

Armes

- [Nouvelle page](#)

Nouvelle page

LISTING DES ARMES & MUNITIONS

Armes à feu

Nom	Dégâts	Type d'action	Spécial
Revolver	6	Action principale	Simple, fiable
Fusil de chasse	12	Action principale	+10 Précision à courte portée
Fusil à verrou	12	Action principale	Tir lent, +10 dégâts sur réussite critique
Carabine	8	Action principale	Léger, maniable
Pistolet de fortune	2	Action principale	Peu fiable, se bloque sur 90-100

■

Armes de mêlée

Nom	Dégâts	Action	Spécial
Couteau	3 blessure	Secondaire	Discret, utile en improvisation
Machette	6 blessure	Principale	Bonus contre végétation ou corps à corps
Masse	12 blessures	Principale	Brise-armure : annule protection légère
Hache de bûcheron	10 blessures	Principale	Peut coincer sur un échec critique
Arme improvisée (batte, barre)	4 blessure	Principale ou secondaire	-

■

Armes spéciales (réservées aux humains purs)

Armes d'argent

Les Armes d'Argent

Les **armes d'argent** sont bien plus que de simples lames recouvertes de métal précieux. Ce sont des reliques de guerre, forgées par des mains humaines dans un dessein sacré : la chasse aux êtres corrompus par l'Essence Profane.

Chaque de ces armes est **recouverte d'une fine couche d'argent pur**, mais ce n'est pas cela qui en fait leur puissance véritable. Gravées avec des **runes anciennes**, souvent héritées de traditions ésotériques oubliées, ces armes portent en elles des fragments de pouvoir occulte. Selon les légendes, **chaque rune gravée agit comme un vecteur mystique**, canalisant une propriété spécifique contre les créatures non humaines ou impures.

Elles se distinguent des **armes bénies** par leur **origine exclusivement humaine** et leur **fonction offensive directe** : là où les armes bénies sont des reliques divines portées par la foi, les armes d'argent sont nées de la peur, de la vengeance, et du besoin de se défendre dans un monde infesté d'horreurs indicibles.

Différences entre armes d'argent et armes bénies

Aspect	Armes d'Argent	Armes Bénies
Origine	Forgées par les Humains Purs	Conférées ou imprégnées par une divinité
Porteurs autorisés	Réservées aux Humains Purs	Accessibles à tout être de foi pure
Fonction	Offensive, anti-corruption	Défensive, purification, soin
Source du pouvoir	Runes occultes et argent sacré	Foi et canalisation divine
Ennemis ciblés	Créatures corrompues, mutants, hybrides	Profanés, morts-vivants, démons
Apparence typique	Lame claire, gravée, froide au toucher	Lueur chaude, icônes sacrées, épurées

Fonctionnement des runes

Chaque arme d'argent peut comporter une ou plusieurs **runes actives**, chacune générant un **effet unique** selon la gravure et l'intention du forgeron. Ces effets sont passifs ou activables via une **action secondaire ou une condition** (par exemple : toucher une cible corrompue, ou prononcer une incantation mineure).

Exemples de runes :

- **Rune d'Éclipse** : ignore les résistances magiques des créatures spectrales.
- **Rune d'Entrave** : ralentit les mouvements des cibles touchées.
- **Rune d'Éveil** : la lame s'illumine en présence d'une corruption invisible.
- **Rune de Douleur Pure** : inflige des dégâts directs aux points d'Essence de la cible.