

## 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<sup>ème</sup>

*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

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

*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



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



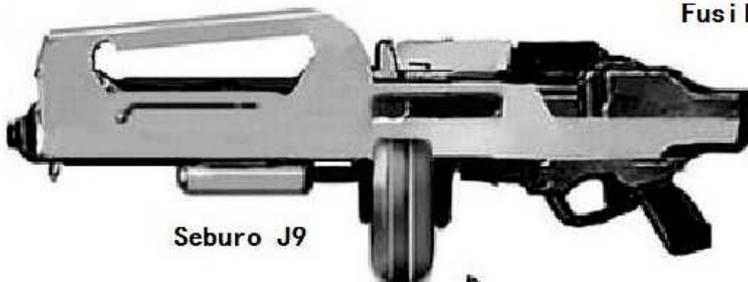
Lance Grenades Miniature



Lance Missiles



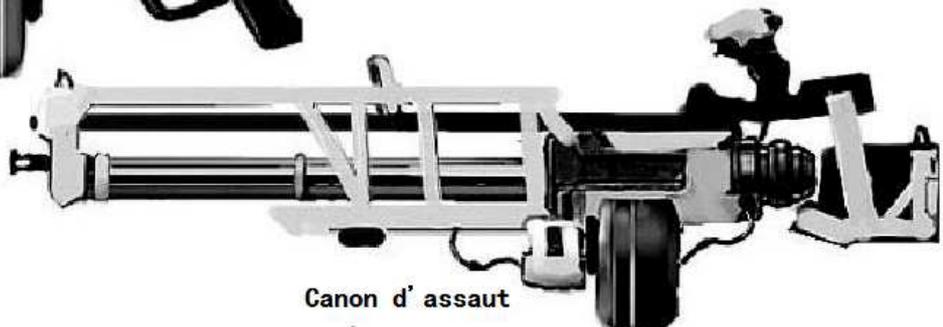
Fusil à aiguilles



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<sup>ème</sup>

**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<sup>ème</sup>

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

**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<sup>ème</sup>

**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