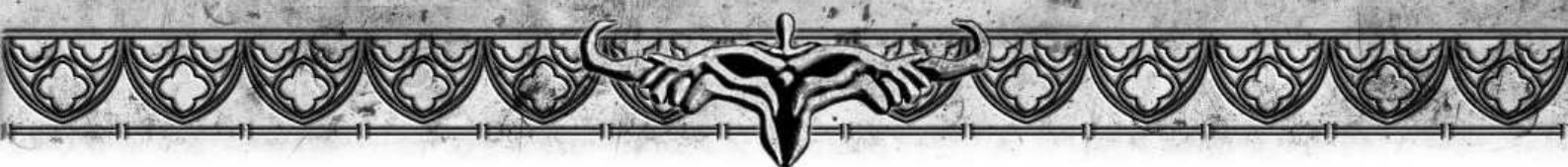


REGLES DES ARMES A FEU	2
A L'ORIGINE.....	2
TRADUCTION.....	2
REMANIEMENT DES REGLES	2
<i>Adaptation pour Midnight</i>	2
<i>Effet « Première détonation »</i>	2
<i>Etre dans le secret</i>	2
<i>En résumé</i>	3
DESCRIPTION DES ARMES A FEU	4
EN GÉNÉRAL.....	4
ARME À FEU AU CORPS À CORPS	5
DONS	6
DANS LE FEU DE L' ACTION (COMBAT FIRING) [GUERRIER, GENERAL].....	6
COMME LA PREMIERE FOIS	6
FABRIQUANT D'ARMES A FEU (ALTHERIAN CRAFTSMAN).....	7
MANIEMENT D'UNE ARME EXOTIQUE (PISTOLET OU CARABINE).....	7
MORTEL OBJECTIF ! (DEADLY AIM) [GUERRIER, GENERAL]	7
ŒIL DE FAUCON [GUERRIER, GENERAL]	8
RECHARGEMENT RAPIDE D'UNE ARME A FEU	8
UN TIR, DEUX BALLES ! (MULTIFIRE) [GUERRIER, GENERAL]	8
DES PNJ AUX PJ	9
LES ACCORDS DES SILEX ENFLAMMES.....	9
RECEVOIR LA FORMATION	9
<i>Observatoire d'Hagarin</i>	9
<i>Temple de l'Etoile du matin</i>	10
<i>Autres lieux secrets</i>	10
CLASSES DE PRESTIGE	11
FLINGUEUR ARCANALISTE.....	11
<i>Conditions</i>	11
<i>Particularités de la classe</i>	11
<i>Table du flingueur arcanaliste</i>	13
<i>Augmentation de l'arme à feu runique</i>	13
PISTOLERO	14
<i>Conditions</i>	14
<i>Particularités de classe</i>	14
<i>Table du pistolero</i>	15
TIREUR DE PRECISION	16
<i>Conditions</i>	16
<i>Particularités de la classe</i>	16
<i>Table du tireur de précision</i>	17

Auteur et traducteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr



Règles des armes à feu

A l'origine

Les règles des armes à feu présentées ici, trouvent leurs origines dans le monde Arcanis et sa campagne Living Arcanis, éditée par Paradigm. Après 6 ans de campagne, celle-ci est terminée aux USA. Pour autant, un deuxième volet est annoncé pour 2010, continuant 40 ans après la première et utilisant un tout nouveau système créé par Paradigm.

Traduction

Living Arcanis n'a pas été traduit en français. Je peux donc me considérer comme le premier traducteur officiel des règles de cet univers. Félicitations à moi !

Mais je resterai modeste car je connais mes faiblesses en anglais et n'ai pas la prétention de croire que ma traduction soit parfaite. Néanmoins, j'ai mis tous mes efforts à ce que techniquement ce soit juste et qu'il y ait le moins d'écarts ou de non-sens possible dans le descriptif des règles. Vous avez d'ailleurs les règles en anglais qui vous sont jointes, si besoin est.

Remaniement des règles

Adaptation pour Midnight

Initialement prévu pour un univers où les armes à feu sont monnaie courante, j'ai du adapter les règles pour Midnight, car les armes à feu n'existent normalement pas dans cet univers.

Pour adapter les armes à feu dans Midnight, il convient de placer une condition supplémentaire aux classes de prestige de Sahi et de Maître du savoir. Pour prendre l'une ou l'autre de ces classes de prestige, le personnage devra posséder le don Maniement d'une arme exotique (pistolet) ou Maniement d'une arme exotique (carabine).

Cette condition ne s'applique que sur un personnage mis dans le secret des armes à feu. Elle ne s'applique pas pour les Sahi et Maître du savoir « classiques ».

Effet « Première détonation »

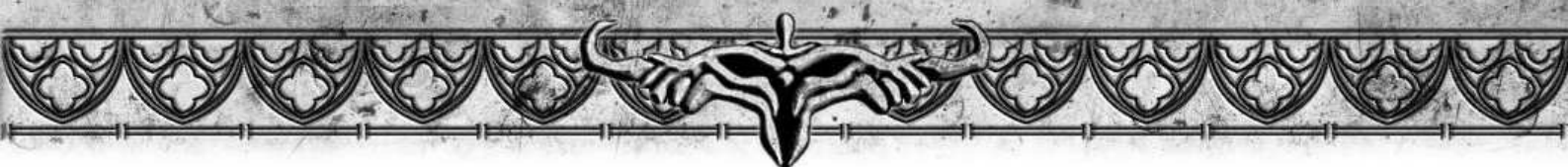
Le son des armes à feu est tel, qu'il produit un effet de terreur chez toutes les créatures dans un rayon de 18m. Si les créatures ratent un **JS Volonté DD 12 + modificateur de Charisme (malus inclus)**, alors elles sont secouées chaque round pendant lequel vous tirez avec une arme à feu. Si vous vous arrêtez de tirer **un round entier**, l'effet de « première détonation » n'a plus cours. Les créatures sont ensuite **immunisées à vie** contre cet effet. Le bruit est tellement particulier qu'on le reconnaît immédiatement dès qu'on l'a entendu une première fois.

Une pareille expérience va à coup sûr se répandre comme une traînée de poudre parmi les survivants. Autant donc n'en laissez aucun et ne pas donner une possibilité à l'Ombre (ou à qui que ce soit) de connaître les armes à feu.

Les personnes possédant le don Maniement d'une arme à feu (pistolet ou carabine) sont immunisées à l'effet « première détonation ».

Etre dans le secret

Au-delà de la connaissance de la technologie des armes à feu, le personnage aura des obligations et des devoirs à tenir. Ce code est la garantie que le secret soit conservé et transmis à travers les âges.

- 
- Interdiction de divulguer sans accord préalable de l'Observatoire d'Hagarin (ou d'un autre centre de formation de votre choix) la technologie des armes à feu.
 - Interdiction globale et générale de faire allusion, de près ou de loin, aux armes à feu.
 - Au cours de sa formation et de son apprentissage sur cette technologie, le personnage se rend compte de lui-même de la responsabilité à porter un pareil secret. Il s'engage donc à son tour à être comme une partie vivante du secret. Il a pour obligation, durant ses 20 niveaux, de posséder au plus immédiat, la globalité d'une des classes de prestiges suivantes : **Sahi, Maître du savoir, Tireur de précision, Flingueur arcanaliste ou Pistolero.**

Certains tireurs entourent parfois d'un grand tissu bleu sombre leur arme. L'arme est ainsi cachée et s'il y a des fuyards dans les rangs ennemis, au moins n'auront-ils que comme information : « Le chien de rebelle faisait cracher une magie semblable à la foudre sous un grand tissu bleu sombre ».

En résumé

Conditions pour jouer les armes à feu dans Midnight :

- Le don Maniement d'une arme exotique (pistolet) ou Maniement d'une arme exotique (carabine) doit être pris par le personnage.
- **Pour les sarcosans**, 4 en degré de maîtrise Artisanat (Alchimie) et Artisanat (arme à feu).
- **Pour les nains**, 4 en degré de maîtrise Profession (mineur) et Artisanat (arme à feu).
- Obligations et devoirs du code « Etre dans le secret » (voir plus haut).
- Effet « Première détonation ». Le son des armes à feu est tel, qu'il produit un effet de terreur chez toutes les créatures dans un rayon de 18m. Si les créatures ratent **DD Volonté 10+dégâts infligés**, alors elles sont secouées pour toute la durée où l'arme à feu est présente durant le combat. Si vous vous arrêtez de tirer **un round entier**, l'effet de « première détonation » n'a plus cours. Les créatures sont ensuite **immunisées à vie** contre cet effet. Le bruit est tellement particulier qu'on le reconnaît immédiatement dès qu'on l'a entendu une première fois.

Les différentes compétences entre sarcosans et nains représentent la complémentarité de leurs savoirs pour inventer la technologie des armes à feu.

Le coût global est élevé pour refléter le secret absolu de cette technologie et ne pas créer un déséquilibre d'innovation dans l'univers global de Midnight.

Les armes à feu placent votre joueur au centre d'un secret très avantageux avec une option détonante à jouer.



Description des armes à feu

Arme exotique à distance

Nom	Coût (en point de valeur)	Dégâts	Critique	Portée	Poids	Type de dégâts
Arme légère à une main						
Pistolet	500	3d4	19-20/x3	15 m / 10 cases	2,2 kg (5 lb)	Perforant
Pistolet (petit)	700	2d4	x3	9m / 6 cases	2,2 kg (5 lb)	Perforant
Sachet de balles avec poudre (10)	150				0,5 kg (1 lb)	
Arme à deux mains						
Carabine	500	4d4	19-20/x3	30m / 20 cases	6,6 kg (15 lb)	Perforant

En général

Le terme « **arme à feu** » regroupe à la fois les pistolets et les carabines. Mais une formation pour chacune de ces armes doit être enseignée au personnage. Il devra donc prendre séparément Maniement d'une arme à feu (pistolet) et Maniement d'une arme à feu (carabine), pour se servir correctement des deux.

Un **personnage formé** dans l'une ou l'autre arme à feu connaît cette technologie. Il ne subira donc qu'un malus total de -4 à l'attaque dans l'autre arme pour laquelle il n'est pas formé (au lieu de -8, voir plus bas).

Le « **pistolet (petit)** » est de **taille M**. Comme ces armes sont utilisées exclusivement par des sarcosans ou des nains, il n'existe pas de version en taille P.

Recharger une arme demande une action complexe, provoquant une attaque d'opportunité. Si l'attaque inflige des dégâts, le personnage doit réussir un jet d'Art de la magie DD 10+dégâts infligés, pour réussir tout de même à recharger son arme. Sinon, il perd son round et l'arme reste déchargée.

La **compétence Vol à la tire** peut subtiliser une arme à feu de son porteur. Néanmoins, le voleur subit un malus de -8 pour les pistolets et -4 pour les pistolets (petit). Une carabine ne peut pas être subtilisée. Le voleur doit s'attendre aux représailles à mort par le possesseur de l'arme.

Quiconque n'est pas formé au maniement d'une arme à feu et l'utilise, engendrera les fâcheuses conséquences suivantes.

- Le jet d'attaque s'effectue avec un malus de -8 (-4 pour non-formation et -4 supplémentaire car technologie inconnue).
- Que le tir soit réussi ou pas, l'arme est automatiquement détruite. L'arme ayant été gauchement tenue, la poudre s'est répandue sur la crosse et au moment de la percussion, tout a explosé.
- Au moment de l'explosion de l'arme, l'apprenti-tireur doit réussir un **JS Ref DD15** pour ne pas subir 2d6 points de dégâts. Si le jet est réussi, l'apprenti-tireur ne subit que la moitié des dégâts. La capacité *Sens des pièges* fonctionne dans ce cas.



Arme à feu au corps à corps

Un pistolet (pas le petit, le « grand ») peut être utilisé au corps à corps. Pour ce faire, le personnage doit choisir dans quelle configuration il souhaite utiliser son pistolet (à distance ou corps à corps). Cette configuration ne peut avoir lieu qu'une seule fois par round de combat, à son round et fait avant ou après la première attaque.

Changer la configuration demande une action de mouvement. Les actions, équivalent à celles de mouvement, (comme dégainer une arme en se déplaçant avec un BAB au moins à +1, ou dégainer une arme en action libre avec le don Arme en main), sont acceptées.

Vous ne pouvez pas porter d'attaque d'opportunité au corps à corps si vous êtes en configuration « à distance » avec votre arme.

Au corps à corps votre arme se comporte comme suit :

- Carabine : une massue
- Pistolet : une masse légère.

Il n'est pas possible de se servir d'une carabine pour y appliquer le style de Combat à deux armes.

Vous devez être formé en massue et en masse légère si vous ne souhaitez pas subir le malus de -4 à l'attaque pour non-formation, en fonction de votre l'arme à feu employée au corps à corps.

Vos dons (Comme Arme de prédilection, Spécialisation martiale...) ne s'appliquent que dans le cadre de l'utilisation normale d'une arme. Arme de prédilection (pistolet) ne s'appliquera pas au corps à corps, mais Arme de prédilection (masse légère), si.

Dons

Dans le feu de l'action (Combat firing) [Guerrier, General]

Vous avez appris à utiliser les armes à distances au corps à corps.

Conditions : Maniement d'une arme à distance, Attaque réflexes, Art de la magie 1.

Avantage : Vous pouvez tirer avec votre arme à distance au corps à corps (ennemi adjacent) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Pour les armes demandant à être rechargées (comme les armes à feu et les arbalètes), vous pouvez aussi essayer de les recharger sans provoquer d'attaque d'opportunité. Faire ça demande de réussir un jet d'Art de la magie DD20. Ca n'autorise pas de recharger plus rapidement une arme, et une arme demandant plusieurs rounds de rechargement, demandera de réussir à chaque round le jet d'Art de la magie pour ne pas subir d'attaque d'opportunité.

Spécial : Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. A chaque fois, choisissez une arme à distance sur laquelle vous êtes formée.

Normal : Recharger une arme à feu ou à distance dans une zone qui est menacée provoque une attaque d'opportunité.



Comme la première fois

Dans vos mains, le bruit de la percussion des balles est tel, qu'il produit sur les autres le même effet que la première fois qu'on l'a entendu.

Conditions : Sarcosan ou nain, tous deux mis dans le secret des armes à feu, Artisanat (armes à feu) 6 en degré de maîtrise, Intimidation 6 en degré de maîtrise, Arme de prédilection (arme à feu).

Avantage : Lorsque vous tirez avec une arme à feu, tous vos adversaires à -18m doivent réussir un **JS Volonté DD 12 + modificateur de Charisme (malus inclus)**, ou être secoués chaque round pendant lequel vous tirez avec une arme à feu. Si vous vous arrêtez de tirer **un round entier**, l'effet de « première détonation » n'a plus cours. Vos adversaires auront droit à un autre JS Vol de même difficulté, lorsque vous reprendrez votre tir à -18m d'eux. C'est un effet de terreur et de charme.

Spécial : Les personnes possédant le don Maniement d'une arme à feu (pistolet ou carabine) sont immunisées à cet effet.



Fabriquant d'armes à feu (Altherian Craftsman)

Vous avez appris les secrets de fabrications des armes à feu auprès des Sahis ou des nains, mis dans le secret des armes à feu.

Conditions : Sarcosan ou nain, tous deux mis dans le secret des armes à feu, Talent (Artisanat [arme à feu]).

Avantage : Vous avez le droit de fabriquer des armes à feu.

Maniement d'une arme exotique (pistolet ou carabine)

Le personnage a été mis dans un des secrets les plus absolus entre sarcosans et nains. Celui du maniement des armes à feu !

Conditions. Sarcosan ou nain. Pour les sarcosans, 4 en degré de maîtrise Artisanat (Alchimie) et Artisanat (arme à feu). Pour les nains, 4 en degré de maîtrise Profession (mineur) et Artisanat (arme à feu).

Avantage. Le personnage ne subit plus aucun malus sur l'arme à feu choisie. Il a droit de porter tout type d'arme à feu (même celle dont il n'a pas le maniement). Il ne subira pas l'effet « première détonation » (voir plus haut).

Normal. Tout personnage non-formé à l'utilisation des armes à feu subit un malus de -8 à l'attaque (-4 car arme exotique et -4 supplémentaire car technologie inconnue). De plus, le personnage fait automatiquement exploser l'arme à feu dès le premier tir, détruisant complètement l'arme (que le tir soit réussi ou pas) et risque d'être blessé (JS Ref DD 15, 2d6 de dégâts. Si réussi, demi-dégâts). Enfin, il s'expose aux représailles à mort de la part des sarcosans ou nains mis dans le secret, s'ils ont connaissance du personnage non-formé.

Spécial. Le personnage a l'interdiction formelle de faire connaître ou d'enseigner à qui que ce soit les armes à feu (même à un autre sarcosan ou nain non-mis dans le secret, à l'appréciation du MJ). Il a également pour obligation de récupérer toute arme à feu dans les mains d'un non-enseigné.

Mortel objectif ! (Deadly Aim) [Guerrier, General]

Vous êtes devenu un expert à cibler votre adversaire, capable de visualiser ses points faibles avec plus d'efficacité.

Conditions : Maniement d'une arme à distance, Science du critique, Arme de prédilection (arme à distance), Spécialisation martiale (arme à distance) et bonus de base à l'attaque +11

Avantage : Quand vous tirez avec votre arme à distance, votre multiplicateur de critique augmente de 1. (Par exemple un x3 devient un x4).

Spécial : Vous ne pouvez prendre ce don qu'avec une arme à distance. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois en sélectionnant à chaque fois une arme à distance différente et pour laquelle vous remplissez les conditions.

Cet effet ne se cumule pas avec d'autre, augmentant le multiplicateur de l'arme (Frappe du chasseur, Œil mortel ou Tir mortel, etc, etc...), mais s'applique avec le don Science du critique et autre effet augmentant la plage de critique.



Œil de faucon [Guerrier, General]

Vous pouvez voir et cibler votre adversaire bien au-delà de la portée de la plupart des tireurs de précision.

Conditions : Sarcosan ou nain, tous deux mis dans le secret des armes à feu, Maniement d'une arme exotique (armes à feu), Tir de loin, bonus de base à l'attaque +8.

Avantage : Vous êtes capable d'atteindre votre objectif avec une arme à feu à une distance de folie ! Quelle que soit l'arme à feu que vous utilisez, vous ne souffrez aucunement des pénalités de l'augmentation de portée fournie par le don Tir de loin. Ce don n'augmente pas la portée maximale de votre arme au-delà de l'augmentation fournie par le don Tir de loin.

Rechargement rapide d'une arme à feu

Vous avez appris à recharger votre arme à feu plus rapidement.

Conditions : Sarcosan ou nain, tous deux mis dans le secret des armes à feu, Maniement d'une arme exotique (armes à feu au choix), Arme de prédilection (arme à feu au choix).

Avantage : Vous rechargez votre arme à feu (sélectionnée par les dons - pistolet ou carabine) en une action de mouvement. Le rechargement provoque toujours une attaque d'opportunité.

Normal : Recharger une arme à feu demande une action complexe.

Spécial : Ce don peut pris être deux fois. Une fois pour les pistolets, l'autre fois pour les carabines ou vice-versa.

Un tir, deux balles ! (Multifire) [Guerrier, General]

Vous pouvez tirer avec deux pistolets simultanément pour des effets dévastateurs.

Conditions : Maniement d'une arme exotique (pistolet), Combat à deux armes.

Avantage : Par une action simple, vous pouvez tirer en même temps une balle de chacun de vos deux pistolets sur une seule cible à portée, en effectuant un seul jet d'attaque pour vos deux balles. Vous subissez un malus de -2 à l'attaque en plus des pénalités normales associées au combat à deux armes. Si l'attaque touche, alors les deux balles atteignent leur objectif, sinon, non. Les dégâts sont effectués séparément si l'attaque touche. La réduction aux dégâts s'applique séparément sur chaque balle tirée.

Spécial : Vous ne pouvez appliquer qu'une seule fois des dégâts additionnels (comme une attaque sournoise) S'il s'agit d'un coup critique, seulement une des deux balles est considérée comme coup critique, l'autre non.



Des PnJ aux PJ

Les accords des Silex enflammés

Dans le scénario, vous trouverez un encart concernant cet accord passé entre sarcosan et nain, à partir duquel les armes à feu peuvent être introduites dans Midnight.

En travaillant cette technologie, mêlée aux connaissances mystiques des sarcosans et du pouvoir runique des maîtres du savoir nain, des personnes ont su greffer sur les armes à feu leurs propres capacités. Ce sont les classes de prestige.

Le paragraphe « Recevoir la formation » vous offre une manière d'introduire dans vos scénarii ces classes de prestige. Pour laisser la surprise aux joueurs, il serait bien qu'aucun ne soit au courant ou à la limite, juste un seul, avec l'obligation absolue de se taire face à quiconque (PnJ et PJ).

Souvenez-vous que les classes de prestige sont accessibles aux alentours du niveau 5 et que si vous souhaitez leur faire découvrir les armes à feu, une lente progression en points d'expérience est recommandée. Car chaque classe de prestige demande des conditions et les joueurs se sentiraient frustrés de ne pas les connaître assez tôt, pour orienter techniquement leur personnage.

En tant que MJ, vous devrez jongler entre lenteur pour la découverte des armes à feu et impatience des joueurs à vouloir augmenter rapidement dans les très bas niveau.

Recevoir la formation

Le secret absolu sur les armes à feu pourrait hélas nuire en sa faveur. Car si personne ne sait, personne ne peut utiliser une telle technologie et à la mort de ce qui savent, il n'y a plus aucune relève. Les sarcosans et les nains en sont bien conscients et doivent trouver le juste milieu entre secret, recrutement minutieux et enseignement.

Ils ont érigé dans des zones reculées, des centres de fabrication des armes à feu et de formation. Toutes sont concentrées dans le sud des Kaladrunes. Ainsi d'une part, les possibilités à d'autres de découvrir le secret sont minimisées, étant d'accès géographique restreint, et d'autre part, leurs proximités permettent aux autres lieux de servir à la fois de point de refuge et d'avant-poste, si l'un d'eux est attaqué.

Voici quelques endroits idéaux pour servir de centre de fabrication et de formation des armes à feu. Vous y trouverez également une accroche pour de futurs scénarii.

Observatoire d'Hagarin

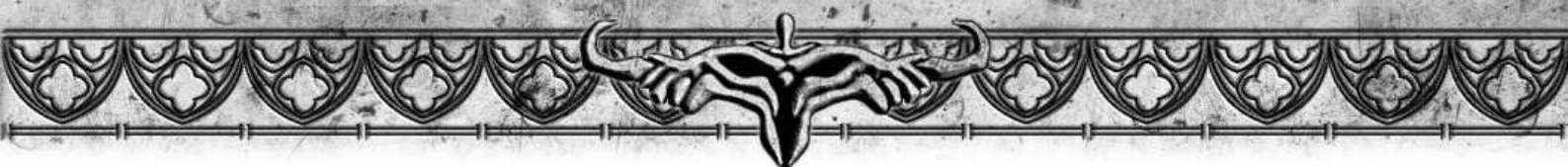
Situé dans la forêt des Sahis, cet Observatoire est protégé naturellement par une dense et large végétation. Un Sorshef légitime et indépendant dirige l'Observatoire. Il possède avec lui une bonne armée de moines et des prêtres Sahis, gonflée de résistants ou réfugiés prêts à se battre jusqu'à la mort, pour défendre l'Observatoire. Tous espèrent avec ferveur redonner sa liberté au royaume d'Eren.

Cet Observatoire renferme également le secret de posséder le Livre du Sahi, celui qui regroupe toutes les paraboles du Sorshef. Il a été ramené à l'Observatoire pendant que des Sahis fuyaient l'Ombre, car celle-ci s'était emparée de Sharuun.

Par l'apport du Livre du Sahi, l'Observatoire a pris une importance capitale pour le Sorshef. Tous ici ne connaissent pas forcément la présence du Livre du Sahi.

Mais son aura est telle, qu'elle véhicule dans tous les cœurs de l'Observatoire ce sentiment d'espoir où à l'impossible, nul n'est tenu.

C'est donc dans la lignée du prestige de l'Observatoire, que le Sorshef a pris la responsabilité du développement et de l'enseignement des armes à feu.



Idée scénario : Un fidèle Sahi (flingueur arcanaliste) du Sorshef, ne revient pas de son expédition. Il devait ramener un ensemble de cartes du sud des Kaladrunes, indiquant de manière très précise et exacte les difficultés et avantages du terrain cartographié. Quiconque possède les cartes aura un avantage tactique implacable pour massacrer l'armée d'en face, même à 5 contre 1. Fort heureusement pour le Sorshef (?), les PJ viennent de découvrir, sans le savoir, le cadavre de son fidèle Sahi, et sur lui, le précieux étui renfermant l'ensemble des cartes...

Le possesseur des cartes aura un bonus de circonstances de +10 en Connaissance (guerre), +10 en Variantes des règles de terrain et en plus en jet inné si besoin est (voir Steel and Shadow, chapitre 4), l'initiative automatique dès le premier round (en plus du round de surprise) et d'autres bonus très avantageux de votre choix.

Dans mon idée, cet ensemble de cartes est un élément clef pour permettre de renverser véritablement la tendance de la guerre dans le sud des Kaladrunes. L'ensemble des cartes n'est pas magique, simplement très fouillé et détaillé (en colonial et courtisan principalement). La fourmillement d'indications traduit à la fois l'ancienneté du travail mais aussi que des générations entières de Sahi ont travaillé sur le sujet...

Temple de l'Etoile du matin

Aujourd'hui, les occupants du Temple de l'Etoile du matin, situé dans le sud-est des Kaladrunes, sont les orques, les légats et leurs astirax.

Mais auparavant, ce Temple était un endroit clef pour la formation des étudiants Sahi et les armes à feu. C'est ici qu'on y assemblait les différentes pièces de métal, en provenance de la cité naine du scénario, pour en faire des armes à feu. Ainsi, la cargaison transportée et à l'état démonté, ne craignait pas d'être volée par l'Ombre. L'Ombre n'aurait rien compris à ces différentes pièces (barillets, fusils de canon, gâchettes ou autres) et aurait eut tôt fait de refondre le tout en de belles armures et armes, pour les chefs orques ou son profit personnel.

Idée scénario : Des salles secrètes souterraines existent encore dans les fondations du Temple. L'Ombre étant si absorbée par la compréhension du pouvoir du nexus (et à en trouver sa source), qu'elle a délaissé ce qui ne lui sautait pas aux yeux...comme des salles secrètes. Ces dernières regorgent de cargaisons toutes prêtes à être assemblées.

Qu'une poignée des Sahis de l'Observatoire d'Hagarin soit escortée et vienne ici, la résistance aura de quoi équiper des bataillons entiers contre l'Ombre.

Encore faut-il déloger l'Ombre du Temple de l'Etoile du matin...

Autres lieux secrets

- A Bodrun. seuls des groupuscules de nains savent. Pas toute la cité, ni forcément son dor, mais quelques-uns uns. Un nombre suffisant pour se tenir au courant des agissements du dor Bolart afin de coordonner secrètement des attaques ou porter assistance.
- La cité naine oubliée du scénario joint, vous donne également l'occasion de faire briller votre imagination en la plaçant n'importe où à un arc du Temple de l'Etoile du matin.
- Un autre lieu secret de votre choix, renfermera également sa part d'intérêt, à la fois pour vos joueurs et aussi pour l'évolution des scénarii de votre campagne.



Classes de prestige

Flingueur arcanaliste

Conditions

Pour devenir un flingueur arcanaliste, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

- **Art de la magie** : 8 en degré de maîtrise.
- **Connaissance (mystères)** : 6 en degré de maîtrise.
- **Artisanat (armes à feu)** : 7 en degré de maîtrise.
- **Dons** : Maniement d'une arme exotique (arme à feu), Tir à bout portant, Tir de précision, Arme de prédilection (arme à feu).
- **Autre** : Doit être capable de lancer des sorts de niveau 2. Doit posséder une arme à feu de maître.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe du flingueur arcanaliste.

Dé de vie : d6

Points de compétence : 2 + modificateur d'Intelligence.

Compétence de classe : Art de la magie (Con), Artisanat (Int), Connaissance (mystères) (Int), Equitation (Dex), Escalade (For), Observation (Sag) et Profession (Sag).

Armes et armures : Un flingueur arcanaliste ne reçoit aucune formation supplémentaire en arme, armure ou bouclier.

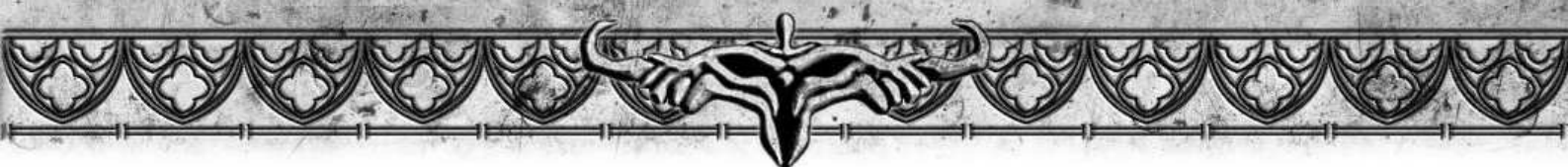
Sorts : Le flingueur arcanaliste persévère dans sa maîtrise de la magie. Grâce à cela, il pourra également imprégner son arme à feu d'une magie toute particulière. A chaque fois qu'il gagne la capacité « Lanceur de sort +1 », le flingueur arcanaliste ajoute :

- +1 à ses points d'énergie magique,
- +1 nouveau sort, d'une école qu'il connaît et d'un niveau qu'il est capable de lancer.
- +1 son niveau de lanceur de sorts si le cumul de ses classes lui donnant la capacité « Art de la magie » est supérieur aux autres classes qu'il possède.

Arme à feu runique (Su) : Au niveau 1, un flingueur arcanaliste crée une manifestation magique avec son pistolet. En inscrivant sur son pistolet des runes magiques et réalisant un rituel complexe, le flingueur arcanaliste développe une magie dans son arme, lui permettant de l'imprégner de ses propres pouvoirs. Un flingueur arcanaliste ne peut que posséder deux de tels pistolets à la fois. Réaliser le rituel et inscrire les runes demandent 20 jours et 500 points de valeur.

Pour quelle raison que ce soit, si un des pistolets runiques est définitivement perdu ou détruit, le flingueur arcanaliste peut en créer un nouveau mais souffre d'un malus de circonstance de -1 à ses jets d'attaque durant 30 jours. Ce temps représente le rituel à effectuer et aussi le temps au flingueur arcanaliste de s'habituer à son nouveau pistolet pour ressentir le pouvoir de son arme.

Cette capacité ne peut s'appliquer sur que les armes à feu de maître. Le bonus de circonstance de +1 à l'attaque, fourni par une arme de maître perdue après le rituel. Le flingueur arcanaliste est simplement plus agité lors de son rituel.



Le rituel remplace tous ceux déjà placés dans l'arme, qu'ils soient plus faibles ou plus forts, sauf si c'est une capacité fournie par cette classe de prestige.

Augmentation de l'arme à feu runique (Mag) : En canalisant un sort à l'intérieur de son arme à feu runique, le flingueur arcanaliste augmente son arme avec de l'énergie magique, manifestée par la brillance des runes de son arme. Il apprend comment placer de nouveaux pouvoirs dans son arme. Chaque pouvoir dure pour une attaque par niveau de flingueur arcanaliste. Cette capacité demande une action complexe et un seul pouvoir peut être actif à la fois. Si le flingueur arcanaliste essaie de placer cette capacité sur une arme à feu la possédant déjà, le nouveau pouvoir remplace l'ancien et l'ancien pouvoir est perdu.

Arme à feu runique magique (Sur) : Plus le flingueur arcanaliste devient puissant, plus son arme le devient aussi. Aux niveaux 1, 3, 5, 7, et 9 son arme à feu runique gagne un bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts, mais seulement dans ses mains à lui. Dans les mains de toute autre personne (même dans celles d'un autre flingueur arcanaliste, son arme à feu runique redevient normale (avec le bonus de +1 à l'attaque puisque arme de maître)).

Balle imprégnée (Mag) : Au niveau 6 et une fois par jour un flingueur arcanaliste imprègne ses balles magiquement. Par une action complexe, le flingueur arcanaliste lance un sort à l'intérieur de son arme à feu runique. Quand il tirera avec, l'effet du sort sera centré sur la structure de la balle. Cette capacité permet au flingueur arcanaliste d'utiliser la portée de son arme et non celle du sort. Si le jet d'attaque rate sa cible ou que celle-ci ne prenne aucun dégât par la balle, le sort n'a aucun effet et est simplement dissipé.

Augmentation de la balle imprégnée (Mag) : Comme la capacité Balle imprégnée, excepté que la flingueur arcanaliste utilise dorénavant cette capacité comme un pouvoir magique en une action simple. De plus, n'importe quelle arme à feu, tirée par le flingueur arcanaliste, est considérée comme magique pour les besoins de la résolution des réductions aux dégâts, même si l'arme ne possède aucun bonus magique.

Arme à feu imprégnée (Mag) : Le flingueur arcanaliste utilise dorénavant ses capacités magiques sur son arme, pas que sur ses balles. Cette capacité fonctionne comme Balle imprégnée, excepté que si le flingueur arcanaliste rate son jet d'attaque, le sort lancé n'est pas perdu car il est alors imprégné dans son arme et peut être utilisé pour de prochains jets d'attaques. Le sort reste dans l'arme un nombre de rounds égal au modificateur d'Intelligence du flingueur arcanaliste (si positif), à moins qu'il ne soit utilisé avant par un jet d'attaque réussi.

Si vous tirez une balle ou un sort placé dans une de vos balles et qui ne cause aucun dégât à votre cible, alors le tir est considéré comme un tir normal. Le sort placé dans la balle est purement dissipé lors de l'impact (avec votre cible ou autre). La durée en round d'*Arme à feu imprégnée* diminue de 1.

Table du flingueur arcanaliste

Niveau	BAB	JS Ref	JS Vig	JS Vol	Avantage	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Arme à feu runique, Arme à feu runique magique +1	
2	+1	+3	+0	+3	Augmentation de l'arme à feu runique : Spectrale	Lanceur de sort amélioré +1
3	+2	+3	+1	+3	Arme à feu runique magique +4	
4	+3	+4	+1	+4	Augmentation de l'arme à feu runique : Traqueuse	Lanceur de sort amélioré +1
5	+3	+4	+2	+4	Arme à feu runique magique +3	
6	+4	+5	+2	+5	Balle imprégnée, Augmentation de l'arme à feu runique : Baiser de feu	Lanceur de sort amélioré +1
7	+5	+5	+3	+5	Arme à feu runique magique +4	
8	+6	+6	+3	+6	Augmentation de la balle imprégnée, Augmentation de l'arme à feu runique : Balle magique	Lanceur de sort amélioré +1
9	+6	+6	+4	+6	Arme à feu runique magique +5	
10	+7	+7	+4	+7	Arme à feu imprégnée	Lanceur de sort amélioré +1

Augmentation de l'arme à feu runique

Pouvoir	Niveau	Avantage
Spectrale	2	Fonctionne comme la propriété du même nom. Une arme spectrale permet de frapper les créatures intangibles comme si elles étaient tangibles (sans subir les 50% de risques de rater, accompagnant habituellement toute attaque tangible contre une créature intangible). Elle peut également être utilisée par une créature intangible, et un fantôme usant de son pouvoir de manifestation peut s'en servir contre des adversaires tangibles. En fait, une arme spectrale est à tout moment considérée comme tangible ou intangible, selon ce qui favorise son possesseur.
Traqueuse	4	Fonctionne comme la propriété du même nom. La balle se dirigera sans faille vers sa cible, ce qui lui permet d'annuler les chances de rater qui pourraient s'appliquer, comme celles dues au camouflage. (L'arme doit cependant être pointée vers une case donnée. Des flèches tirées au hasard dans un espace vide ne vont pas se diriger vers des ennemis invisibles, même s'ils sont à portée).
Baiser de feu	6	L'arme runique du flingueur arcanaliste possède la propriété feu intense. Une arme de feu intense inflige +1d6 de dégâts supplémentaires. Lors d'un coup critique, la propriété génère une explosion de feu. La cible subit des dégâts supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 s'il est de x3, +3d10 s'il est de x4.
Balle magique	8	En un seul tir, le flingueur arcanaliste tire un nombre de balles égal à son nombre d'attaques dans un round. Lancer le jet d'attaque pour chaque <i>Balle magique</i> . La <i>Balle magique</i> doit être tirée sur une même cible.



Pistolero

Conditions

Pour devenir un pistolero, le personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

- **Bonus de base à l'attaque** : +5.
- **Art de la magie** : 5 en degré de maîtrise.
- **Artisanat (armes à feu)** : 5 en degré de maîtrise.
- **Dons** : Maniement d'une arme exotique (pistolet), Tir à bout portant, Combat à deux armes, Arme de prédilection (pistolet).

Particularités de classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe du Pistolero.

Dé de vie : d8

Points de compétence : 2 + modificateur d'Intelligence.

Compétence de classe : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Equilibre (Dex), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Observation (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

Armes et armures : Le pistolero est formé à toutes les armes courantes et de guerre, au port des armures légères et intermédiaires, et au bouclier (excepté les pavois).

Deux mains, deux flingues (Ext) : Au premier niveau le pistolero gagne la capacité de prendre deux pistolets, un dans chaque main, en action libre.

Entraînement renforcé (Ext) : Au niveau 2 le pistolero obtient Spécialisation martiale (pistolet) et dans le Feu de l'action (Combat Firing) (pistolets uniquement) comme dons supplémentaires, même s'il ne remplit pas les conditions.

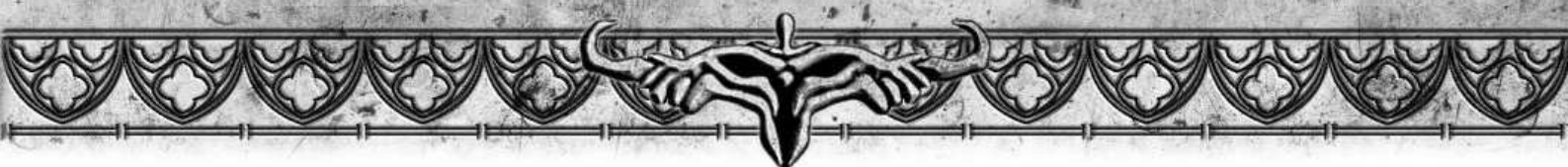
Mains fermes (Ext) : Au niveau 3 quand le pistolero tire avec un pistolet, il ignore les pénalités dues au mouvement ou au terrain.

Mains éclairs (Ext) : Au niveau 3, le pistolero peut faire tomber un pistolet et en prendre un autre en action libre. De plus, le pistolero peut récupérer un pistolet depuis un compagnon à portée immédiate (-1,5m) en action libre, donnant droit à une attaque d'opportunité depuis les ennemis adjacents. Le pistolero ne peut pas récupérer un pistolet s'il est déjà utilisé par quelqu'un ou un pistolet non-disponible.

Tir mortel (Ex) : Au niveau 4 et une fois par round, le pistolero peut déclarer une attaque comme *Tir mortel* avec son pistolet contre une créature ayant perdu son bonus de Dextérité à la CA. Si l'attaque touche, les dégâts infligés sont doublés (exactement comme une lance fait quand elle est utilisée pour une charge)

Si l'attaque est un coup critique confirmé, au lieu de traiter double dégâts le facteur multiplicateur du critique de l'arme augmente de +1 (Par exemple, un x3 au multiple augmenterait à x4). Ça n'augmente pas l'actuelle base du multiplicateur de critique de l'arme. C'est un résultat en application des règles de double dégâts.

C'est parti tout seul (Fire Reflexively) (Ex) : Au niveau 5, quand il est armé d'un pistolet, le pistolero peut toujours tirer en premier au début d'un combat s'il le désire (mais pas face à un



autre Pistolero). Il est considéré comme surpris (perte de son bonus de Dextérité à la CA, sauf s'il possède une capacité qui lui permet de la garder) jusqu'à ce qu'arrive son tour dans l'initiative, et il ne peut entreprendre aucune autre action que de tirer avec un ou plusieurs de ses pistolets. En utilisant cette capacité, le pistolero peut tirer un nombre de balles égal à son bonus de Dextérité, en considérant qu'il a suffisamment de balles prêtes dans son (ou ses) chargeur(s). N'importe quels pistolets peuvent être utilisés et cette capacité compte comme une action immédiate ou déclenchée (*swift action*).

(La *swift action* n'est pas utilisée dans Midnight. Il s'agit en fait d'une action demandant légèrement plus de temps qu'une action libre mais pas autant qu'une action simple. On ne peut en faire qu'une seule par round. Considérez la *swift action* comme une action libre qui sera la seule action libre autorisée pour ce round-ci).

Table du pistolero

Niveau	BAB	JS Ref	JS Vig	JS Vol	Avantage
1	+1	+2	+0	+0	Deux mains, deux flingues
2	+2	+3	+0	+0	Entraînement renforcé
3	+3	+3	+1	+1	Mains fermes, Mains éclairs
4	+4	+4	+1	+1	Tir mortel
5	+5	+4	+2	+2	C'est parti tout seul



Tireur de précision

Conditions

Pour devenir un tireur de précision ; le personnage doit répondre aux conditions suivantes :

- **Art de la magie** : 4 en degré de maîtrise.
- **Artisanat (armes à feu)** : 4 en degré de maîtrise.
- **Dons** : Maniement d'une arme exotique (carabine), Œil de faucon, Tir à bout portant, Tir de précision et Arme de prédilection (carabine)
- **Autre** : Doit posséder une carabine de maître.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe du tireur de précision.

Dé de vie : d8

Points de compétence : 4 + mod Intelligence.

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Equilibre (Dex), Equitation (Dex), Escalade (For), Furtivité (Dex), Profession (Sag), Saut (For) et Saut (For).

Armes et armures : Le tireur de précision est formé aux armes courantes et au port des armures légères.

Attaque sournoise à distance : Quand le tireur de précision tire avec une carabine, il gagne la capacité à tirer des balles dans des zones sensibles, causant davantage de dégâts. Cette capacité fonctionne exactement comme l'attaque sournoise du roublard, excepté qu'il doit être au moins à 4 cases de distance de sa cible et les dégâts de l'attaque sournoise sont applicables avec l'augmentation de portée spécifiée (+6 cases au niveau 1, +12 cases au niveau 2, +18 cases au niveau 3 et +22 cases au niveau 5). Obtenir ces bonus aux dégâts demande au tireur de précision de la patience pour atteindre son objectif, aussi il doit utiliser une action complexe pour effectuer son attaque sournoise à distance. Cette capacité est cumulable avec celle de l'Œil mortel. Les dés de dégâts de cette capacité d'attaque sournoise à distance se cumulent avec ceux obtenus par l'attaque sournoise d'autres classes.

Entraînement renforcé : Au niveau 2, le tireur de précision gagne le don Rechargement rapide (uniquement sur les carabines) comme don supplémentaire. Au niveau 4, le tireur de précision gagne le don Spécialisation martiale (carabine) comme don supplémentaire.

Mains fermes : Au niveau 3 quand le tireur de précision tire avec une carabine, il ignore les pénalités dues au mouvement ou au terrain. Il gagne également le don Tir en mouvement.

Mortel objectif : Au niveau 4 quand le tireur de précision tire avec une carabine, il gagne les bénéfices du don Objectif mortel.

Œil mortel (Ex) : Au niveau 5, le tireur de précision ajuste si finement son arme qu'elle en devient mortelle. Par une action simple, il peut prendre un simple tir sur une cible à portée. Il doit réussir un jet d'Art de la magie (DD 10 + 5 par augmentation de portée après le premier). S'il rate, l'attaque est résolue normalement. S'il réussit, le jet d'attaque est transformé en un jet

d'attaque de contact à distance. Si le jet d'attaque de contact à distance touche, la cible prend double dégâts (exactement comme une lance fait quand elle est utilisée pour une charge)

Si le jet d'attaque de contact à distance est un coup critique, à la place des double dégâts, le facteur multiplicateur du critique de l'arme augmente de +1 (Par exemple, un x3 au multiple augmenterait à x4). Ça n'augmente pas l'actuelle base du multiplicateur de critique de l'arme. C'est un résultat en application des règles de double dégâts.

Table du tireur de précision

Niveau	BAB	JS Reef	JS Vjg	JS Vol	Avantage
1	+1	+2	+0	+0	Portée augmentée de l'attaque sournoise à distance +6 cases, Attaque sournoise à distance +1d6
2	+2	+3	+0	+0	Portée augmentée de l'attaque sournoise à distance +12 cases, Entraînement renforcé
3	+3	+3	+1	+1	Portée augmentée de l'attaque sournoise à distance +18 cases, Attaque sournoise à distance +2d6
4	+4	+4	+1	+1	Mains fermes, Objectif mortel, Entraînement renforcé
5	+5	+4	+2	+2	Portée augmentée de l'attaque sournoise à distance +24 cases, Attaque sournoise à distance +3d6, Œil mortel