

Type de dégâts :

N (Normal) – L (Laser) – P (Plasma) – F (Feu) – E (Explosion) – I (IEM/Electricité) – A (Autres : dégâts non absorbés par les armures + effets sur la CA)

Armes à feu légères – Pistolets



Sig Sauer P220 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 1 (3-13)	80	8	1	4/-/6	2	1	1	300



Mauser HSI (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 2 (4-14)	60	7	1	4/-/6	2	1,5	1,5	700



Colt 6520 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
10mm	2D6 + 3 (5-15)	70	12	1	5/-/7	2	1	1	450



Beretta M92FS (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 5 (7-17)	80	15	1	4/-/6	2	1	1	600



Browning HP (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 7 (9-19)	70	13	1	4/-/6	2	1	1	800



Colt 45 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.45	2D6 + 9 (11-23)	70	13	1	4/-/6	3	1	1	1000



Desert Eagle (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.44	3D6+3 (6-21)	150	8	1	5/-/7	3	1	1,5	1700



Sig Sauer 338 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
14mm	3D6 + 12 (15-30)	120	6	1	5/-/7	3	1	2	2500



.223 Auto (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.223	3D6 + 15 (18-33)	120	5	1	4/-/6	3	1	1	3500

Armes à feu légères – Revolvers



.44 Magnum (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.44	3D6 + 2 (5-20)	80	6	1	4/-/6	3	1	1	1500



Revolver Casull (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.45	3D6 + 4 (7-22)	100	6	1	5/-/7	3	1	1	2000



Smith & Wesson M29 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.44	3D6 + 6 (9-24)	120	6	1	5/-/7	3	1	1	2300

Armes à feu légères – Pistolets mitrailleurs



Skorpion (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 2 (4-14) 5D6 + 5 (10-35)	200	20	1/4	4/R/6	3	1,5	2	4500



Walther MPL (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 3 (5-15) 5D6 + 6 (11-36)	200	32	1/4	4/R/6	4	2	3	5000



H&K MP9 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 + 4 (6-16) 5D6 + 8 (13-38)	50	30	1/5	5/R/7	3	1,5	2	5300



Uzi (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	5D6 + 12 (17-42)	200	25	5	-/R (6)/-	4	2	4	6000



FN P90c (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	2D6 + 7 (9-19) 5D6 + 14 (19-44)	200	50	1/4	4/R/6	4	2	3	6500

Armes à feu légères – Divers



Gauss PKK12 (N) (ignore 50% de la CA de l'adversaire lors du tir)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
EC 2mm	4D6+15 (19-39)	200	12	1	4/-/6	3	1	0,5	20000



Pistolet à acide (A) (ignore 25% de la CA)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
HCl	3D6 + 2 (5-20)	10	10	1	5/-/-	2	1,5	1	3500



Pistolet à grenades (E)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
40mm	5D6 (5-30)	20	1	1	5/-/-	3	1,5	1	4500



Pistolet à seringues (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Fléchettes	1D6 (1-6)	12	4	1	4/-/6	2	1	0,5	150



Pistolet « Zip » (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6 (2-12)	40	1	1	4/-/6	2	1	0,5	350



Pistolet incendiaire (F)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Essence	5D6 (5-30)	3	3	1	7/-/-	2	1	0,5	2500

Armes à feu moyennes – Fusils



Colt Rangemaster (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	4D6 (4-24)	180	10	1	5/-/7	4	3	3,5	3000



Garand M1 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
30.06	3D6+10 (13-28)	180	8	1	4/-/6	4	3,5	4,5	4000



Fusil sniper DKS 50 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.303	3D6+ 12 (15-30)	800	6	1	5/-/7	5	4	7	4200



Fusil sniper DKS 70 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	4D6 + 14 (18-38)	1500	6	1	5/-/7	5	4	8	4700



Fusil sniper Dragunov SVD (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	4D6 + 20 (24-64)	800	10	1	5/-/7	4	4	6	6000



Gauss M72 (N) (ignore 50% de la CA de l'adversaire lors du tir)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
EC 2mm	4D6+50 (54-74)	500	20	1	5/-/7	4	3,5	3	30000



Red Ryder LE BB (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
BB's	1D6+3 (4-9)	50	1	1	4/-/6	3	3	3	300



Red Ryder SE BB (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
BB's	1D6+7 (8-13)	60	1	1	4/-/6	3	3	3	500



Tromblon (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
BB's	1D6+11 (12-17)	5	20	20	5/-/-	3	2	2,5	750



Winchester 1895 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
30.06	3D6+5 (8-23)	50	5	1	5/-/8	4	3,5	4	2500



Fusil de chasse à canon scié (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+4 (8-28)	15	2	1	5/-/-	3	3	3	2700

Armes à feu moyennes – Fusils à pompe



Beretta Silverhawk (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	3D6+4 (7-22) 5D6+6 (11-36)	50	2	1/2	5/R/7	4	3	3,5	2200



Fusil à pompe calibre 12 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+6 (10-30)	50	5	1	5/-/7	4	3	3,5	1800



FM Neostead (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+9 (13-33)	50	12	1	4/-/6	4	2,5	4	3500



Winchester City Killer (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+4 (8-28) 5D6+10 (15-40)	70	12	1/3	5/R/7	5	3,5	4	5000



H&K Caws (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+6 (10-30) 5D6+17 (22-47)	70	10	1/3	5/R/7	5	3	4	6500



Pancor Jackhammer (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
12g	4D6+10 (14-34) 5D6+25 (30-55)	80	10	1/3	4/R/6	5	3,5	4,5	8000

Armes à feu moyennes – Mitraillettes subsoniques



Calico M950 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6+4 (6-16) 5D6+7 (12-37)	150	100	1/5	5/R/7	4	2,5	3	2300



Calico Liberty 100 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6+5 (7-17) 6D6+9 (15-45)	150	15	1/5	5/R/7	4	2	3	2800



Ruger AC 556f (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	2D6+6 (8-18) 5D6+8 (13-38)	250	40	1/4	5/R/7	4	3	3	2500



MP38 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6+7 (9-19) 5D6+9 (14-39)	100	30	1/3	5/R/7	4	2,5	4,5	3300



H&K MP5 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6+7 (9-19) 5D6+12 (17-42)	150	30	1/5	5/R/7	4	2,5	2,5	5500



Mitraillette Grease Gun M3 A1 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.45	2D6+9 (11-21) 5D6+10 (15-40)	50	30	1/5	5/R/7	3	2,5	3	5000



Sten (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
9mm	2D6+8 (10-20) 6D6+12 (18-48)	70	32	1/4	4/R/6	4	3	3	5200



Thompson M 1928 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.45	2D6+11 (13-23) 6D6+15 (21-51)	100	50	1/5	5/R/7	5	3,5	5	8500

Armes à feu moyennes – Fusils d'assaut



M16A1 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+4 (8-28) 6D6+11 (17-47)	460	30	1/5	5/R/7	5	4	3,5	4200



AK-47 Kalashnikov (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	4D6+6 (10-30) 6D6+12 (18-48)	350	30	1/5	5/R/7	5	3,5	4,5	5000



Famas G2 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+7 (11-31) 6D6+14 (20-50)	450	30	1/5	5/R/7	4	3	4	5700



AK-112 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+8 (12-32) 7D6+5 (12-47)	400	30	1/5	5/R/7	5	3	3,5	4000



Fusil Sniper Enfield XL 70 E3 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+12 (16-36) 7D6+15 (22-57)	1500	32	1/8	5/R/7	5	3,5	4	7000



Garand M14 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	3D6 +4 (7-22) 6D6+5 (11-41)	200	20	1/4	5/R/7	5	3,5	5	5700



FN FAL (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	3D6+6 (9-24) 6D6+9 (15-45)	200	20	1/5	4/R/6	4	3,5	4,5	6000



Steyr Aug (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+9 (13-33) 6D6+14 (20-50)	450	42	1/6	4/R/6	5	3	4	6000



G36K (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+10 (14-34) 7D6+18 (25-60)	500	30	1/6	5/R/7	5	4	4	6500



L85A1 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	4D6+12 (16-36) 7D6+16 (23-58)	400	30	1/6	5/R/7	5	4	4	6900

Armes à feu moyennes – Divers



Lance-grenades M79 (E)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
40mm	7D6+20 (27-62)	150	1	1	6/-/-	5	2	2	6500

Armes à feu lourdes – Mitrailleuses



Bren (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-----------	--------	--------	----------	-----	----	--------	-------	-------	------

.303	9D6+2 (11-56)	180	30	10	-/R (7)/-	6	4,5	8,5	7000
------	------------------	-----	----	----	-----------	---	-----	-----	------



Lewis Mk II (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.303	8D6+7 (15-55)	200	50	10	-/R (7)/-	7	5	12	7000



M-60 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	8D6+15 (23-63)	250	100	10	-/R (7)/-	7	4,5	10	8500



M249 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
7,62mm	9D6+12 (19-66)	200	50	10	-/R (7)/-	6	4	7	9000



Browning M2 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
.50	8D6+ 30 (38-78)	200	100	10	-/R (7)/-	9	7	38	13000

Armes à feu lourdes – Miniguns



Minigun Rockwell CZ4000 (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	10D6+9 (15-65)	100	120	30	-/R (6)/-	7	5	14	8500



Minigun Avenger (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	10D6+15 (25-75)	150	120	30	-/R (6)/-	8	5	18	9500



Minigun Rheinmetal AG Vindicator (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
5,56mm	10D6+30 (40-90)	180	120	40	-/R (7)/-	8	5	16	11000



Minigun Gauss (N) (ignore 50% de la CA de l'adversaire lors du tir)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
EC 2mm	10D6+50 (60-110)	150	800	200	-/R (6)/-	6	4,5	7	50000

Armes à feu lourdes – Divers



Rockwell Bazooka (E)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Roquettes	3D20+40 (43-100)	180	1	1	R (7)/-/-	6	4	10	12000



Mortier M224 (E)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Obus de 60mm	8D6+45 (53-93)	2500	1	1	R (8)/-/-	-	8	61	10000

Armes à énergie légères



Alien Blaster (A)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	10D6+30 (40-90)	100	30	1	3/-/5	2	0,5	0,5	-



Glock 86 Plasma (P)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	4D6+10 (14-34)	80	16	1	5/-/7	2	1	0,5	6000



Glock 96 Plasma (P)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	4D6+15 (19-39)	100	32	1	5/-/7	2	1	0,5	7000



Pistolet à spasmes (A)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	4D6 (4-24)	20	10	1	5/-/-	2	1,5	0,5	5000



Wattz 1000 Laser (L)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	2D6+9 (11-21)	150	12	1	4/-/6	2	1	1	3500



Wattz 1600 Laser (L)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	2D6+15 (17-27)	150	24	1	4/-/6	2	1	1	4750



Lance-flammes solaire (F)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	8D6+38 (46-86)	30	-	1	5/-/-	3	2,5	2	10000



Pistolet YK 32 (I)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	4D6+25 (29-49)	30	5	1	4/-/6	2	1	1	12500

Armes à énergie moyennes



Fusil à plasma P94 (P)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	8D6+12 (20-60)	150	10	1	5/-/7	5	4	5	16000



Fusil à plasma P96 (P)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro- F	8D6+20 (28-68)	150	20	1	5/-/7	5	4	6	18000



Prototype de fusil IEM (I)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	6D6+40 (46-76)	100	8	1	4/-/6	4	3	3,5	25000



Fusil IEM YK 42b (I)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	8D6+50 (58-98)	150	10	1	5/-/7	4	3	3,5	45000



Wattz 2000 Sniper Laser (L)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	4D6+20 (24-44)	1500	12	1	5/-/7	5	4	5	9000



Wattz 2600 Sniper Laser (L)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	4D6+40 (44-64)	2000	24	1	5/-/7	5	4,5	5,5	12500

Armes à énergie lourdes



Gatling Laser (L)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Micro-F	10D6+32 (42-92)	200	30	5	-/R (7)/-	6	4,5	8	14000



Lance-flammes Flambe's 450 (F)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Essence	7d6+20 (27-62)	12	3	1	R (7)/-/-	7	5	8	6000



Lance-flammes Flambe's 450 MK II (F)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Essence	8d6+25 (33-73)	20	6	1	R (7)/-/-	6	5	6	7500

Armes de corps à corps



Gants de boxe (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+1	-	-	-	3/-/5	3	1	0,5	50



Poing Américain (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+2	-	-	-	3/-/5	3	0,5	0,1	60



Poing Américain aiguisé (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-----------	--------	--------	----------	-----	----	--------	-------	-------	------

-	1D6+DM+3	-	-	-	3/-/5	3	0,5	0,2	75
---	----------	---	---	---	-------	---	-----	-----	----



Cogneur (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+4	-	-	-	3/-/5	3	1	0,5	90



Lacéreur (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+5	-	-	-	3/-/5				200



Gant Masse (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+7	-	-	-	4/-/6	3	1	1	400



Lames adamantines (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+10	-	-	-	3/-/5	3	1	0 ;5	1000



Poing énergétique (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	3D6+DM+15	-	5	1	4/-/6	4	1	1	3000



Méga super-poing énergétique (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	3D6+DM+30	-	5	1	4/-/6	5	1	1	5000

Armes blanches



Aiguillon à bétail (I)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	1D6+DM+2	-	500	1	4/-/6	3		11	100



Bâton (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+3	-	-	-	4/-/6	3	2	1	10



Scalpel (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+3	-	-	-	4/-/6	2	0,5	0,1	25



Matraque (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+5	-	-	-	4/-/6	3	1	1	75



Batte de baseball (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM	-	-	-	4/-/6	3	2	2	50



Lance (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM	-	-	-	4/-/6	4	3	3	20



Clé anglaise (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+2	-	-	-	4/-/6	3	1	1	50



Pied de biche (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+2	-	-	-	4/-/6	3	1,5	1	45



Couteau (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+1	-	-	-	4/-/6	3	0,5	0,2	60



Couteau de combat (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+3	-	-	-	4/-/6	3	0,5	0,3	120



Couperet (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+6	-	-	-	4/-/6	3	1	0,5	80



Epée (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM	-	-	-	4/-/6	4	2	4	400



Faux (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM	-	-	-	4/-/6	4	4	2	250



Marteau (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM+1	-	-	-	4/-/6	3	2	2	200



Machette (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM+2	-	-	-	4/-/6	3	1,5	2	130



Wakizachi (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM+4	-	-	-	4/-/6	3	2	1	950



Eviscerator / Ripper (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	3D6+DM+6	-	250	1	4/-/6	3	1	1	1500



Tronçonneuse (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-----------	--------	--------	----------	-----	----	--------	-------	-------	------

Essence	3D6+DM+7	-	200	1	4/-/6	4	3	3	900
---------	----------	---	-----	---	-------	---	---	---	-----



Marteau Electrique (I)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+DM+8	-	-	-	4/-/6	4	2	2	2500



Massue (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6+DM+5	-	-	-	4/-/6	4	2	3	1000



Super-massue (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Energ.	4D6+DM+10	-	Inf.	1	4/-/6	5	4	5	3500

Armes de jet

Arc (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Flèches	2D6+DM	125	1	1	4/-/6	4	2	2	150



Arbalète (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
Carreaux	3D6	150	1	1	4/-/6	4	2	2	300



Bommerang (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	2D6	35	-	-	3/-/6	4	1	0,5	50



Cocktail Molotov (F)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	3D6+2	15	-	-	3/-/6	3	1	0,5	75



Fléchette (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+2	15	-	-	3/-/5	3	0,5	0,1	10



Couteau de lancer (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+3	15	-	-	3/-/5	3	0,5	0,1	50



Chakram (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+4	15	-	-	3/-/5	3	0,5	0,5	60



Shuriken (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+6	18	-	-	3/-/5	3	0,5	0,1	100



Sphère métamorphe (N)

Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6+DM+8	15	-	-	3/-/5	3	0,5	0,5	700



Grenade aveuglante (A) (flash aveuglant, personnages dans zone perdent tous leurs PA pour le tour)

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	1D6	10	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	250



Grenade à fragmentation (E)

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	5D6+15 (20-45)	5	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	300



Grenade Incendiaire (F) Toute personne touchée subit 3D6 dégâts de brûlure par round tant qu'elle n'a pas stoppé les flammes.

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	5D6+8 (13-38)	5	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	500



Grenade à acide (A) (ignore 25% de la CA)

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	8D6+10 (18-58)	5	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	1500



Grenade à IEM (I)

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	6D6+20 (26-56)	10	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	1200



Grenade à Plasma (P)

Munitions	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F. min	Place	Poids	Prix
-	8D6+10 (18-58)	5	-	-	6/-/-	3	0,5	0,5	1000

Pièges et explosifs



Piège à spores (N)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
2D6+10 (12-24)	3	Total	1	1	50



C4 (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
5D6+10 (15-40)	1	Total	1	1	80



Plastic militaire + Détonateur (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
5D6+40 (45-70)	5	Total	1	1	200



Claymore (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
8D6+25 (33-73)	5	Total	1,5	1	300



Dynamite (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
10D6+35 (45-95)	10	Total	1	1	150



Piège télécommandé (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
3D20+20 (23-80)	5	Total	2	1	



Piège explosif (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
6D6+15 (21-51)	3	Total	1,5	1	250



Mine à acide T86 (A) (ignore 25% de la CA)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
8D6+30 (38-78)	3	Total	1,5	1,5	500



Mine antipersonnelle T13 (E)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
9D6+20 (29-74)	1	Total	1,5	1,5	250



Mine T45 LE (E) (véhicules seulement)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
10D6+100 (110-160)	5	Total	2	3	600



Mine T45 SE (E) (antipersonnelle/anti-véhicules)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
10D6+30 (40-90)	3	Total	2	3	400



Piège IEM (I)

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
10D6+30 (40-90)	3	Total	1,5	0,5	1500

Autres



Rad-away

Usage	Effet	Dépendance	Overdose	Place	Poids	Prix
Antirad	-50 Rad	5X/24h	10X/48H	1	1	1200

Résistance des armures aux dégâts IEM/Electricité :

Veste en cuir : 0%

Veste de Combat : 5%

Armure de cuir : 10%

Armure de cuir II : 15%

Armure biologique : 20%

Armure de Goule/Mutant : 15%

Casque/Jambières/Brassards : 5% chacun

Armure de métal/Armure de métal II : 0%

Armure de combat : 30%

Armure de combat II : 35%

Armure de Tesla : 80%

Armure de Goule/Mutant II : 30%

Superarmure Mk-II/ Mk-II b : 50%

Superarmure Mk CI : 60%

Superarmure Mk CII / MK-AI / MK-AII : 70%

