

1- Les armes

1.1- Les Armes de Corps à Corps

| Arme | Compétence | Mains | DF Bonus | Speed | DMG | Dissimulation | Coût |
|---------------------------|-------------|-------|----------|-------|----------|---------------|-------|
| Knuckles | Art Martial | 1 | - | 1 | For+1D4 | +7 | 70 € |
| Power Knuckles | Art Martial | 1 | - | 1 | For+2D4 | +5 | 200 € |
| Stun Baton | Contondant | 1 | - | 1 | Spécial | +3 | 400 € |
| Matraque Télescopique | Contondant | 1 | - | 1 | For+1D4 | +4 | 50€ |
| Masse | Contondant | 1/2 | - | 1 | For+1D6 | +1 | 20 € |
| Grande Masse | Contondant | 1/2 | 1 | 2 | For+1D8 | -1 | 40 € |
| Batte de Baseball | Contondant | 1/2 | 1 | 1 | For+1D4 | -1 | 50 € |
| Batte de Baseball Cloutée | Contondant | 1/2 | 1 | 1 | For+2D4 | -2 | 60 € |
| Nunchaku | Contondant | 1 | 2 | 1 | For+1D6 | +2 | 100 € |
| Tonfa | Contondant | 1 | 3 | 1 | For+2D4 | 0 | 100 € |
| Couteau | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+1D4 | +2 | 30 € |
| Couteau Militaire | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+2D4 | 0 | 150 € |
| Baïonnette § | Perçant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -1 | 175 € |
| Lance | Perçant | 2 | 3 | 1 | For+2D6 | -7 | 150 € |
| Jitte | Perçant | 1 | 3 | 1 | For+2D4 | 0 | 120 € |
| Machette * | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -1 | 125 € |
| Epée / Katana * | Tranchant | 1/2 | 2 | 1 | For+2D8 | -3 | 500 € |
| Hachette * | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+2D6 | -2 | 125 € |
| Hache de bataille * | Tranchant | 1/2 | 1 | 1 | For+2D8 | -4 | 300 € |
| Grande Hache* | Tranchant | 2 | 1 | 2 | For+2D10 | -7 | 500 € |
| Mini Tronçonneuse | Tranchant | 1 | 1 | 1 | For+3D8 | -4 | 600 € |
| Tronçonneuse | Tranchant | 2 | 1 | 2 | For+3D10 | -8 | 800 € |

* : Monofilament possible : augmente le codé dé d'un niveau – Multiplie le prix X 3

+ : Nécessite 1 action pour l'activer

⊠ : Fait des dommages directement au souffle – DMG : 4D6

§ : S'attache à une arme – Emplacement occupé 2

Les armes à 1 main tenues à 2 mains gagnent un bonus de +2 aux dégâts

Les armes avec une vitesse de 2 nécessitent 2 cartes d'action. 1 en guise de préparation et 1 pour frapper

1.2- Les Armes de Tir

| Nom | Compétence | Mains | Calibre | DMG | Charg | ROF | Range | Portée Max | Recul | Dissimul | Espace | Coût |
|-----------------|------------|-------|---------|-----------|-------|-----|-------|------------|-------|----------|--------|-------|
| Fléchette | Lancer | 1 | X | Force | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +5 | 0 | 10 € |
| Couteau (Petit) | Lancer | 1 | X | For+1D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +2 | 0 | 20 € |
| Couteau (Grand) | Lancer | 1 | X | For+2D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | 0 | 0 | 50 € |
| Boomerang | Lancer | 1 | X | For+1D4 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | 0 | 0 | 50 € |
| Shuriken | Lancer | 1 | X | For+1 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | +3 | 0 | 30 € |
| Hachette | Lancer | 1 | X | For+2D6 | X | 1 | 5 | Force X5 | 0 | -2 | 0 | 125 € |
| Arc | Arc | 2 | Spé | For+1D6+2 | X | 1 | 10 | Force X10 | 0 | 0 | 0 | 200 € |
| Taser | Pistolet | 1 | Spé | 3D6 Spé | 1 | 1 | 5 | 10 M | 0 | +7 | 0 | 200 € |
| Seburo Bobson | Pistolet | 1 | .22 | 3D4 | 5 | 1 | 5 | 30 M | 0 | +7 | 1 | 350 € |
| Seburo C26-A | Pistolet | 1 | 9 Mm | 3D6 | 12 | 1 | 10 | 50 M | 0 | +5 | 3 | 450 € |
| Seburo C-X | Pistolet | 1 | 10 Mm | 4D6 | 18 | 1 | 10 | 100 M | 0 | +2 | 5 | 900 € |

| | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|----------------|---|----------|---------|----|-----|-------|-------|-----|-----|----|----------|
| Sebuo CZ 76 | Pistolet | 1 | .357 | 5D6 | 6 | 1 | 10 | 50 M | -2 | 0 | 5 | 2 000 € |
| Pistolet à Aiguilles | Pistolet | 1 | Spé | 3D6 Spé | 1 | 1 | 5 | 50 M | 0 | +2 | 2 | 1 500 € |
| Sebuo GC-1 | PM | 1 | 9 Mm | 3D6 | 30 | 3 | 5 | 25 M | -2 | +3 | 3 | 600 € |
| Sebuo G5 | PM | 1 | 10 Mm | 4D6 | 40 | 3 | 5 | 50 M | -5 | 0 | 5 | 1 200 € |
| Sebuo M9 | Fusil d'Assaut | 2 | 5,56 | 4D8 | 42 | 1/3 | 20/10 | 400 M | -10 | -5 | 10 | 4 000 € |
| Sebuo Type S | Fusil | 1 | 5,56 | 4D8 | 10 | 1 | 20 | 200 M | -2 | -5 | 5 | 2 500 € |
| Sebuo SR 50 | Fusil | 2 | 7,62 | 5D8 | 10 | 1 | 50 | 600 M | -5 | -10 | 10 | 3 500 € |
| Fusil à Aiguilles | Fusil | 2 | Spé | 4D6 Spé | 1 | 1 | 20 | 200 M | 0 | -10 | 5 | 3 000 € |
| Sebuo H22 | Shotgun | 2 | 12 G | 4D6 | 10 | 1 | 5 | 15 M | -5 | -5 | 5 | 1 000 € |
| Sebuo J9 | Arme Lourde | 2 | 7,62 | 5D8 | | 3 | 10 | 100 M | -15 | -15 | 15 | 7 500 € |
| Canon d'assaut | Arme Lourde | 2 | 7,62 | 5D10 | 1 | 3 | 10 | 100 M | -20 | -20 | 15 | 15 000 € |
| Lance grenades | L. Grenades | 2 | Grenades | 4D12 | 5 | 1 | 20 | 100 M | -10 | -15 | 10 | 2 000 € |
| Lance missiles | Lance missiles | 2 | Missiles | 6D12 | 1 | 1 | 20 | 200 M | -15 | -20 | 10 | 5 000 € |

| Accessoire | Armes Adaptées | Espace | Cout |
|-------------------------------|--------------------------------------|--------|---------------|
| Programmeur | Lance grenades / Lance missiles | 2 | 2 000 € |
| Bipiéd/Trépied | Sniper / Arme Lourde / FA | 1 | 100 € |
| Holster Dissimulé | Pistolet / PM | 0 | 250 € |
| Compensateur de Recul 1-5 | Toutes | 1-5 | 1 000 € / Niv |
| Gyro Stabilisateur | Arme Lourde / Lanceurs | 3 | 5 000 € |
| Holter Coulissant | Hold Out / Pistolet Auto Léger | 0 | 500 € |
| Lunette 1 | Pistolet / FA / Fusil | 1 | 500 € |
| Lunette 2 | Fusil | 2 | 1 000 € |
| Visée Laser | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | 1 | 300 € |
| Silencieux | Pistolet | 1 | 150 € |
| Quickdraw Holster | Pistolet / PM | 0 | 250 € |
| Atténuateur de son | PM / FA | 2 | 300 € |
| Interface D'arme | Toutes | 2 | 1 000 € |
| Lance Grenade Miniature | FA (comp : lance grenades) | 4 | 3 000 € |
| Guidage Laser | Lance Missiles | 2 | 2 500 € |
| Augmenter diminuer Chargeur | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +1/-1 | 500 € |
| Augmenter Réduire Dégâts 1 | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +3/-3 | Arme X2 /2 |
| Augmenter Réduire Dégâts 2 | Pistolet / PM / FA / Fusil / Shotgun | +4/-4 | Arme X3 /3 |
| Augmenter Réduire Portée Maxi | Pistolet / PM / FA / Fusil | +2/-2 | Arme X2 /2 |

1.2.1 Armes

Sebuo Bobson : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo C26-A : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo C-X : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo CZ-76 : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuo GC-1 : Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de couverture. Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant un esquivé à -10

Sebuo G6 : Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de couverture : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant un esquivé à -10



Sebuo CZ 76



Sebuo M9



Sebuo G5



Sebuo C-X



Sebuo Type S



Sebuo GC-1



Sebuo C26-A



Lance Grenades



Sebuo Bobson



Sebuo SR-50



Sebuo H22



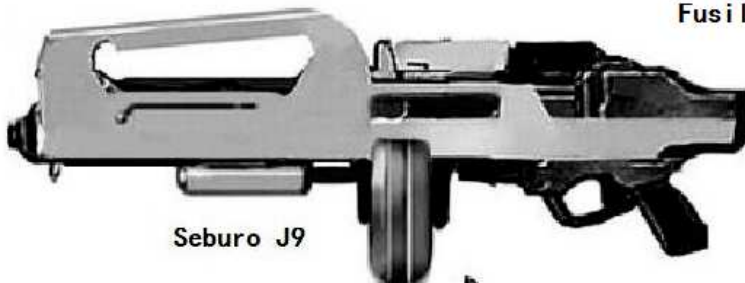
Lance Grenades Miniature



Lance Missiles



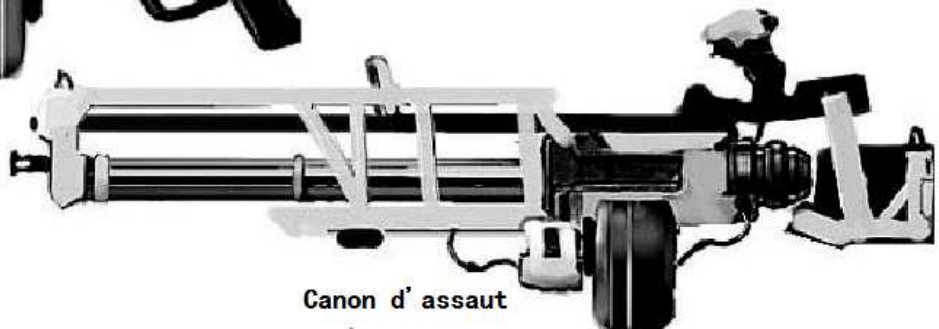
Fusil à aiguilles



Sebuo J9



Pistolet à aiguilles



Canon d'assaut

Sebuero M9 : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de couverture : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir efficace. Il est possible de passer au travers en réussissant un esquive à -10

Sebuero Type S : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuero SR-50 : Viser : 3 cartes maxi peuvent être dépensées pour un bonus de +2 / carte

Sebuero H22 : Scatter : Peut placer 3 projectiles à moins de 5 mètres. SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15
⇒ +2D/projectile à partir du 2^{ème}

Sebuero J9 : Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de barrage : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir plus efficace. Il est impossible de passer au travers lorsque le jet est réussi, une esquive à -10 permet de traverser si le jet est raté

Canon d'Assaut : Mise en route : Coûte 1 carte. Possible de tirer à chaque carte par la suite - Tout arrêt nécessite une nouvelle carte de mise en route

Automatique : 3 balles, SD = 5 / 2ème Loc 10 / 3ème Loc 15 => +1D/balle à partir de la 2^{ème}

Tir de barrage : Coûte toutes les cartes du round et 3 balles / carte. Tir en ligne droite touchant ce qui passe au travers. Jet pour toucher pour rendre le tir plus efficace. Il est impossible de passer au travers lorsque le jet est réussi, une esquive à -10 permet de traverser si le jet est raté

Lance Grenades : Dispersion : 1D6 cases / Réussite : 1D3 cases / 1 Succès : 1D2 cases / 2 succès : 1 case

Explosion : 3 cases adjacentes à l'explosion / 1ère Case -1D / 2nde Case -2D / 3ème Case -3D

Lance Missiles : Dispersion : 3D6 cases / Réussite : 3D3 cases / 1 Succès : 2D3 cases / 2 succès : 1D3 cases

Explosion : 5 cases adjacentes à l'explosion / 1ère Case -1D / 2nde Case -2D / 3ème Case -3D / 4ème Case -4D / 5ème Case -5D

| | | | | |
|---------------|------------|---------------|-----------|---------|
| Lance Flammes | 30 Charges | 1D10 X Charge | 10 mètres | 5 000 € |
|---------------|------------|---------------|-----------|---------|

Mise en route : Coûte 1 carte. Possible de tirer à chaque carte par la suite - Tout arrêt nécessite une nouvelle carte de mise en route.

1 mètre de largeur entre 1 et 4 mètres de long, 2 mètres entre 5 et 9 mètres de long et 3 mètres à 10 mètres de long. Il est possible de tirer 5 charges maximum par action. Les dégâts s'additionnent mais chaque blessure affectera une localisation différente.

Si le réservoir est percé par une munition explosive, toutes les charges restantes explosent provoquant 1D10 X nombre de charges restantes divisé par 2 dans un rayon de 5 mètres.

1.2.2 Accessoires

Programmateur : Réduit la dispersion au niveau inférieur en programmant l'explosion avant impact

Bipied/Trépied : Réduit le Recul de 2

Holster Dissimulé : Dissimulation +2

Compensateur de Recul 1-5 : Max 3 pour les PM. Réduit le Recul de 1-5

Gyro Stabilisateur : Réduit le Recul de 5

Holter Coulissant : Permet de faire sortir le flingue de sa manche. Dissimulation +2

Lunette 1 : Quand action de visée => Range X2

Lunette 2 : Quand action de visée => Range X3

Visée Laser : +1 au tir

Silencieux : -5 Vigilance pour entendre le coup de feu

Quickdraw Holster : +2 pour dégainer

Atténuateur des sons : -5 Vigilance pour entendre les coups de feu

Interface d'arme : +2 Toucher / Caméra intégrée (si yeux cyber) / Connaissance du stock de munition / Possibilité d'utiliser son Astuce pour tirer

Lance Grenade Miniature : Contient 2 grenades -1D de dégâts et explosion -1

Guidage Laser : Annulation des malus de distance ou de couverts

Augmenter/Réduire Chargeur : +5/-5 munitions dans le chargeur. Peut être pris jusqu'à 3 fois

Augmenter/Réduire Dégâts 1 : +1/-1D de DMG

Augmenter/Réduire Dégâts 2 : +1/-1 Code Dé de DMG

Augmenter/Réduire Portée : Range X2 ou /2

1.2.3 Munitions

| Chargeur | X | Arme / 10 € |
|---------------|------------|-------------|
| Normales | Balistique | 20 € |
| Taser | Impact | 50 € |
| Fléchettes | Impact | 50 € + |
| APDS | Balistique | 75 € |
| Explosives | Balistique | 50 € |
| EX Explosives | Balistique | 100 € |
| Gel | Impact | 30 € |
| Traceuses | Balistique | 120 € |

Taser : Si l'armure est passée par les dégâts => 4D6 au souffle

Fléchettes : Si l'armure est passée par les dégâts => effets de la fléchette

APDS : Armure -6

Explosives : DMG +6 / Si une maladresse est effectuée, le tireur encaisse les dégâts et l'arme devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée

EX Explosives : DMG +6 / Armure -3 / Si une maladresse est effectuée, le tireur encaisse les dégâts et l'arme devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée

Gel : Les DMG de l'arme sont transformés en DMG de souffle et c'est l'impact de l'armure qui est utilisé pour réduire les dégâts

Traceuses : S'enclenchent quand le tireur possède le cyberware approprié. Ignore les malus de distance et les couverts de la cible.

| | | | |
|---------------|-----------------|------------|--------|
| Flash Bang | Explosion X3 | X | 50 € |
| Fragmentation | Explosion | Impact | 100 € |
| Antichar | Pas d'explosion | Balistique | 200 € |
| Gaz | Explosion X2 | X | 30 € + |
| Smoke | Explosion X2 | X | 50 € |
| Thermo | Explosion X2 | X | 50 € |

Flash Bang : Rend aveugle tous ceux présents dans l'aire d'effet qui avaient les yeux ouverts - Durée : 1D6 Rds

Antichar : Armure -12

Gaz : Tout dépend du gaz inclus dedans

Smoke : Malus de -10 pour voir et tirer au travers du nuage

Thermo : Comme une flash bang qui affecte les visions thermo

1.3- Armures

| Type | Protection | Balistique | Impact | Prix |
|---------------------|---------------------|------------|--------|--------------|
| Costard Pare Balles | Torse, Bras, Jambes | 3 | 2 | 1 500 € |
| Armure de Fibre | Au choix | 4 | 4 | 200 € X Part |
| Trench Pare Balles | Torse, Bras, Jambes | 5 | 3 | 1 400 € |
| Gilet Pare Balles | Torse | 6 | 4 | 900 € |
| Casque Moto | Tête | 2 | 6 | 100 € |
| Casque | Tête | 5 | 3 | 500 € |
| Battle Armor | Tout | 8 | 8 | 7 500 € |
| Ork | Tout | 10 | 10 | 10 000 € |

Les armures ne peuvent pas être portées l'une sur l'autre à cause de leur taille respective.

Casque : Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent y être incorporés (CF Cyberware)

Battle Armor : Inutilisable avec une Armure Dermale. Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent être incorporés au casque (CF Cyberware)

Ork : Inutilisable avec une Armure Dermale. Dans la mesure du raisonnable, des équipements visuels et audio peuvent être incorporés au casque (CF Cyberware)

| | |
|----------------------|-----------|
| Camouflage | Prix X2 |
| Renforcée | Prix X1,5 |
| Résistante au Feu | 1 000 € |
| Shock | 4 000 € |
| Imperméable | Prix X1,5 |
| Réduction de Chaleur | 2 000 € |

Camouflage : Bonus de +1 en furtivité par localisation protégée. Malus de -1 si le camouflage ne correspond pas à l'environnement.

Renforcée : Bonus de +2 à l'armure

Résistante au Feu : Double l'armure contre les flammes

Shock : Délivre une bonne décharge d'électricité en phase de lutte (4D6 au souffle)

Imperméable : Permet d'annuler les effets des gaz

Réduction de Chaleur : Permet de disparaître des visions thermo