

Armure

Les attributs qui définissent les armures sont la Valeur d'Armure (« VA »), les Zones Protégées, La Force Minimum (« FOR Min »), le Poids (« Pds »), le Prix et les Notes.

Table des armures

Armure	VA	Loc	FORmin	Pds	Notes
Vêtements légers	1	var.	0	1	Vêtements d'été
Vêtements épais	2	var.	1	4	Vêtements d'hiver
Cuir	6	7-15	3	2	½ VA contre dgts subjugaux
Casque de football	10	3-4	2	2	
Protections de football	10	7-8	4	8	
		10-11			
		13-15			
Casque en kevlar	14	3-4	2	1	Casque militaire/policier
Armures modernes					
Niveau IIA	10	7-12	3	1	½ VA contre armes perforantes
Niveau II	12	7-12	3	1	½ VA contre armes perforantes
Niveau IIIA	14	7-12	3	1.5	½ VA contre armes perforantes
Niveau III	16	7-12	4	1.5	½ VA contre armes perforantes
Tactique	18	6-13	5	2	½ VA contre armes perforantes
Renforcée	20	13	2	5	

Armes

Les attributs qui décrivent les armes de contact sont les Dégâts (dgts), le Type, la Taille, le Facteur d'Initiative (Init), la Précision (Préc), la FOR Minimum (FOR Min), le Poids (Pds), le Prix et les Notes

Armes de contact

	Dgts	Type	Taille	Init	Préc	FORMin	Pds	Notes
Batte en aluminium	3d6	C/M	M	-1	0	3	1	
Bâton de police	2d6	C/M	M	0	0	2	0,5	
Baïonnette	2d6	P/M	M	-2	0	3	0,5	S'ajoute au poids du fusil
Chaîne	3d6	C/M	M/L	-2	-1	3	1	
Katana	4d6	P/M	M	0	0	3	1,5	
Coup de pied	spécial	C/S	M	0	0	–	–	Dégâts de FOR
Coup de poing	spécial	C/S	C	0	0	–	–	Dégâts de FOR
Couteau	1d6	P/M	C	0	0	2	0,25	

Armes à distance

	Dgts	Type	FP	Préc	FORMin	Max	CdT	Mun	Pds
Arc composite	4d6	P/M	+2	0	3	x20	1/2	1	2
Arbalète lourde	3d6	P/M	+1	-1	4	50	1/4	1	3,5
Fusil à harpon	4d6	P/M	+2	0	3	50	1/4	1	3

Pistolets (par calibre)

.25 ACP semi-auto	1d6	P/M	-1	+1	2	50	4s	6	5	SA
.22 short semi-auto	1d6	P/M	-1	+2	2	50	4s	6	5	SA
.32 ACP snub-nose	2d6	P/M	-1	+1	3	50	3s	6	1	RD
.32 ACP revolver	2d6	P/M	0	+2	3	50	3s	6	1	RD
.22 LR semi-auto	2d6	P/M	-1	+1	2	50	4s	12	1	SA
9mm short	2d6+2	P/M	0	+2	3	50	4s	6	1.5	SA
.45 ACP (1865)	3d6	P/M	0	+2	3	50	2s	6	2	RS
.45 ACP (1980)	3d6	P/M	0	+2	3	50	4s	7	2	SA
9mm Para	4d6	P/M	0	+2	3	50	4s	15	2	SA
.357 Mag. snub-nose	4d6	P/M	-1	+1	3	50	3s	6	1.5	RD
.357 Mag. 6» barrel	4d6	P/M	0	+2	3	50	3s	6	2	RD

