**Armes – Calibres, Lexique et Protections**

**Les Calibres !**

Note sur la Chevrotine :  
la portée de base nominale (à laquelle le tireur ne subit aucun malus), correspond à la dernière portée indiquée (portée maximale d'ailleurs) ; les différentes portées correspondent aux dégâts respectifs en fonction de la distance à la cible (3D6 pts par exemple jusque 10m. pour de la chevrotine cal.12, puis 2D6 à 20m., etc...)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |
| .25 ACP (6,35mm.) | 1D4+1 |
| .32 ACP (7,65mm.) | 1D6+1 |
| .380 ACP | 1D8 |
| 5.45x18 mm. PSM | 1D8 |
| 9x18 mm. Sov. | 1D8 |
| .38 Special | 1D8+1 |
| 9 mm. Para. | 1D10 |
| 7,62 mm. TT | 1D10+1 |
| .40 S&W | 1D10+1 |
| .45 ACP (11,43mm.) | 1D10+2 |
| .45 Long Colt | 1D10+2 |
| .357 Magnum | 2D6 |
| .41 Magnum | 1D12+2 |
| .44 Magnum | 2D8 |
| .45 Win. Magnum | 2D8 |
| .44 Automag. | 3D6 |
| .50 AE (Action Express) | 2D10 |
| .454 Casull | 3D6+2 |
|  |  |
| .22 Long Rifle | 1D6 |
| .22 Win. Magnum | 1D10 |
|  |  |
| 4,7mm. Caseless | 1D12 |
| .222 Rem. | 1D12 |
| .223 Rem. (5,56 OTAN) | 2D6 |
| 7,62x39 mm. Russe | 2D6 |
| 5,45x39 mm. Russe | 2D6+1 |
| .22-250 Rem. | 2D6+1 |
| .30-30 Win. | 2D6+2 |
| .243 Win. | 2D6+3 |
| .45-70 Govt. | 2D6+3 |
| .270 Win. | 2D8 |
| .308 Win. (7,62 OTAN) | 2D8 |
| 7,62x54 mm. Russe | 2D8+1 |
| .30-06 | 2D8+1 |
| .444 Marlin | 3D6 |
| .270 Wby. Mag. | 3D6 |
| .300 H&H Mag. | 3D6+1 |
| 7 mm. Wby. Mag. | 2D8+3 |
| .300 Win. Mag. | 2D10 |
| .338 Win. Mag. | 3D6+2 |
| .300 Wby. Mag. | 3D6+2 |
| .375 H&H | 2D10+2 |
| .458 Win. Mag. | 3D8 |
| .378 Wby. Mag. | 3D8+1 |
| .460 Wby. Mag. | 3D8+2 |
| 12,7 mm. OTAN (.50) | 4D8 |
| 12,7 mm. Russe | 4D8 |
| 14,5 mm. Russe | 6D6 |
|  |  |
| Cal.20 (Chevrotine) | 3D4/2D4/1D4 |
| Cal.20 (Balle Breneke) | 2D6+2 |
| Cal.12 (Chevrotine) | 3D6/2D6/1D6 |
| Cal.12 (Balle Breneke) | 2D8+2 |
| Cal.12 Mag. (Chevrotine) | 4D6/2D6/1D6 |
| Cal.10 (Chevrotine) | 3D8/2D8/1D8 |
| Cal.10 (Balle Breneke) | 2D10+2 |

**Le Lexique**

**Type** : type d'arme, suivant la classification suivante :

**Der**. Deringer  
**PA** Pistolet Automatique (en fait, pistolet semi-automatique)  
**R** Revolver  
**PM** Pistolet-Mitrailleur  
**F** Fusil  
**FC** Fusil de Chasse  
**FP** Fusil à Pompe (ou assimilé)  
**FA** Fusil d'Assaut  
**FM** Fusil-Mitrailleur  
**Ml** Mitrailleuse légère  
**MM** Mitrailleuse Moyenne  
**ML** Mitrailleuse Lourde  
**LG** Lance-Grenade(s)  
**LR** Lance-Roquette(s)

**Mode** : mode d'opération ou de tir, qui conditionne la cadence de tir

**Semi**-automatique (chaque appui sur la détente déclenche un tir)  
**D**ouble**-action** (l'appui sur la détente arme le "chien" et entraîne le tir)  
**S**imple**-action** (le "chien" doit être armé manuellement entre chaque tir)  
**Auto**matique (tir en rafales continues tant que l'on appuie sur la détente)  
**Rafale 3**coups (un limiteur "bride" la rafale à 3 coups, permettant de grouper les impacts)  
**Pompe** (réarmement manuel par le biais d'une glissière appelée "pompe")  
**Levier** (réarmement manuel par un levier, généralement sous garde de type Winchester)  
**C**ulasse**Mobile** (réarmement manuel par manipulation de la culasse, que l'on ramène vers l'arrière)

**Calibre** : calibre de la munition utilisée (exprimé généralement en mm. ou en centièmes de pouces).  
**Longueur** : longueur de l'arme en cm. (centimètres)  
**Poids** : poids de l'arme en kg. (kilogrammes)  
**Chargeur** : capacité standard du chargeur, barillet, magasin, bande, etc... (la première ligne indique la ou les capacité(s) de chargeur(s) les plus courante(s) pour l'arme).  
**Recharge** : indique le nombre de Rounds nécessaires pour réapprovisionner l'arme.  
(pour info, en 1 Round on recharge 2 cartouches)  
**Cadence** : indique le nombre de coups pouvant être tirés en un Round de 3s.  
(il peut y avoir plusieurs lignes en fonction des différents modes de tir de l'arme)  
**Base** : pourcentage de base de la compétence de tir correspondante.  
**Dégâts** : détermine les points de dégâts occasionnés à la cible.  
**Portée** : portée nominale à laquelle le tireur ne subit aucun malus (voir règles sur la portée)  
**PV** : Points de Vie de l'arme, reflète sa solidité lors des chocs.  
**Défaillance** : indique les chances qu'un incident de tir se produise, cette colonne comporte 3 nombres :

- le 1er , en gras, concerne une arme **propre** et bien entretenue (la majorité des cas...)  
- le 2ème, concerne quant à lui une arme **un peu sale** (non nettoyée depuis plusieurs mois,...)  
- le 3ème, enfin, concerne une arme **particulièrement sale** (non entretenue, plongée dans la boue/le sable)

**Lunette** : La puissance des lunettes de visée est variable. Elle se mesure grâce à un indice (x2, x4,..., x12) qui indique le facteur de grossissement de la lunette ; ainsi, une lunette ayant un facteur de grossissement de x4 permet de voir une cible à 200m. comme si elle se trouvait à 50m.  
Pour l'application en terme de jeu, on divise la distance à la cible par cet indice afin de déterminer les éventuels modificateurs liés à la distance ; ceci ramène bien souvent cette distance en-deçà des limites de la portée de base, évitant (ou atténuant) les malus.

**Les Protections**

|  |  |
| --- | --- |
| Gilet pare-balles Classe I (Kevlar léger) | 1D6 |
| Gilet pare-balles Classe II (Kevlar moyen) | 1D8 |
| Gilet pare-balles Classe III (Kevlar lourd) | 1D10 |
| Gilet pare-balles Classe IV (Combiné Spectra/Kevlar) | 2D6 |
| Gilet pare-balles Classe V (Veste de Police d'Assaut) | 2D8 |
| Gilet pare-balles Classe VI (Veste Militaire Lourde) | 2D10 |
| Tenue déminage intégrale (pantalon + veste avec bras & col + casque lourd) | 3D8+4 |
|  |  |
| **Autres pièces protectrices :** |  |
| Bras | +1 |
| Jambes | +1 |
| Casque Police | +1 |
| Casque Lourd Militaire | +2 |
| Bouclier Plexiglas | +1 |
| Bouclier Acier d'Assaut | +3 |