :** Permet au personnage d'utiliser le mode secondaire des armes qu'il sait manier, sans aucun type de malus à sa compétence. Il pourrait par exemple brandir une hallebarde et l'utiliser pour attaquer de façon CONTondante (au lieu du mode TRAnchant) avec toute sa compétence.

**Coût :** 20 PF

### Module d'Esquive avec Bouclier

Le personnage est habitué à profiter au maximum des bénéfices de l'association de l'usage d'un bouclier avec sa mobilité pour se défendre des attaques.

**Effets :** Permet à un personnage qui esquive en utilisant un bouclier de profiter du bonus que donne celui-ci en parade au lieu de l'esquive. Par exemple, un combattant qui esquive obtiendrait un bonus de +20 en utilisant un bouclier moyen au lieu de +10.

**Coût :** 30 PF

## Les Modules Mystiques

Ces modules appartiennent au champ mystique. Par conséquent, les PF qu'investissent les personnages comptent dans la limite de ce champ.

### Maniement Offensif des Sorts

Ce module indique le personnage unifie ses connaissances martiales avec la capacités de lancer des sorts. Pour le personnage, les sorts constituent de véritables armes qu'il peut projeter comme une compétence martiale réelle.

**Effets :** Permet d'utiliser la compétence Attaque à la place de la Projection Magique offensive. Seule la base de compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristiques reste inchangé. Ce module ne peut pas être utilisé pour lancer des sorts passifs ou défensifs.

**Coût :** 75 PF

### Maniement Défensif des Sorts

Ce module indique le personnage unifie ses connaissances défensives pour projeter ses sortilèges passifs et ses boucliers, comme s'il s'agissait d'armes ou d'armures qui interceptent les attaques de ses adversaires.

**Effets :** Permet d'utiliser la compétence de défense à la place de la Projection Magique défensive. Seule la base de compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristiques reste inchangé. Ce module ne peut pas être utilisé pour lancer des sorts de type offensifs (Attaque, Animique).

**Coût :** 75 PF

## Le Module Psychique

Ce module appartient au champ psychique. Par conséquent, les PF dépensés pour ce module comptent dans la limite de ce champ.

### Maniement des Matrices

Le personnage se sert de ses capacités de combat pour projeter ses pouvoirs mentaux, comme s'il s'agissait de véritables armes.

**Effets :** Permet d'utiliser les compétences martiales à la place de la Projection Psychique. La compétence Attaque sert pour les attaques et Défense pour lever des boucliers. Seule la base de compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristiques reste inchangé.

**Coût :** 100 PF

