

QUELQUES ARMES

ARMES À FEU	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pistolet, petit calibre	3 (B)	10/30	9	7	
Pistolet, gros calibre	5 (B)	10/50	9 (I)	8	
Fusil de chasse, petit calibre	3 (B)	10/60	7 (I)	6	
Fusil de chasse, gros calibre	4 (B)	10/100	7 (II)	7	Lourd (2)
Fusil de précision + lunette	4 (B)	50/500	9 (III)	8	
Fusil à pompe / Canon scié	5 (B)	5/20	9 (I)	6	Lourd (2)
Pistolet mitrailleur	4 (B)	15/50	10 (II)	6	Rafale (3)
Fusil d'assaut	6 (B)	20/80	9 (II)	7	Rafale (2)
Lance-flammes	8 (F)	5/10	10 (II)	5	Zone (10)
ARMES DE MÊLÉE	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pied de biche / Batte	Vigueur +1 (C)	-	5 (I)	9	Lourd (2)
Masse de chantier	Vigueur +2 (C)	-	7 (I)	8	Lourd (3)
Poinçon	1 (L)	-	3	4	Rapide (2)
Couteau	2 (L)	-	5	6	
Machette / Hachette	3 (L)	-	5 (I)	8	
Hache lourde	Vigueur +2 (L)	-	7 (I)	7	Lourd (3)
CORPS À CORPS	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Coup de poing	Vigueur -1 (C)	-	-	-	Rapide (2)
Coup de pied / de tête	Vigueur (C)	-	-	-	
Poing américain	Vigueur (C)	-	5 (I)	8	
ARMES DE TIR	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Sarbacane	1 (L)	5/10	5	8	Rapide (2)
Lance-pierre / Fronde	1 (C)	6/20	5	6	Rapide (2)
Arc, léger	3 (L)	10/25 *	7 (I)	7	Lourd (2)
Arc, lourd	5 (L)	15/50 *	9 (II)	8	Lourd (3)
Arbalète	4 (L)	10/50	9 (II)	8	
ARMES DE LANCER	DOMMAGES	PORTÉES	RARETÉ	FIABILITÉ	TRAITS
Pierre	Vigueur -1 (C)	2/6 *	3	9	Rapide (2)
Couteau	2 (L)	2/4 *	5	6	
Lance / Javelot	Vigueur +2 (L)	4/8 *	5 (I)	8	Lourd (2)
Cocktail Molotov	3 (F)	2/5 *	5	4	Zone (4)
Grenade offensive	6 (B)	3/8 *	10 (II)	5	Zone (5)
Grenade lacrymogène	-	3/8 *	9 (II)	6	Zone (8) Malus (1) Durée (4)

* : Portées multipliées par la Vigueur de l'attaquant

● Les Dommages des armes

Généralement compris entre 1 et 3 pour la plupart des armes de mêlée, et entre 3 et 5 pour les armes à feu ou de tir les plus courantes, **les Dommages de base des armes** peuvent facilement atteindre 6 ou 8 pour les armes de guerre et les projectiles lourds. Comme pour les Portées, les Dommages de base des armes à feu et des armes de tir sont fixes, car principalement liés à leurs munitions et projectiles, tandis que ceux des armes de lancer ou de mêlée sont souvent modifiés par la Vigueur.

- Les Dommages d'un coup de poing sont liés à la Vigueur de l'attaquant, tandis qu'un pistolet de petit calibre infligera 3 Dommages (B) de base quelle que soit la Précision du tireur.

► **Note** : Comme expliqué dans les pages qui suivent, les Dommages de base des armes s'ajoutent aux Réussites obtenues sur le jet de l'attaquant. Avec 4 Réussites, un tir de pistolet 3 (B) infligera donc 7 Dommages (B) au total, signe d'une Blessure Grave dans la plupart des cas – voir « Les Blessures », page 49.

QUELQUES PROTECTIONS

PROTECTIONS	INDICE	RARETÉ	FIABILITÉ	MOBILITÉ	TRAITS
Partielle, légère	2	3	4	-	
Partielle, matelassée	1/3 (C)	5 (I)	6	-	
Partielle, renforcée	1/3 (L)	5 (I)	5	-	
Partielle, blindée	4	9 (II)	7	(II)	Lourd (3)
Partielle, pare-balles	1/4 (B)	9 (III)	6	(I)	
Intégrale, légère	3	5	5	(I)	
Intégrale, matelassée	2/4 (C)	7 (I)	7	(I)	
Intégrale, renforcée	2/4 (L)	7 (I)	6	(I)	
Intégrale, blindée	6	9 (II)	8	(III)	Lourd (3)
Intégrale, pare-balles	2/6 (B)	10 (III)	7	(II)	Lourd (3)
Combinaison de pompier	2/6 (F)	9 (II)	9	(I)	
Combinaison d'apiculteur	0/6 (*)	7 (II)	5	(I)	
Combinaison NRBC	0/8 (**)	10 (II)	7	(II)	

* : Piqûres, essaims.

** : Radiations, virus, gaz.

BOUCLIERS	INDICE	RARETÉ	FIABILITÉ	MOBILITÉ	TRAITS
Bois	1/3 (C)	6	5	(I)	
Métal	1/3 (L)	5	6	(I)	
Plexiglas	2/4 (L)	10 (I)	9	(I)	
Avant-bras	*/*	*	*	-	

* : Indices égaux à ceux de la Protection -1.

▲ DOMMAGES AUX PROTECTIONS

Directement exposées aux coups et aux Dommages, les Protections justifient pleinement l'utilisation de la **règle des Dommages matériels**, présentée page 37. La gravité des Dommages et la perte de points de Fiabilité sont ici déterminées directement par la **gravité des Blessures subies** par le personnage.

- ▶ Lorsqu'une Protection reçoit plus de Dommages que son indice, la **Fiabilité de la Protection est réduite de 1 à 5 selon la gravité de la Blessure** subie par le personnage - voir page 52.
- Une flèche infligeant 6 Dommages traversera une tenue renforcée 1/3 (L) et causera 3 Dommages au personnage, qui subira une Blessure Légère et verra la Fiabilité de sa Protection réduite de 1. S'il avait subi une Blessure Grave, la Fiabilité aurait été réduite de 3.

BLESSURE SUBIE FIABILITÉ

Légère	-1
Grave	-3
Mortelle	-5

▶ **Note : Quand sa Fiabilité est réduite à 0**, une Protection est considérée comme détruite et ne réduit plus aucun Dommage. Une Protection endommagée peut être réparée grâce à un jet de **Précision avec Armurerie ou Artisanat**, selon le type d'équipement, contre une Difficulté égale à sa Fiabilité d'origine. Chaque Réussite permet de remonter sa Fiabilité de 1, dans la limite de sa Fiabilité d'origine.

