

# Armes Archaïques

## EXPLICATION DES ABRÉVIATIONS :

**..Allonge** : L'allonge supplémentaire conférée par l'arme

**Action** : Attaque & différents types d'attaque ou Parade.

**Dégâts** : Les dégâts...

**RS/PV** :

**RS** : les dommages que l'arme peut subir sans être réellement endommagée.

**PV** : La structure même de l'arme. Ses "points de Vie".

**Taille / Coup** : Coup porté latéralement ou verticalement du tranchant ou de la partie forte de l'arme de manière à trancher / écraser l'adversaire.

**Estoc** : Coup porté de la pointe de manière à embrocher l'adversaire d'en face.

**Lancer** : Acte de lancer l'objet à la gueule de la cible.

**Pousser** : Utilisation d'une arme pour faire reculer l'adversaire.

**@ (Empale)** : Ces Armes peuvent empaler sur un succès spécial elles infligent alors 1D6 de dommages supplémentaires et restent coincées dans le corps de la victime.

**Retirer une arme empalée** : Jet de FOR dont le DD est égal aux dommages infligés.

L'empalé subit 1 point de dommages par tentative ratée. L'empalé subit 1D4 de dommages quand l'arme est retirée de cette manière.

Un jet de premiers secours DD15 permet de limiter les dommages à 1.

**Se retirer une arme empalée** : En plus du jet ci dessus, il faut aussi réussir un Jet de TRP dont le DD est égal aux dommages +5. Les conséquences sont les mêmes.

**Conséquences d'une Empale** : Tant que l'arme est dans le corps bouger est dangereux, pour chaque 5s de mouvements brusques, l'empalé subit 1 point de dégâts. Il faut réussir un jet de TRP dont le DD est égal aux dommages de l'empale pour oser bouger ainsi avec un corps étranger fiché dans la carcasse !

Si les dommages subis de la sorte viennent à être égaux aux dommages infligés par l'empale, l'arme sort d'elle même de la plaie béante.

**Hémorragies Supplémentaires** : une empale même n'ayant pas engendré de blessure majeure, engendre une hémorragie SUPPLÉMENTAIRE\* de gravité variable.

**@@** : Comme l'Empale mais les dommages supplémentaires sont de 1D8.

**T (tranchante)** : Sur un succès spécial ces armes infligent +3Dmg et infligent à l'adversaire un Arrêt de 1 par 5 points de dommages.

Une hémorragie est probable.

**R (Recul)** : Ces armes infligent un recul de 1m par tranche de 5 Dmg (1-5=1m ; 6-10=2m) excédant la "résistance aux reculs". La victime est sonnée et subit un arrêt de 1 par 2m de recul.

**R+ (Recul augmenté)** : Contre ce type de recul la RS recul de la cible est réduite de moitié. Les reculs ont donc lieu plus souvent.

**(Tmp\*)** : Ces dommages sont partiellement temporaires c'est-à-dire qu'une partie sera rapidement récupérée (en général la moitié, voire la description de l'arme.) au rythme de 1PV/ round.

**Usage Aisé +x** : Cette arme est assez facile d'utilisation accordant le bonus indiqué à son utilisateur. (Donc avec une compétence de 6, le combat à la batte de baseball est mené avec une valeur compétence de 9)

**Parade +x** : Cette valeur indique avec quel bonus est effectué le jet de parade.

**(1-2 Mains)** : L'arme peut être utilisée à 1 ou 2 mains. À deux mains la force requise est réduite de moitié et l'ajustement -ACC réduit de 5.

## PUGILAT & ARMES DE PUGILAT

**Viser** : Au Pugilat les pénalités de visée sont réduites d'une catégorie (en gros de 5).

**parade !** : La parade est effectuée à +5 contre une attaque de pugilat (ou armes à feu au contact) mais seulement à +2 contre une attaque à l'arme archaïque.

Frapper sur une armure rigide (R1, R2) inflige des dommages au poing; égaux à la rigidité de l'armure (1 pour R1, 2 pour R2).

### PUGILAT / LUTTE. ARTS MARTIAUX



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Combat de Rues / Absence de technique						
Poing	1D4(T)	x2	R+	3	-5	Loc.H (1D4+8)
Pieds	1D6(T)	x2	R+	4	-5	Loc.B
Tête	1D4	x2	R+	3	-6	# Loc.Tête
Genoux	1D4+1(T)	x2	R	3	-5	# Loc.C(Torse)
Empoignade	S	*	*	3	-4	Saisie
Immobilisation	I/E	*	*	4	-6	Imm. / Étranglement
Projection/B	P/B	*	*	4	-4	Projection / Balayage

BOXE US						
P. Rapide	1D4(T)	x2	R	3	-4	Loc.H (1D4+8)
P. Puissant	1D6(T)	x2	R+	3	-5	Loc.H (1D4+8)

BOXE Française / SAVATE						
Poing	1D4(T)	x2	R+	3	-4	Loc.H (1D4+8)
Pied	1D6+1(T)	x2	R+	4	-5	Loc.B
"Coup Haut	1D6(T)	x2	R+	4	-5	Loc.H (1D4+8)

ARTS MARTIAUX						
<b>AIKIDO</b> : +2 en projections / Balayages & Immobilisation / Étranglement						
<b>JUDO</b> : +2 en Immobilisation / Étranglement & +2 Force pour les jets d'opposition et le calcul des dommages d'immobilisation.						

ARTS MARTIAUX DE FRAPPE						
Poing	1D4(T)	x2	R+	3	-4	Loc.H (1D4+8)
" Rapide	"1/2(T)	x2	R	2	-5	Loc.H (1D4+8)
Pieds	1D6(T)	x2	R+	4	-4	Loc.B
" Rapide	"1/2(T)	x2	R	3	-5	Loc.B
"Coup Haut	1D6(T)	x2	R+	4	-5	Loc.H (1D4+8)
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade !

Poids	Force	RS/PV
Notes : (T) Dommages temporaires récupérés au rythme de 1/10s (RM)		

# : Pour être portée efficacement cette attaque doit suivre une empoignade

**Loc.H** : Les attaques sont généralement portées dans les localisation hautes.

**Loc.B** : Les attaques sont généralement portées dans les localisation basses. (les malus de visée ne sont pas minorés dans les locs hautes)

**Loc.Tête** : Coup porté à la tête sans malus.

**Loc.C** : Les coups sont généralement portés au torse.

**Saisie** : Une empoignade de base n'inflige pas de dommages mais permet de maîtriser l'adversaire / s'en protéger.

**Immobilisation** : un personnage immobilisé doit réussir un jet d'opposition de Force contre son adversaire pour se libérer, avec un malus de -1 par seconde. Tant que ce dernier maintient sa prise, le personnage subit des dégâts. *Dégâts : jusqu'à 1D-FOR / seconde (un Dès "Mod.Force")*

**Étranglement** : Idem mais à la gorge => ajoute la suffocation.

**Projection / Balayage** : Un personnage jeté au sol doit réussir un jet 'Esquive ND 20 ou s'étaler par terre. Dans ce cas, il lui faut 2 secondes pour se relever, contre une seconde si le jet est réussi. Durant ce temps, il est particulièrement vulnérable. *Dégâts : La chute inflige 1D4.*

### COUP DE POING US

Allonge	0	50 m	x			
	5 m	x	75 m	x		
	10 m	x	100 m	x		
	20 m	x	150 m	x		
	35 m	x	200 m	x		
Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	1D4+2	x2	R+	3	-6	
Poids	0.2 (A)	Force		1	RS/PV	4 / 2



## ARMES LÉGÈRES

### CRAN D'ARRÊT

Allonge	0.2	50 m	x
5 m	-4	75 m	x
10 m	-10 (-1)	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D3	x1	T	3	-4	
Estoc	1D3+1	x2/3	@	3	-6	Spé +1
Lancer	1D3	x1	@	3	-5	
Parade	rs: 02	-	x	x	x	Parade+2
Poids	0.1 (A-)	Force	1		RS/PV	1 / 4

Notes : ...

### GRAND COUTEAU

Allonge	0.3	50 m	x
5 m	-5	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D4	x1	T	3	-5	
Estoc	1D4+1	x2/3	@	4	-4	Spé +1
Lancer	1D4	x1	@	3	-6	
Parade	rs: 04	-	x	x	x	Parade+2
Poids	0.3 (B)	Force	1		RS/PV	2 / 5

Notes : ...

### COUTEAU DE COMBAT / BAÏONNETTE

Allonge	0.3	50 m	x
5 m	-4	75 m	x
10 m	-10 (-1)	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D6	x1	T	3	-5	
Estoc	1D6+1	x2/3	@	4	-4	Spé +1
Lancer	1D4	x1	@	3	-6	
Sur Fusil	1D8+1	x2/3	@	5	-5	Spé +1
Parade	rs: 04	-	x			Parade+2
Poids	0.3 (A)	Force	1		RS/PV	2 / 6

Notes : ...

### MACHETTE / SABRE

Allonge	1	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D8+1	x1	T	4	-6	
Parade	rs: 08	-	x	x	x	Parade +4
Poids	1.5 (D)	Force	3		RS/PV	3 / 8

Notes : ...

### HACHOIR

Allonge	0.4	50 m	x
5 m	-5	75 m	x
10 m	-12 (-1)	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	2D4	x1	T	4	-5	
Lancer	2D3	x1	x	4	-6	
Parade	rs: 05	-	x	x	x	Parade+2
Poids	1 (B)	Force	4		RS/PV	2 / 6

Notes : ...

## TANTO

Allonge	0.3	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D8	x1	T	3	-5	Spécial +1
Estoc	1D8	x2/3	@	4	-4	Spécial +1
Parade	rs: 05	-	x	x	x	Parade +2
Poids	0.4 (B)	Force	3		RS/PV	1 / 6

Notes : ...

## WAKISASHI

Allonge	0.6	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D10+1	x1	T	4	-4	Spécial +1
Estoc	1D10	x2/3	@	4	-5	Spécial +1
Parade	rs: 08	-	x	x	x	Parade +3
Poids	0.7 (D)	Force	2		RS/PV	1 / 10

Notes : ...

## KATANA

Allonge	1	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	1D12+1	x1	T	4	-5	Spécial +1
Estoc	1D12	x2/3	@	5	-4	Spécial +1
Parade	rs: 06	-	x	x	x	Parade+2
Poids	1 (E)	Force	3 (1-2 Mains)		RS/PV	1 / 10

Notes : ...

## ARMES DE LANCER

### COUTEAU DE LANCER

Allonge	0.2	50 m	x
5 m	0	75 m	x
10 m	-6	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Lancer	1D6+1	x2/3	@	3	-5	Spé +1
Taille	1D3	x1	T	3	-5	
Estoc	1D3+1	x2/3	@	4	-4	
Parade	rs: 02	-	x	x	x	Parade+1
Poids	0.1 (A)	Force	2		RS/PV	1 / 4

Notes : ...

### SHURIKEN

Allonge	0.0	50 m	x
5 m	0	75 m	x
10 m	-10	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x

Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Lancer*	1D4	x1/2	@	3	-4	
"Double"	x2	"	"	3	-5	1 toucher /2 Marge
"Triple"	x3	"	"	3	-5	1 toucher /3 Marge
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade
Poids	0.05 (A-)	Force	NA		RS/PV	1 / 2

Notes : \* Les lancers doubles ou triples permettent de projeter 2 à 3 Shurikens simultanément. En cas de succès, un projectile fait mouche, +1 par 2 ou 3 points de marge de succès.

## ARMES LONGUES

### BÂTON

Allonge	1.5/0.5	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	2D6*	x2	R	4	-5	Usage Aisé +2
Frappe#	2D4*	x2	R	3	-4	Allonge 0.5
Pousser	2D4*	x2	R+	4	-6	Usage Aisé +2
Parade	rs: 06	-	x	x	x	Parade+6

Poids	1.5 (E)	Force	3 (2 Mains)	RS/PV	1 / 8
-------	---------	-------	-------------	-------	-------

Notes : << PEUT AUSSI ETRE UTILISE COMME ARME LOURDE>>

\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par round.

Frappe# Le bâton est tenu par le centre, la frappe a lieu des deux bouts, généralement en une succession rapide.

### CHAÎNE

Allonge	Var	50 m
5 m		75 m
10 m		100 m
20 m		150 m
35 m		200 m



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Petite 1m	1D6	x2	T*	4	-6	Enroulement
Moyenne "	1D8	x2	T*	4	-7	Enroulement
Grosse 2m	2D6	x2	T*	5	-6	Enroulement
Parade	rs: NA	-	x	x	x	Parade NA

Poids	2 à 5	Force	2-5 (1-2 mains)	RS/PV	2 / 6
-------	-------	-------	-----------------	-------	-------

Notes : ... La petite chaîne correspond à une chaîne de moto(usage à 1 main)  
La moyenne à une chaîne d'attache (usage à 1 main)

La grosse à une chaîne de sécurité de véhicule lourd (usage à 2 mains)

### LANCE

Allonge	1.5	50 m	x
5 m	0	75 m	x
10 m	-5	100 m	x
20 m	-10	150 m	x
35 m	-15 (-1)	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Estoc	1D10+1	x2/3	@	5	-5	
Du Bois	1D10**	x2	R	4	-6	Usage Aisé +2
Lancer	1D10	x1	@	5	-5	
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade+6

Poids	2 (F)	Force	5 (2 Mains)	RS/PV	1 / 6
-------	-------	-------	-------------	-------	-------

Notes : \*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par Round

### LANCE COURTE

Allonge	1.3	50 m	-20 (-2)
5 m	0	75 m	x
10 m	-3	100 m	x
20 m	-7 (-1)	150 m	x
35 m	-12 (-1)	200 m	x

Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Estoc	1D10	x2/3	@	4	-6	
Du Bois	1D8**	x2	R	4	-6	Usage Aisé +2
Lancer	1D10	x1	@	4	-6	
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade+5

Poids	1 (F)	Force	3 (1-2 Mains)	RS/PV	1 / 4
-------	-------	-------	---------------	-------	-------

Notes : \*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par Round

## ARMES LOURDES / IMPROVISÉES.

### BARRE DE FER

Allonge	0.8	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	1D6+3	x1,5	R	4	-7	Usage Aisé +2
Parade	rs: 08	-	x	x	x	Parade +3
Poids	2	Force	5	RS/PV	5 / 10	

Notes : ...

### BATTE DE BASE BALL

Allonge	0.8	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup (1m)	1D10**	x2	R	4	-6	Usage Aisé +2
Coup (2m)	1D10**	x2	R	4	-5	Usage Aisé +2
Parade	rs: 06	-	x	x	x	Parade+5
Poids	1 (D)	Force	3 (1-2 Mains)	RS/PV	1 / 10	

Notes : \*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par Round

### COUP DE CROSSE

Allonge	0-0.4	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Flingue	1D4+1	x2	R	3	-6	
Gros "	1D4+2	x2	R	3	-7	
Fusil	1D6+2	x2	R	4	-7	Usage Aisé +2
Parade	rs: 2/3/5	-	x	x	x	Parade

Poids	Arme	Force	Arme	RS/PV	0 / Var
-------	------	-------	------	-------	---------

Notes : La plupart des armes supportent mal d'être utilisées comme masses, il en découle une réduction de fiabilité de 1 à 2 catégories.

Les Armes à crosse pleine comme les fusils de chasse et les revolvers sont néanmoins peu affectées.

\*Utilisation au choix avec la compétence "armes archaïques" ou Pugilat.

### EXTINCTEUR

Allonge	0.4	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Petit	2D3*	x2	R	4	-6	
Gros	2D3+2*	x2	R	5	-6	
Gaz	0	x	x	5	-4	
Parade	rs: 02*	-	x	x	x	Parade+0

Poids	1-4 (C-D)	Force	4-6 (1-2 Mains)	RS/PV	1 / 6 (explosion)
-------	-----------	-------	-----------------	-------	-------------------

Notes : \*La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par Round

### GRANDE BARRE DE FER

Allonge	1.2	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	1D8+4	x1,5	R	4	-7	Usage Aisé +2
Parade	rs: 10	-	x	x	x	Parade +3
Poids	3,5	Force	5 (2 Mains)	RS/PV	5 / 15	

Notes : ...

## HACHE

Allonge	1	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Taille	3D6	x1	T	5	-6	
Pousser**	2D4	x2	R++	5	-6	
Parade	rs: 10	-	x	x	x	Parade+15%

Poids	3.5 (E)	Force	5 (2 Mains)	RS/PV	4 / 12
-------	---------	-------	-------------	-------	--------

Notes : \*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par round.

## MARTEAU

Allonge	0.3	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	1D4+3	x1	T	3	-6	
Parade	Rs: 06	-	x	x	x	Parade+10%

Poids	1	Force	2	RS/PV	3 / 10
-------	---	-------	---	-------	--------

Notes : ...

## MASSE DE CHANTIER

Allonge	0.8	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	2D6+2	x1.5*	R	5	-6	
Pousser	2D4+2**	x2	R++	5	-6	
Parade	rs: 10	-	x	x	x	Parade+15%

Poids	4 (D)	Force	6 (2 Mains)	RS/PV	5 / 15
-------	-------	-------	-------------	-------	--------

Notes : \* Endommagement l'armure : l'armure est réduite de la moitié des dommages qu'elle vient d'encaisser.

\*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par Round

## MASSUE CLOUTÉE

Allonge	1.2	50 m	x
5 m	x	75 m	x
10 m	x	100 m	x
20 m	x	150 m	x
35 m	x	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Coup	2D6	x2	R	5	-6	
Pousser	1D8**	x2	R++	5	-6	
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade +20%

Poids	3 (E)	Force	7 (2 Mains)	RS/PV	2 / 8
-------	-------	-------	-------------	-------	-------

Notes : \*\* La moitié des dommages sont temporaires et récupérés au rythme de 1 par round.

## ARMES DE TIR

### ARBALÈTE

Allonge	NA	50 m	-7
5 m	+5	75 m	-12 (-1)
10 m	+2	100 m	-18 (-2)
20 m	0	150 m	x
35 m	-3	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Pointe OS	2D4+1	x1.5	@	4*	-6	
Pointe Fer	2D4+2	x1	@@	4*	-6	
Poids	4 (D)	Force	4 (2 Mains)	RS/PV	2 / 6	

Notes : \*Temps de rechargement de 6.

### ARBALÈTE MODERNE

Allonge	NA	50 m	-4
5 m	+5	75 m	-8
10 m	0	100 m	-12 (-1)
20 m	0	150 m	-16 (-2)
35 m	-1	200 m	-22 (-3)



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Carreau	2D6+2	x2/3	@@	5	-6	
" Perforant	2D6+1	x1/2	@@	5	-6	Spé +5%
" Lame	2D6	x1	@	5	-6	Hémorragie 1/30s
Poids	3 (D)	Force	4 (2 Mains)	RS/PV	1 / 5	

Notes : Temps de rechargement de 5.

### ARBALÈTE DE POING

Allonge	NA	50 m	-20 (-1)
5 m	+5	75 m	x
10 m	0	100 m	x
20 m	-4	150 m	x
35 m	-10	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Carreau	2D4	x1	@	3	-7	
" Creux	2D4	x2	-	3	-7	
Poids	1 (C+)	Force	3	RS/PV	1 / 3	

Notes : Temps de rechargement 4.

\*Les carreaux creux sont destinés à l'usage de poisons.

### ARC

Allonge	NA	50 m	-10 (-1)
5 m	+2**	75 m	-15 (-1)
10 m	0	100 m	-20 (-2)
20 m	-2	150 m	x
35 m	-5	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Pointe OS	1D8**	x1.5	@	6*	-5	
Pointe Fer	1D8+1**	x1	@@	6*	-5	
Poids	1 (E)	Force	4* (2 Mains)	RS/PV	0 / 3	

Notes : \*Temps de rechargement compris, Si l'arc est déjà tendu, flèche encochée le coût en PA est de 3.

\*\* A courte portée l'arc n'inflige que la moitié des dommages

Un arc adapté à la force de son utilisateur à celle-ci comme force requise mais permet d'appliquer la moitié de son bonus de force aux dommages.

### ARC MODERNE À POULIES

Allonge	NA	50 m	-6
5 m	+2**	75 m	-10 (-1)
10 m	0	100 m	-15 (-1)
20 m	-1	150 m	-21 (-2)
35 m	-3	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Flèche	1D10+1	x1	@@	6*	-6	
" Perforante	1D10	x2/3	@@	6*	-6	Spé +5%
" Lame	1D10	x1.5	@	6*	-6	Hémorragie 1/30s
Poids	1 (E)	Force	5* (2 Mains)	RS/PV	0 / 3	

Notes : \*Temps de rechargement compris, Si l'arc est déjà tendu, flèche encochée le coût en PA est de 3.

\*\* A courte portée l'arc n'inflige que la moitié des dommages

Un arc adapté à la force de son utilisateur à celle-ci comme force requise mais permet d'appliquer la moitié de son bonus de force aux dommages.



## FRONDE

Allonge	NA	50 m	-24 (-2)
5 m	+2	75 m	x
10 m	0	100 m	x
20 m	-4	150 m	x
35 m	-12	200 m	x



Action	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Pierre	1D6	x2	+1	4*	-6	
Bille métal	1D8	x1,5	+2	4*	-6	
Poids	0.1	Force	NA	RS/PV		1/1

Notes : \*Temps de rechargement compris.

## LES BOUCLIERS

Arme défensive archaïque destinée à offrir une protection supplémentaire. Agit comme une armure, elle est accrochée au bras (gauche).

Protection contre ...	Bois	Grand Bois	Acier	Grand Acier
... A. à Feu	1	1	4	4
... A. Blanches	5	6	7	8
Localisations Couvertes*	Bras+2	Bras+3	Bras+2	Bras+3
Parade +	+6	+7	+6	+7
Résistance en Parade	10	10	12	12
RS / PV	2/8	2/8	4/10	4/10
Poids	3	5	4	8

Utilisé par les tribaux & les archaïques, les boucliers sont tenus du bras gauche et utilisés en conjonction avec une arme à une main. Ils peuvent être utilisés de façon très active ou passive.

\* Le Bouclier forme un mur entre soi et l'adversaire, Il offre sa protection (comme une armure) au bras du porteur ainsi qu'à 2 à 3 localisations de son choix.

Utilisé en Parade active (combat défensif) il a une grande résistance.



## Les Boucliers Modernes

Oublié durant des siècles, le bouclier a refait son apparition sous la forme d'un mur portatif ... Il porte souvent des inscriptions telles que "CRS" ... Certains sont tellement grands qu'ils ont été munis d'une petite lucarne afin de pouvoir voir ou l'on met les pieds. Ce type de Boucliers nécessitent l'usage des deux mains, pèsent plus de 20Kg, rendent la course et les manoeuvres rapides impossibles, mais offrent une protection de 10 à 20. Plus proches du mur portable que de l'arme, ils sont d'une relative inutilité.

## BASES DE TRAVAIL

...						
Allonge	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
50 m						
5 m						
10 m						
20 m						
35 m						
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade
Poids		Force			RS/PV	
Notes : ...						

## ARME

Type	Dégâts	Arm	Spé	TMP	-Acc	Notes
Allonge						
50 m						
5 m						
10 m						
20 m						
35 m						
Parade	rs:	-	x	x	x	Parade +
Poids		Force	(... Mains)		RS/PV	
Notes : ...						