

ARMES A DISTANCE

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	Po.	Px.	Ma.	Po.	Px.
Arbalète	+10%	50/100	1/3	d6+2	1	2500	800	2	20	5
Arbalète à main	+05%	15/30	1/2	d6+1	1	900	400	1-2	20	5
Arbalète à répétition	+00%	25/50	1	d6+1	5	4000	2000	2	20	5
Arbalète fixe	+05%	5/10	1/2	d6+1	1	800	500	0	20	5
Arc	+00%	50/100	1/2	d6+2	1	1500	600	2	20	5
Bazooka	+00%	50/100	1/4	5d6E5	1	10000	15000	2	3000	1000
Canon scié	-05%	5/10	2	4d6E2	2	2500	7800	2	10	40
Carabine	+10%	400/800	2	d6+2	15	2800	9000	2	5	15
Fronde	-05%	20/40	1	d6+1	1	150	100	1	10	5
Fusil	+10%	200/400	1	d6+2	6	3200	7000	2	5	15
Fusil à pompe	+05%	20/40	1	2d6	10	5000	9000	2	5	15
Fusil à poudre	-10%	10/20	1/5	d6+1	1	5000	2000	2	5	5
Fusil de chasse	+05%	40/80	2	2d6	2	2700	8000	2	10	40
Fusil harpon	-05%	5/10	1/3	d6+2	1	2000	1000	2	40	10
Fusil de haute-précision	+15%	500/1000	2	d6+3	20	4000	20000	2	5	40
Fusil mitrailleur	+00%	200/400	1	d6+2R	30	6000	13000	2	10	30
Lance-flammes	+05%	10/20	1	5d6E3	5	18000	18000	1	2000	1500
Lance-grenades	-10%	50/100	1/2	Spécial	1	3000	11000	2	5	40
Lance-pierre	+05%	10/20	1/2	d6+1	1	250	200	2	10	5
Pistolet	+00%	20/40	2	d6+2	10	1100	2500	1-2	5	15
Pistolet à poudre	-05%	5/10	1/3	d6	1	1500	600	1-2	5	5
Pistolet mitrailleur	-05%	50/100	1	d6+1R	30	2100	11000	1-2	10	30
Revolver	+00%	20/40	1	d6+2	6	900	2000	1-2	5	15
Tube lance-dards	+00%	5/10	1/2	d6	1	400	450	0	10	5

ARMES DE CONTACT

Nom	Pr.	Dom.	Po.	Px.	Ma.
Chaîne de moto	-05%	d6-1	1500	150	1
Cran d'arrêt	+10%	d6-1	250	280	1
Epée	+05%	d6+1	2000	300	1-2
Epée à deux mains	+00%	D6+2	3000	350	2
Epée courte	+05%	d6	1500	250	1
Epieu	+05%	d6+2	3500	400	2
Fléau	-10%	d6+3	4500	300	2
Fleuret	+10%	d6	500	400	1
Fouet	+00%	d6-2	1100	90	1
Fourche	+00%	d6+1	3500	350	2
Garrot	+05%	d6-3	20	70	2
Glaive	+00%	d6+1	1500	250	1-2
Griffe de combat	+05%	d6	200	100	1
Hache	+00%	d6+1	4000	400	1-2
Hachette	+00%	d6	2000	300	1
Lance	-05%	d6+2	4000	500	1
Masse d'arme	-05%	d6+2	3000	350	1-2
Matraque	+05%	d6-1	800	200	1
Nunchaku	-05%	d6	1000	300	1
Poignard	+05%	d6	400	250	1
Poing américain	Sp.	Spécial	500	180	1
Sabre	-05%	d6+1	2500	350	1
Trident	+00%	d6+2	4000	450	1-2
Tronçonneuse	-05%	2d6+1	6000	3000	2

LOCALISATION DES DOMMAGES

3d6	Partie	Mod.
3	Pied gauche	-1
4	Pied droit	-1
5	Jamhe gauche	+0
6	Jambe droite	+0
7	Cuisse gauche	+0
8	Cuisse droite	+0
9	Bas ventre	+3/+2
10	Abdomen	+3
11	Thorax	+3/+4
12	Tête	+5
13	Bras gauche	+0
14	Bras droit	+0
15	Avant-bras gauche	+0
16	Avant-bras droit	+0
17	Main gauche	-1
18	Main droite	-1

ARMES DE JET

Nom	Pr.	Dom.	Portées	CDF	Po.	Px.	Ma.
Boomerang	-10%	d6+2	25/50	1	900	450	1
Cocktail molotov	+05%	d6+2	7/15	1	400	300	2
Cran d'arrêt	+05%	d6-1	5/10	2	250	280	1
Epieu	+00%	d6+2	4/8	1	3500	100	1
Filet	+10%	Sp.	1/2	1/3	1000	500	2
Fléchette	+10%	d6-2	3/6	3	50	100	1
Grappin	-10%	d6+2	5/10	1/2	3000	700	2
Grenade défensive	+10%	6d6E10	20/30	1	500	600	1
Grenade fumigène	+10%	Sp.	25/35	1	200	350	1
Grenade incendiaire	+10%	5d6E2	20/30	1	400	950	1
Grenade lacrymogène	+10%	Sp.	25/35	1	200	400	1
Grenade offensive	+10%	4d6E2	20/30	1	400	500	1
Hachette	+00%	d6	4/8	1	2000	300	1
Javeline	+10%	d6+1	25/50	1	900	250	1
Poignard	+05%	d6	7/15	2	400	250	1
Shuriken	+10%	d6-1	5/10	3	75	250	1
Trident	-05%	d6+2	2/4	1	4000	450	1

INITIATIVE

Arme à distance:

Rapidité +10

Arme de jet:

Rapidité +5

Arme de contact:

Rapidité

	DEPLACEMENT								
	Conduite			Pilotage				Navigation	
	Pneus	Moteur	Mod.	Structure	Moteur	Voile	Mod.	Moteur	Mod.
Accélération									
01-30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
31-40	d6-2	-	-	-	-	-	-	d6	+10%
41-50	d6	-	-	-	-	-	-	d6	+00%
51-60	2d6-2	-	+00%	-1	d6	+2	-	2d6	-10%
61-90	2d6	d6	-10%	-3	d6+2	+0	-10%	3d6	-20%
91 et +	2d6+2	d6+2	-20%	-5	2d6	-2	-30%	3d6	-30%
Freinage									
01-40	-	-	-	-	-	-	-	-	-
41-60	d6-2	-	-10%	-	-	-	-10%	d6	-20%
61-80	d6	-	-20%	-1	-	+1	-10%		
81-90	2d6-2	-	-40%	-3	d6-2	+0	-30%		
91 et +	2d6	-	-60%	-5	d6	-2	-50%		
Manceuvre									
Virage à 45°	-	-	-15%	-	-	-	-10%	-	-10%
Virage à 90°	-	-	-30%	-1	-	+0	-25%	-	-20%
Virage à 180°	-	-	-90%	-5	-	-8	-80%	-	-40%
Se placer pour tirer	-	-	+00%	-	-	-	-15%	-	+00%
Eviter un obstacle	-	-	-50%					-	-50%
Eviter un véhicule	-	-	-60%					-	-60%
Tonneau				-	-	+0	-10%		
Looping				-	-	-1	-30%		
Himmelman				-1	-	-3	-50%		
Sortir d'une vrille				-d6	-	-5	-70%		
Modificateurs									
Pluie, cendre, sable	-	-	-40%	-	-	-	-30%		
Nuit	-	-	-20%	-	-	-	-20%	-	-10%
Mer agitée								-	-40%
Tempête								-	-80%
Vol sur le dos				-	-	-	-30%		
Vitesse									
01-10vr	-	-	+80%	+10	-	+6	+90%	-	+50%
11-30vr	-	-	+50%	+6	-	+5	+80%	-	+30%
31-60vr	-	-	+30%	+4	-	+4	+70%	-	+00%
61-75vr	-	-	+00%	+3	-	+3	+60%	-	-20%
76-100vr	-	-	-30%	+2	-	+2	+50%	-	-40%
101-150	-	-	-40%	+1	-	+1	+30%	-	-50%
151-200	-	-	-50%	-	-	-	+20%	-	-70%
201-250	-	-	-60%	-	-	-	+15%	-	-80%
251-300				-	-	-	+10%		
301-450				-	-	-	+00%		
451-550				-	-	-	-10%		
551-650				-	-	-	-20%		
651-750				-1	-	-1	-30%		
751-800				-2	-	-2	-50%		
801-850				-4	-	-4	-90%		
851 et +				-6	-	-6	-110%		

TABLE DE CRASH			
d100+vitesse	Véhicule roulant	Véhicule Volant	Véhicule flottant
2-20	Rien	Rien	Dérapiage de 5 mètres
21-30	Dérapiage de 2.5 mètres	Rien	Dérapiage de 5 mètres
31-50	Dérapiage de 5 mètres	Rien	Dérapiage de 10 mètres
51-90	Dérapiage de 10 mètres	Rien	Dérapiage de 15 mètres
91-140	Dérapiage de 15 mètres (1d6)	Rien	Dérapiage de 20 mètres
141-200	Tonneaux (2d6)	Rien	Dérapiage de 30 mètres
201-300	Tonneaux (3d6)	Glissade de 50 mètres	Le bateau coule
301-350	Tonneaux (3d6)	Glissade de 100 mètres (v+2)	Le bateau coule
351-400	Envol (4d6)	Glissade de 100 mètres (v+2)	Le bateau coule
401-500		Glissade de 200 mètres (s-1/v+0)	
501-600		Vrille (s-4/v-3)	
601 et +		Destruction totale	

LOCALISATION POUR LES VEHICULES

A l'avant

d10	Moto	Autre (roulant)	Avion	Hélicoptère	Bateau*
1	Roue avant	Passager(s)	Moteur	Rotor	voir "dessus"
2	Roue avant	Arme(s) avant	Moteur	Rotor	voir "dessus"
3	Roue avant	Roue gauche	Moteur	Pilote	voir "côté"
4	Arme(s) avant	Roue droite	Moteur	Pilote	voir "côté"
5	Arme(s) avant	Moteur	Arme(s)	Pilote	voir "côté"
6	Arme(s) avant	Moteur	Arme(s)	Arme(s)	voir "côté"
7	Conducteur	Moteur	Pilote	Passager(s)	voir "côté"
8	Conducteur	Conducteur	Pilote	Structure	Coque
9	Moteur/Réservoir	Arme(s) avant	Structure	Structure	Coque
10	Moteur/Réservoir	Tireur en anneau	Structure	Structure	Coque

Sur le côté

d10	Moto	Autre (roulant)	Avion	Hélicoptère	Bateau*
1	Passager(s)	Passager avant	Moteur	Rotor	Passager(s)
2	Conducteur	Conducteur	Moteur	Rotor	Navigateur
3	Passager(s)	Cargo/Réservoir	Pilote	Arme(s)	Cargo
4	Conducteur	Roue avant	Passager(s)	Arme(s)	Réservoir
5	Arme(s) de côté	Roue arrière	Passager(s)	Moteur	Cargo
6	Roue avant	Moteur	Cargo/Train	Pilote	Moteur
7	Roue arrière	Arme(s) de côté	Cargo/Train	Cargo/Train	Arme(s)
8	Moteur/Réservoir	Conducteur	Arme(s)	Passager(s)	Coque
9	Moteur/Réservoir	Arme(s) en anneau	Structure	Structure	Coque
10	Moteur/Réservoir	Tireur en anneau	Structure	Structure	Coque

A l'arrière

d10	Moto	Autre (roulant)	Avion	Hélicoptère	Bateau*
1	Roue arrière	Passager(s)	Cargo	Rotor	voir "dessus"
2	Roue arrière	Passager(s)	Cargo	Rotor	voir "dessus"
3	Roue arrière	Conducteur	Cargo	Moteur	voir "côté"
4	Arme(s) arrière	Arme(s) arrière	Cargo	Moteur	voir "côté"
5	Arme(s) arrière	Arme(s) arrière	Cargo	Moteur	voir "côté"
6	Arme(s) arrière	Cargo/Réservoir	Passager(s)	Cargo	voir "côté"
7	Passager(s)	Cargo/Réservoir	Passager(s)	Cargo	voir "côté"
8	Passager(s)	Cargo/Réservoir	Arme(s)	Arme(s)	Coque
9	Moteur/Réservoir	Arme(s) en anneau	Structure	Structure	Coque
10	Moteur/Réservoir	Tireur en anneau	Structure	Structure	Coque

Sur le dessus

d10	Moto	Autre (roulant)	Avion	Hélicoptère	Bateau
1	Conducteur	Arme(s) en anneau	Moteur	Rotor	Arme(s)
2	Conducteur	Arme(s) en anneau	Moteur	Rotor	Navigateur
3	Roue avant	Arme(s) en anneau	Pilote	Rotor	Arme(s)
4	Roue arrière	Tireur en anneau	Passager(s)	Rotor	Passager(s)
5	Moteur/Réservoir	Tireur en anneau	Passager(s)	Moteur	Moteur
6	Conducteur	Tireur en anneau	Cargo	Arme(s)	Moteur
7	Passager(s)	voir "côté"	Cargo	Cargo	Moteur
8	Passager(s)	voir "côté"	Arme(s)	Passager(s)	Réservoir
9	Passager(s)	voir "côté"	Structure	Pilote	Coque
10	Réservoir	voir "côté"	Structure	Structure	Coque

*: +2 au dé si l'attaque vient de l'eau (11= Coque, 12= Hélice).

DOMMAGES LORS DES COLLISIONS

Véhicule A	Véhicule B							
	1	2-14	15-18	19-24	25-35	36-80	81-128	XX/XX
1	0	4	5	6	7	8	9	10
502-14	2	3	4	5	6	7	8	9
15-18	1	2	3	4	5	6	7	8
19-24	1	1	2	3	4	5	6	7
25-35	1	1	1	2	3	4	5	6
36-80	1	1	1	1	2	3	4	5
81-128	1	1	1	1	1	2	3	4
XX/XX	1	1	1	1	1	1	2	0

MODIFICATEURS

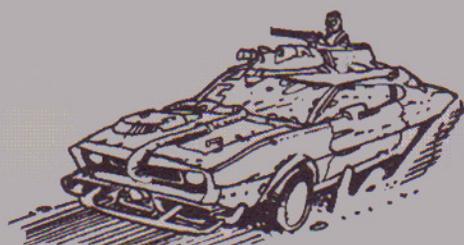
Vitesse	Véhicule (A/B)
01-30	0.25
31-60	0.5
61-90	1
91-120	2
121-150	3
151-200	4
201-250	5
251-300	6
301-350	7
351-400	8
401-500	9
501 et +	10
Couteaux de roues	1/2
Pare-choc de combat	0.5/2
Pointe (1)	1/1.5
Pointes (2)	1/2
Pointes (3)	1/2.5

ARMES DE VEHICULES

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	TA.	Px.	Px.
Baliste	-05%	200/400	1/3	2d6+3	1	6	20000	100
Canon à boulets	-10%	50/100	1/10	3d6	1	8	10000	50
Canon de char	+05%	2000/4000	1/3	12d6E4	10	20	100000	2000
Canon anti-char	+10%	1400/2800	1/4	7d6E2	10	15	50000	1000
Canon à tir rapide	-05%	1000/2000	1	3d6E1	20	12	40000	750
Lance-flammes	+10%	20/40	1	6d6E4	5	8	30000	500
Lance-grenades	-10%	50/100	1/2	Spécial	10	3	15000	Spécial
Lance-harpon	+00%	100/200	1/3	2d6	1	4	15000	50
Lance-harpon 2	-05%	10/20	1/4	3d6	1	4	15000	50
Mitrailleuse légère	-05%	300/600	1	d6+2R	100	2	13000	35
Mitrailleuse normale	+00%	500/1000	1	d6+3R	100	4	19000	50
Mitrailleuse lourde	+05%	1000/2000	1	2d6+2R	100	6	25000	75
Tubes lance-dards	-05%	50/100	1/5	d6R	50	4	10000	20

CONSOMMATION

Vitesse moyenne	Consommation
1-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
81-120	10
121-160	12
161-200	15
201-240	19
241-250	25
251-350	50
351-450	150
451-550	250
551-700	350
701 et +	450



ARMURE

Matériau	Protection
Tissu	1
Cuir, fourrure	2
Cuir clouté	3
Acier	4
Targe	2(10%)
Bouclier	4(20%)
Pavois	8(30%)

GUERISON

Partie du corps	Modificateur
3-8	+00%
9	-10%
10-11	-20%
12	-40%
13-18	+00%

MODIFICATEURS DE COMBAT

Élément modificateur	Combat	Tir	Lancer
Situation de l'attaquant			
A plat ventre	-50%	+05%	-10%
A genoux	-25%	-	-
Mobile (à pied)	-	-10%	+05%
Mobile (dans un véhicule)	-	-05%	-10%
Conducteur d'un véhicule	-10%	-15%	-30%
En corps à corps	-	-30%	-80%
Situation de la cible			
Piéton	-	-20%	-20%
De dos	+40%	-	-
De côté	+10%	-	-
Surpris	+20%	-	-
Totalement immobile	+50%	-	-
A plat ventre	+30%	-	-
A genoux	+20%	-	-
Pneu	-	-30%	-30%
Mobile	-	-10%	-10%
T: 2-13	-	-10%	-10%
T: 14-18	-	+00%	+00%
T: 19-30	-	+05%	+05%
T: 31-80	-	+10%	+10%
T: 81 et +	-	+20%	+20%
Parade	-xx%	-	-
Esquive	-xx%	-xx%	-xx%
Distance			
Moins de 2 mètres	-	+20%	-
Jusqu'à distance utile	-	+00%	+00%
Jusqu'à distance max.	-	-25%	-25%
Arme			
Précision	+xx%	+xx%	+xx%
Rafale	-	-05%	-
Appuyée sur un support fixe	-	+10%	-
Tenue à deux mains	+10%	+05%	-
Arme fixe	-	-05%	-
Arme sur pivot	-	+10%	-
Arme sur anneau ou tourelle	-	+15%	-
Conditions extérieures			
Pluie, orage, grêle	-	-05%	-05%
Cendre, sable	-	-40%	-40%
Nuit	-15%	-25%	-25%
Noir total	-30%	-50%	-50%