

# URSS : Universal Rule Simplified System pour L'Aurore Noire V0.22

Auteur : Sylvain « Newlight » Mazoyer

**Crédits Relecture :** Skyrraahh du forum Warmania et François de La Tribune Ludique pour leurs précieux conseils.

**Crédits Conception :** Skyrraahh, Naash, La queue en Airain et Jon du forum Warmania, ainsi que Jérôme « Whispe » du jeu Fury pour certains concepts et conseils.

**Crédits Tests :** Rémi et Nico.

## Présentation des règles :

Ce système de règle permet de gérer des affrontements entre plusieurs groupes rivaux de figurines. La plupart du temps le nombre de rivaux est de deux, mais il arrive souvent dans le jeu qu'un troisième groupe contrôlé par une IA intervienne dans la partie.

## 1 Règles de lancer de D6 :

Ce jeu se joue avec des D6 exclusivement, dont on peut avoir besoin de plusieurs exemplaires pour gérer les différents lancers de dés comme nous allons le voir ci dessous. Les jets de dés permettent de gérer les combats entre figurines ainsi que les tirs et l'utilisation de certaines compétences.

Leur gestion est assez particulière dans ce jeu c'est pourquoi, cela mérite qu'on y porte attention dès maintenant.

### 1.1 Dés Bonus et Malus :

Un Jet normal s'effectue en lançant un D6. Toutefois si les circonstances ou les compétences d'une figurine l'indique le jet peut s'effectuer en lançant plusieurs D6 et en gardant le résultat le plus haut ou le plus bas selon les conditions du Jet.

Lorsque vous devez lancer 1D6+ (autrement noté : Jet + et appelé Jet Bonus), lancez 2D6 et gardez le meilleur résultat des deux D6. De même lorsque vous devez lancer 1D6- (autrement noté : Jet – et appelé Jet Malus), lancez 2D6 et gardez le pire résultat des deux D6.

Cette gestion des D6 se cumule. Par exemple, lorsque vous devez faire un Jet 2+, lancez 3D6 et gardez le meilleur score des trois D6. De même si vous devez faire un Jet 2-, lancez 3D6 et gardez le pire score des trois D6. On peut avoir des Jet+, des Jet 2+ et des Jet 3+ voire supérieur. De même dans l'autre sens.

Exemple : Si une figurine effectuant un tir à portée normale a comme compétence Tir 2+, elle lance 3 D6 et obtient 2, 4 et 5. Son score pour ce tir est alors de 5.

Lorsque plusieurs indications +1 et -1 s'accumulent pour un même jet de D6. deux indications + et – s'annulent par exemple. Si une figurine effectuant un Tir à longue portée (Tir-1) a de base la compétence Tir 2+, elle effectue un Tir+ (2+ et -1) en lançant deux D6 et garde le meilleur résultat des deux.

Correspondance en terme de caractéristiques chiffrées : Pour ceux qui ont l'habitude de compétences chiffrées une compétence avec la valeur Compétence 2- peut être assimilée à une valeur de compétence égal à 1, une compétence sans modificateur équivaut à une valeur de 3, Compétence 2+ une valeur de 5 et ainsi de suite.

### 1.2 Valeur par défaut d'une compétence :

Si on a besoin d'une **Compétence de base** lors d'une certaine action et que celle-ci n'apparaît pas dans le profil de la figurine, cette compétence est considérée comme étant Compétence 2-.

Les **Compétences de base** sont les suivantes : Combat, Tir, Lancer, Moral, Initiative, Débrouillardise.

Si une compétence est simplement indiquée sur le profil sans précision supplémentaire on fait un Jet normal avec 1D6 pour l'utiliser.

### 1.3 Jet en opposition et Jet de test, classique ou avec difficulté :

- Un **jet en opposition** entre deux figurines protagonistes consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus) pour chaque protagoniste du jet. Le plus haut score entre les deux protagonistes l'emporte.
- Un **jet de test** classique (c'est à dire sans précision de difficulté) pour une figurine consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus). Si le score égale ou dépasse 4, le test est passé avec succès. Si rien n'est précisé au sujet d'un test c'est un Jet de test classique qui doit être effectué.
- Un **jet de difficulté X** pour une figurine consiste à lancer 1D6 (Normal, Malus ou Bonus). Si le score égale ou dépasse X, le test est passé avec succès. Un Jet de test classique n'est en fait qu'un jet de difficulté 4.

**Exemple :** un soldat ayant la compétence Tir 2+, effectue un tir sur une figurine sans couvert. Il s'agit d'un test de difficulté 3. Il doit lancer 3 D6 et garder le meilleur résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 3 le tir est un succès.

## 2. Activation des figurines :

Chaque figurine appartient à un Groupe contrôlé par un Joueur ou une IA. Le jeu se joue par tours. Au cours de chaque tour, les joueurs ont tous la possibilité de jouer chacune de leurs figurines.

Chaque joueur choisit une figurine qu'il souhaite activer (de préférence de manière dissimulée par rapport à ses adversaires, par exemple à l'aide de cartes correspondant à chaque figurine ou un chiffre, attribué en début de partie à une figurine, affiché sur un D6).

**Exemple :** Deux joueurs disposant chacun de 3 figurines s'affrontent. Les joueurs ont respectivement déjà joué (on dit activé) leurs figurines numérotées 2 et 1. Le premier joueur décide alors d'activer sa figurine N°1, ce qu'il fait en affichant 1 sur un D6 qu'il cache avec sa main. Son adversaire quant à lui affiche 2 sur son D6. Les deux joueurs dévoilent alors leur choix puis doivent effectuer un jet d'opposition d'Initiative pour déterminer laquelle des deux figurines adverses est activée avant l'autre.

Puis chaque joueur lance un D6 (Normal, Malus ou Bonus selon la compétence **Initiative** (aussi parfois notée Ini) de la figurine choisie). Les figurines choisies par chacun des Joueurs ou IA sont alors activées par ordre décroissant de résultat obtenu.

**Exemple :** Dans la situation précédente la figurine N°1 du premier joueur a la compétence Ini+, elle lance donc deux D6 et prend le meilleur résultat. Elle obtient 4. La figurine N°2 du second joueur a seulement Initiative (Ini). Elle lance un D6 et obtient 5 ! Elle est donc activé en premier, puis c'est à la figurine N°1 du premier joueur d'être activée.

Quand un groupe n'a plus de figurine à activer pour ce tour ci (une figurine ne peut être activée qu'une fois par tour, sauf exception liée à une règle spéciale, telle que Légende vivante), le Joueur cesse de participer à la séquence d'activation.

Lorsqu'une figurine est activée elle doit utiliser toutes ses actions disponibles (en général deux) et ne peut en aucun cas être jouée à nouveau ce tour ci (sauf exceptions, telle que la règle Légende vivante par exemple).

### **3. Actions de base et circonstances particulières :**

Au cours de la phase d'activation d'une figurine, c'est à dire la phase pendant laquelle on la joue, la figurine dispose d'un certain nombre d'actions. **Ce nombre d'action par activation est en général de 2.**

Au cours d'une action une figurine peut faire une chose et une seule. Certains mouvements, comme courir par exemple, nécessiteront d'utiliser 2 actions.

Une figurine ne peut faire qu'une fois le même type d'action par phase d'activation. Ainsi elle ne peut faire deux actions de tir consécutives par exemple, ceci sauf règle spéciale.

**Mesure de distance :** On a le droit de mesurer une distance entre deux points à n'importe quel moment de la partie.

#### **3.1 Actions de bases :**

- **Ne rien faire :** La figurine peut dépenser son action en ne faisant rien. C'est parfois le choix le plus pertinent ou même le seul possible dans certains cas.
- **Se déplacer (1 action) :** Une figurine peut dépenser une action pour se déplacer en suivant une trajectoire quelconque de la valeur de son **déplacement de base, 5 pas en général** (sauf en cas de compétence spéciale). Elle peut ensuite se tourner dans n'importe quelle direction.
- **Courir (2 actions) :** La figurine peut faire une trajectoire linéaire, en doublant le déplacement de base (10 pas en général). On ne peut grimper, nager ou escalader en courant. Une figurine ayant couru est considérée comme tournée dans la direction finale de sa course.
- **Combattre (1 action) :** Si la figurine est engagée en corps avec une autre (c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec cette dernière (Voir section Règles de Corps à Corps).
- **Tirer (1 action) :** Une figurine avec une arme de tir à la main peut l'utiliser sur une cible, si elle est à portée et en ligne de vue (voir section Arc avant et arrière d'une figurine), ce qui nécessite une action (Voir section Règles de Tir).

- **Sauter (2 actions) :** Une figurine peut sauter en deuxième action une distance égale à celle qu'elle a parcouru en ligne droite lors de la première action.
- **Escalader/Nager (1 action) :** Une figurine peut escalader une paroi à mi-vitesse de base. De même elle peut nager en eau profonde à mi-vitesse de base. C'est une action de déplacement.
- **Grimper à une échelle ou une corde (1 action) :** Une figurine peut grimper à une échelle ou à une corde à la vitesse de base. Cela compte comme une action de déplacement.

Une figurine peut tirer ou lancer un projectile même si elle est sur une échelle. Elle peut aussi attaquer une autre figurine si elle est arrivée au même niveau. Ces actions se font respectivement avec un modificateur de Tir-1 et Combat-1 respectivement.

- **Viser (1 action) :** Une figurine qui consacre une action à viser gagne un modificateur de Tir+1 lors de l'action suivante.

**Exemple :** Une figurine qui a la compétence Tir+ utilise sa première action pour viser et sa deuxième pour tirer. Pour ce tir seulement, sa compétence Tir+ se voit augmentée de +1 et passe à Tir 2+. Il lancera donc 3D6 et gardera le meilleur score.

- **Posture de combat (1 action) :** Une figurine qui consacre une action à se mettre en posture de combat, gagne pour ce tour un modificateur de +1 à son jet de Combat lorsqu'elle perd une phase de corps à corps. Ceci peut l'amener ainsi à une égalité du jet de combat (mais pas une victoire).

**Exemple :** Une figurine N°1 en posture de combat obtient 3 à son jet de Combat, tandis que son adversaire obtient 4. Comme elle perd la phase de Combat, la figurine N°1 augmente de 1 son score de Combat, qui passe lui aussi à 4. On a donc une égalité lors de la phase de Combat.

- **Ramper (1 action) :** Une figurine qui rampe peut se déplacer à mi-vitesse de base, elle est considérée alors comme à couvert lourd (Voir section Couverts légers et lourds) contre les tirs la ciblant. Par contre elle ne peut utiliser de Bouclier et est considérée comme mise à terre d'un point de vue des corps à corps (Voir section Mise à terre).

### 3.2 Circonstances particulières :

- **Chute :** une figurine chute si plus de la moitié de son socle est au dessus du vide. Si la chute est de 2 pas en partie entière (entre 2 et 3 pas non inclus), alors elle subit un jet de Dégâts -. Si elle est de 3 pas en partie entière, elle subit un jet de Dégât et si elle est de 4 ou plus alors c'est un jet de Dégâts+. Et ainsi de suite.
- **Terrain difficile :** En terrain difficile, la vitesse est divisée par deux.
- **Obstacle linéaire :** Un obstacle linéaire (par exemple, un muret) fait au maximum un pas de large et au entre un pas et deux pas de haut. Il faut 2 pas de déplacement pour une figurine (en dehors de celles avec l'attribut Déplacement limité qui doivent le contourner) pour le franchir.
- **Petit obstacle :** Un petit obstacle fait moins de 1 pas de haut (une marche d'escalier par

exemple) et peut être franchi sans pénalité de mouvement.

### 3.3 Arc avant et arrière d'une figurine :

Une figurine comporte un arc avant et un arc arrière qui correspondent respectivement au 50% avant et arrière de la figurine (Utilisez la direction de la tête de la figurine pour déterminer la direction de l'avant de la figurine).

**Ligne de vue et arc avant :** Une ligne de vue est une droite entre un élément d'une première figurine et d'une seconde. Sauf règle spéciale une figurine ne voit d'autres figurines que dans son Arc avant et n'a donc de ligne de vue possible que sur les figurines situées dans son Arc avant.

Sauf exceptions, une figurine engagée par une autre est considérée comme se tournant vers son adversaire lorsqu'elle est engagée. Elle peut toutefois être attaquée par surprise, comme dans le cas de la règle liée à l'attribut Coup dans le dos), auquel cas elle ne se tourne qu'après l'attaque par surprise.

Si elle est engagée en plus par une autre figurine, elle doit se tourner de telle sorte qu'elle ai les deux figurines dans son Arc avant.

Si ce n'est pas possible, la figurine seule choisit vers quelles figurines elle se tourne.

Les figurines qui se trouvent dans l'arc arrière de la figurine engagée gagnent alors Combat+2 contre cette figurine.

### 3.4 Mise à terre :

Toute phase de combat par une figurine non mise à terre contre une figurine mise a terre correspond à une attaque gratuite pour la figurine non mise à terre. Deux figurines mises à terre peuvent combattre l'une contre l'autre de manière normale. Par contre elle ne peut utiliser de Bouclier que ce soit contre les tirs ou en combat.

Une figurine mise à terre gagne par ailleurs est considérée comme à Couvert lourd (Voir section Couverts légers et lourds) contre les tirs la ciblant.

Une figurine mise à terre peut utiliser une action pour se remettre debout ou bien son seul déplacement possible est de ramper.

### 3.5 Sonné :

Une figurine sonnée ne peut rien faire de ce tour. Toute phase de combat contre elle correspond à une attaque gratuite pour son adversaire.

## 4. Règles de Combat au Corps à corps :

### 4.1 Jet de Combat (Cbt):

Pour les deux figurines engagées (en contact socle à socle) et participant à la phase de combat on fait un jet de Combat en Opposition. La compétence utilisée est Combat (parfois aussi notée Cbt).

**Exemple :** Ainsi une figurine avec comme compétence Combat + lancera 1D6+, tandis que si l'autre n'a aucune indication elle lancera 1D6 2- (comme stipulé dans la section Valeur par défaut d'une compétence).

Le meilleur score emporte le Combat ce tour ci, le perdant subit un jet de Dégât de la part du gagnant.

En cas d'égalité aucune des deux figurines ne subit de jet de Dégât.

#### 4.2 Jet de Dégâts au corps à corps :

Lorsqu'une figurine subit un jet de Dégât, on lance pour le gagnant 1D6 (Normal, Malus ou Bonus) en fonction de la compétence Dégâts de la figurine attaquante (en général celle ci est liée à l'arme utilisée par la figurine ayant remportée le combat). Si le résultat est supérieur ou égal à 2, la cible subit un Dégât et perd un point de vitalité.

En d'autres termes on fait un Jet de difficulté 2 avec la compétence Dégât de la figurine ayant remporté le combat. Si celui est un succès la figurine subissant le jet de dégât subit un Dégât et perd un point de vitalité.

#### 4.3 Points de Vitalité et Personnages :

En général une figurine a un seul Point de Vitalité et est mise Hors de Combat dès qu'elle le perd (en subissant un Dégât).

Une figurine qui est hors de combat ne peut que fuir définitivement en rampant (Voir section Démoralisation et fuite et section Actions de bases).

Mais les figurines avec la compétence **Personnage** ont 3 Points de Vitalité. Elle en perde un à chaque fois qu'elles subissent un Dégât et ainsi elles ne sont Hors de Combat qu'après avoir perdu les 3 points de vitalité. Toutefois lorsqu'elles perdent leur premier point de vitalité, elles subissent le modificateur Combat-, et en plus lorsqu'elle perdent leur deuxième point de vitalité, elles subissent le modificateur Tir-.

Ce qui donne sous forme d'un tableau :

État	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vie	3	2	1	0
Dommages	Rien	Combat-	Combat- et Tir-	Hors de combat

#### 4.4 Sauvegarde (Svg) :

Une figurine disposant d'une Sauvegarde X (parfois aussi notée Svg X) qui subit un jet de Dégât d'une autre figurine augmente de X la difficulté du jet de Dégât adverse. Ainsi

**Exemple :** une figurine N°1 effectue un jet de Dégât contre une figurine N°2 ayant Sauvegarde 2. La difficulté du jet de Dégât passe ainsi à 2 (de base) + 2 (Sauvegarde 2) =4. Il doit donc faire 4 ou plus à son jet de Dégât pour que la figurine N°2 subisse un Dégât.

Les sauvegardes sont cumulatives, ainsi si une figurine est Robuste (confère Sauvegarde 1) et porte une armure légère (confère Sauvegarde 1), sa Sauvegarde totale est de 2.

#### 4.5 Combats multiples :

Lorsqu'une figurine a plus d'un assaillant seulement pour elle, chaque assaillant en plus du premier inflige Combat-1 à la figurine seule. Ceci est temporaire et dure seulement le temps que la situation perdure. Certaines armes, avec la règle Combat multiple, permettent d'atténuer cet effet.

**Exemple :** Une figurine N°1 avec comme compétence Combat+ engagée avec deux figurines ennemies N°2 et N°3 décide d'attaquer la figurine N°2. Elle effectue lors une phase de combat avec sa compétence diminuée de -1 à Combat+. Cette compétence passe donc à Combat. Elle la remporte et effectue un jet de Dégât sur elle, qu'elle échoue par exemple. Ensuite la figurine N°2 attaque la figurine N°1, et perd la phase de combat. Toutefois la figurine N°1 n'effectue pas de jet de Dégât car elle en a déjà effectué un ce tour ci et en vertu de la Règle d'un seul jet de Dégât par tour par figurine.

#### 4.6 Attaque de groupe :

Une figurine avec la capacité Attaque de groupe a la possibilité au cours d'une même action de Combat d'effectuer une phase de combat contre chacune des figurines engagées avec elle.

Notez qu'elle peut effectuer un jet de Dégât par figurine contre qui elle remporte le combat en cas d'attaque de groupe.

Si jamais une de ces actions de Combat implique un changement de l'état de la figurine effectuant l'attaque de groupe (comme sa mise hors de combat par exemple), appliquez le changement d'état seulement après avoir effectué toutes les autres actions de Combat.

#### 4.7 Combat à mains nues :

Une figurine qui n'a pas d'arme de corps à corps à la main se bat à mains nues avec Combat 2- et Dégâts 2- au corps à corps. La règle Art Martial peut venir tempérer cet état de fait. Notez qu'une arme de tir à 2 mains est considérée en corps à corps comme un gourdin, mais tenu à 2 mains (Voir section Armes usuelles de corps à corps).

#### 4.8 Attaque gratuite et Se désengager :

Une figurine engagée avec d'autres peut se désengager en subissant une attaque gratuite par chaque figurine avec laquelle elle est engagée. Une attaque gratuite consiste en un jet de Dégât sans jet de Combat préalable. Tout couvert conféré par un Bouclier est annulé en cas d'attaque gratuite.

**Exemple de phase de combat :** Deux figurines adverses N°1 et N°2 sont en contact socle à socle l'une avec l'autre, (elles sont donc engagées) car la figurine N°2 a couru jusqu'à la figurine N°1. Comme elle n'a pas été activée ce tour ci et contrairement à la figurine N°2, la figurine N°1 a encore deux actions de disponibles et est activée par son joueur. Il décide d'utiliser sa première action pour effectuer une phase de combat. Sa compétence de combat est Combat+, mais comme il est à mains nues, sa caractéristique Combat passe à Combat 2-. De son côté la figurine N°2 a une Dague et la compétence Combat. La figurine N°1 obtient 2 sur son jet 3- et la figurine N°2 obtient 4. C'est donc cette dernière qui remporte le combat et effectue un jet de Dégât- (d'après la caractéristique de sa dague). Par chance pour la figurine N°1, le test de Dégât est un échec car la figurine N°2 obtient 1 sur son jet de Dégât-.

Il reste une action à la figurine N°1 qui décide de désengager et subir une attaque gratuite. La figurine N°2 obtient 5 sur son jet de Dégât- et la figurine N°1 est mise hors de combat.

## **5. Règles de Tir :**

### **5.1 Portée courte, normale et longue :**

La portée indiquée pour une arme correspond à sa portée normal d'utilisation. Le jet de Tir s'effectue avec la Capacité Tir non modifiée.

**Portée courte :** Toutefois si la cible est à une distance inférieure à la moitié de la portée normale d'utilisation la figurine tirant gagne le modificateur Tir+1.

**Portée longue :** Mais une arme peut aussi être utilisée à une distance maximum correspondant au double de la portée de l'arme (Portée longue). Dans ce cas la Capacité Tir subit un malus Tir-1.

### **5.2 Jet de Tir :**

Lorsqu'une figurine tire sur une autre, la cible doit être à portée de l'arme utilisée (la distance tireur => cible doit être inférieure ou égale à la portée de l'arme.

On effectue alors un jet de Tir de difficulté 3 pour la figurine tirant sur sa cible. Pour cela on lance 1D6 (Bonus, Malus ou rien selon la capacité Tir de la figurine effectuant le tir). Si le résultat égale 3 ou plus, la cible est touchée et subit un jet de Dégâts.

### **5.3 Jet de Dégât au Tir, Personnages et Sauvegardes :**

On procède de la même manière que pour le corps à corps.

### **5.4 Couverts légers et lourds :**

- **Couvert léger :** Une figurine cachée à plus du tiers d'une figurine adverse mais à moins de deux tiers (considérez un **cylindre de vue** de base égale à un pas de large et de hauteur égale à la celle de la figurine, sauf attribut comme Petit, Enorme ou Gigantesque) bénéficie d'un couvert léger vis à vis de cette figurine adverse.

La difficulté des tirs de cette figurine adverse est alors augmentée de 1 (à moins d'une règle spéciale elle passe ainsi à 4).

- **Couvert lourd :** Un couvert dit lourd correspond à la situation où la figurine est cachée à plus de deux tiers (considérez un **cylindre de vue** de base égale à un pas de large et de hauteur égale à la celle de la figurine, sauf attribut comme Petit, Grand ou Enorme) d'une figurine adverse. Et alors elle bénéficie d'un couvert lourd vis à vis de cette figurine adverse. La difficulté des tirs de cette figurine adverse est alors augmentée de 2 (à moins d'une règle spéciale elle passe ainsi à 5).

**Les couverts ne se cumulent pas** et on considère uniquement le plus grand couvert. Ainsi une figurine avec l'attribut Petite cible (qui lui confère un couvert léger contre tout tir) situé derrière un couvert lourd, bénéficie uniquement d'un couvert lourd.

Notez bien qu'un Bouclier ne procure de couvert contre les tirs que si le tir provient de l'arc avant de la figurine cible (voir section Boucliers).

### 5.5 Tir dans un corps à corps :

Il est tout à fait possible de tirer sur des figurines engagées dans un corps à corps. Dans ce cas déterminez aléatoirement (avec des D6, de la manière la plus équitable qui soit) parmi toutes les figurines engagées (alliées ou adverses) quelle figurine est la cible du tir.

**Exemple de phase de tir :** Une figurine N°1 tire avec un pistolet lourd (portée 5, Dégât, Transperce armure 1, Passe bouclier) sur une figurine N°2 située à 8 pas. Elle fait donc un tir à portée longue (Tir-1).

Sa compétence étant au tir étant Tir+, il fait donc un test de tir de difficulté 3 (car la cible ne bénéficie d'aucun couvert). Il obtient 5, le tir atteint donc sa cible.

Mais la figurine N°2 a Sauvegarde 1 (du fait d'une Armure légère). Cette sauvegarde est annulé du fait de la règle Transperce armure 1 du pistolet lourd. Par chance pour la figurine N°2, la figurine N°1 obtient 1 à son jet de Dégât. Donc la figurine N°2 ne subit aucun Dégât et elle reste saine et sauve.

### 5.6 Tir sur une figurine cachée par une autre :

Si une figurine est cachée à plus de deux tiers par une autre pour un tireur, ce dernier doit choisir comme cible la plus proche, sauf exception liée à un attribut ou compétence, comme Tir précis

## **6. Démoralisation et fuite :**

### 6.1 Test de Moral (Mrl) :

Lorsqu'une figurine doit tester son Moral (aussi notée parfois Mrl), que ce soit pour la Démoralisation ou pour s'approcher à plus d'un pas d'une figurine effrayante par exemple, elle lance 1D6 (Normal, Malus ou Bonus selon sa compétence Moral) et si son score égale ou dépasse 4 elle a réussi.

### 6.2 Démoralisation :

Si plus de 50 % du Groupe d'une figurine est Hors de Combat celle ci doit tester son Moral une fois ou Fuir définitivement.

### 6.3 Le Chef s'enfuit :

Si une figurine avec l'attribut Chef X s'enfuit, définitivement ou non, à moins de 5 pas d'une figurine de la même bande, cette dernière doit tester son Moral (Mrl) ou fuir de la même manière que la figurine avec l'attribut Chef X.

### 6.4 Fuir, définitivement ou pas :

Une figurine qui doit fuir une autre figurine (parce que celle ci est Terrifiante et que la première a échoué son test de Moral par exemple) fuit dans la direction opposée à cette autre figurine en courant au maximum de distance permis par l'environnement.

Cela peut être un déplacement hors activation qui est effectué dès que le test de Moral est échoué. Elle ne le fait qu'une fois sauf si elle échoue à nouveau à un test de Moral, auquel cas elle recommence à fuir.

Une figurine qui fuit définitivement doit fuir vers la sortie la plus proche et être retirée de la partie dès qu'elle l'a atteinte. Si elle est engagée au corps corps pendant sa fuite elle combat normalement

mais refuit dès qu'elle n'est plus engagée au corps à corps.

## **7. Règles spéciales : Compétences et Attributs :**

Une compétence est une caractéristique d'une figurine ou d'une arme qui implique un test de cette compétence, et qui peut être éventuellement Bonus ou Malus. Utiliser cette compétence peut éventuellement nécessiter d'utiliser une ou deux actions. Souvenez vous bien qu'une figurine ne peut, en règle général, effectuer deux fois la même actions lors d'un tour.

Un attribut est une caractéristique qui confère systématiquement une règle spéciale à la figurine où à l'arme.

- **Ambidextre (Attribut) :** Une figurine avec cette attribut peut utiliser deux armes de corps à corps à la fois (une dans chaque main), ce qui lui fait gagner le modificateur Combat+1. En outre elle peut effectuer un jet de Dégât pour chaque arme en main pour chaque phase de Combat remportée ou attaque gratuite effectuée.
- **Amphibie (Attribut) :** Cette figurine nage à sa vitesse de base.
- **Annule les Sauvegardes (Attribut) :** Les jets de Dégât effectués par la figurine ayant cet attribut (souvent conféré par une arme) sont toujours de difficulté 2, quelque soit la Sauvegarde de la cible.
- **Anti-spectre (Attribut) ;** une figurine avec cet attribut peut combattre ou tirer (selon le type d'arme qui lui confère cet attribut, les deux éventuellement) normalement sur une figurine ayant l'attribut Spectre.
- **Arme liée (Attribut) :** L'arme est attachée à son porteur et ne peut retirée, par un quelconque effet, tel que celui d'Expert en fouet.
- **Art Martial (Attribut) :** Sans arme de corps à corps en main, cette figurine a Combat- et Dégât- au corps à corps.
- **Assommoir (Compétence) :** Si la figurine avec cet attribut remporte une phase de combat ou réussit un tir et passe un test d'Assommoir avec succès, la figurine adverse est mise à terre, à moins que celle ci n'ai l'attribut Enorme ou Gigantesque.
- **Avec Bouclier (Attribut) :** Cette arme, bien que à 2 mains, peut être utilisée avec un Bouclier.
- **Bannissement (1 action, Compétence) :** Portée 5. En cas de réussite au test de Bannissement, la cible qui doit avoir l'attribut Démoniaque ou Spectre subit un jet de Dégât+.
- **Blindé (Attribut) :** Annule l'éventuel attribut Passe Bouclier des armes de tir utilisées contre cette figurine.
- **Bondissant (Attribut) :** permet de sauter de 8 pas dans n'importe quelle direction.

- **Botte secrète (Compétence) :** Si le jet de Botte secrète est un succès, la figurine voit son score de combat augmenté de 1 (jusqu'à un maximum de 6) pour le tour en question.
- **Bruyant (Attribut) :** Cette arme fait du bruit lors de son utilisation et n'a pas l'attribut Silencieux.
- **Cadence X (X=2+, Attribut) :** Cette arme permet d'effectuer X tirs pendant une même action de tir, contre n'importe quelles cibles dans l'arc avant de la figurine.
- **Camouflage (1 action, Compétence):** Si cette figurine effectue l'action Camouflage au contact avec un élément de décor d'un pas de large et de haut au moins, et réussit un test de Camouflage, elle gagne l'attribut Indécelable tant qu'elle ne bouge pas. Si elle a perdu l'attribut Indécelable elle doit passer un autre test de Camouflage pour redevenir Indécelable.
- **Charge en tirant (1 ou 2 actions, Attribut) :** Si la figurine a une arme de tir elle peut se déplacer (éventuellement en courant) jusqu'à être en contact avec une figurine adverse tout en effectuant une action de tir sur la figurine adverse en question avec un modificateur de Tir-1. Ceci ne peut avoir lieu que si la figurine tient une arme de tir dans les mains.
- **Combats multiples X (X=2+, Attribut) :** Une figurine avec l'attribut Combats Multiples ne se voit infliger Combat-1 qu'à partir du Xème adversaire engagée avec elle.
- **Chef X (Attribut) :** Toutes les figurines de la même bande que cette figurine à moins de 5 pas d'elle gagnent Moral+X et Initiative+X, sauf elle même. Si une figurine est à moins de 5 pas de plusieurs figurines avec l'attribut Chef X, elle ne considère les effets que de la figurine avec la valeur de X la plus haute.
- **Coup dans le dos (Attribut) :** Une figurine avec l'attribut Coup dans le dos effectue une attaque surprise (voir section Arc avant/arrière) et gagne une attaque gratuite contre son adversaire si elle entre en contact avec dans son arc arrière.
- **Coup fatal X (X=2, 3 ou 6, Attribut) :** Enlève 1DX Points de vitalité lorsqu'elle réussit un jet de Dégât.
- **Démoniaque X (Attribut) :** Cette figurine a l'attribut Effrayant X. En contrepartie elle est sensible à certaines compétences ou armes.
- **Déplacement limité (Attribut) :** Cette figurine ne peut nager, sauter, escalader, ou grimper à une corde ou une échelle. Elle ne peut franchir non plus un obstacle linéaire.
- **Désengagement habile (Attribut) :** Une figurine avec cette règle peut se désengager d'un corps à corps sans subir d'attaque gratuite de la part de son ou ses adversaires.
- **Destinée spéciale (Attribut) :** Tout Dégât contre cette figurine est annulé sur un 5+ sur un jet de D6.
- **De taille et d'estoc (Compétence) :** Si le test de De taille et d'estoc est un succès la figurine gagne l'attribut Coup fatal 2 (si elle ne l'a déjà) pour cette phase de combat.
- **Déviation (Attribut) :** Si cette arme n'atteint pas sa cible elle dévie. Lancez 2D6. La flèche allant du Dé le moins haut vers le plus haut indique la direction tandis que la valeur du plus

bas, divisée par 3 et arrondie au supérieur (comme pour un D2) indique de combien de pas elle dévie dans cette direction par rapport à la cible initiale. En cas d'égalité des valeurs de dés, relancez. Si la cible est à couvert lourd et que la direction indique de traverser ce couvert lourd relancez les 2D6 et acceptez ce deuxième résultat. Si la direction et la distance indiquée indique de traverser un obstacle, arrêtez vous juste avant l'obstacle.

- **Effrayant X (Attribut) :** Une figurine avec l'attribut Effrayant provoque la Peur. Une figurine qui veut s'approcher à moins d'un pas d'une figurine qui provoque la Peur doit réussir un test de Moral de difficulté X ou s'arrêter à un pas d'elle.
- **Electrochoc (Attribut) :** Si la figurine avec l'attribut Electrochoc gagne un combat, la figurine adverse est mise à terre, et ne peut plus rien faire de ce tour, sauf si elle a l'attribut Insensible aux Electrochocs.
- **Enorme (Attribut) :** Cette figurine voit son cylindre de base 2 pas et de hauteur égale à celle jusqu'au haut de la tête de la figurine pour les couverts. En outre la difficulté de tout Tir la ciblant est diminuée de 1. Ainsi pour un tir la visant à portée normale, le test de Tir est de difficulté 2.
- **Etourdissement (2 actions, Compétence) :** Portée 15. En cas de réussite au test d'Etourdissement, la figurine cible est mise à terre et ne peut rien faire de ce tour.
- **Exosquelette (Attribut) :** Cette figurine porte un exosquelette, ce qui lui confère Dégât+3 et Assommer en combats à mains nues en plus de tout autre compétence appropriée telle que Art Martial. Cet attribut confère en outre Dégât+1 à toute arme de corps à corps qu'elle utilise. Des poings américains ne lui confèrent aucun bonus à son attribut Assommer ni à sa compétence Dégât (ils sont inclus dans l'exosquelette). Une figurine avec cet attribut voit la portée de ses armes de tir avec l'attribut Lancer, doublée.
- **Exosquelette nécessaire (Attribut) :** pour être utilisée, cette arme nécessite que la figurine ai l'attribut Exosquelette.
- **Expert en fouet (1 action, Compétence) :** Si cette figurine dispose d'un Fouet en main et réussit son test d'Expert en fouet elle peut retirer une arme des mains d'une figurine à moins de 4 pas d'elle à moins que la figurine cible ai la règle Exosquelette, Art Martial, Arme liée, Enorme ou Gigantesque.  
En outre si elle réussit son test de Expert en fouet elle peut utiliser son Fouet comme corde sur une hauteur de 6 pas maximum.
- **Férocité (Attribut) :** Cette figurine a Combat 2- mais Dégât - lorsqu'elle combat sans arme de corps à corps.
- **Furtif (1 action, Compétence) :** Si la figurine réussit un test de Furtif et se trouve en contact avec un élément de décor d'un pas de large et de haut au moins gagne l'attribut Indécelable et le perd dès qu'elle n'est plus en contact avec un te élément de décor. Une figurine avec la règle Furtif engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages son Indécelable tant qu'elle n'a pas bougé vers un autre élément de décor d'un pas de large et de haut au moins et réussi un nouveau test de Furtif.
- **Gardien (1 action, Attribut) :** Une figurine peut utiliser sa dernière action pour se placer en

Posture d'alerte. Une figurine en Posture d'alerte peut charger une figurine passant à moins de sa portée de déplacement standard (normalement 5 pas) avant que celle ci aie fini son déplacement, ou bien tirer sur une figurine devenant en vue et à portée de tir par exemple. Elle peut faire en fait n'importe quel type d'action ne nécessitant d'utiliser qu'une action. La posture d'alerte ne peut être déclenchée que si une figurine adverse entre dans le champ de vision de la figurine et a lieu après que cette figurine adverse aie effectué son activation. Tout ceci n'est pas une obligation et la figurine peut rester en posture d'alerte sans rien faire ou en attendant qu'une autre figurine adverse se présente. Ces actions se déroulent donc en dehors de la phase d'activation de la figurine.

- **Gigantesque (Attribut) :** Cette figurine a son cylindre de vue de base 4 pas et de hauteur égale à celle jusqu'au haut de la tête de la figurine pour les couverts. En outre la difficulté de tout Tir la ciblant est diminuée de 2. Ainsi pour un tir la visant à portée normale, le test de Tir est de difficulté 1.
- **Grimpeur (Attribut) :** Cette figurine escalade une paroi à sa vitesse de base.
- **Héros (Attribut) :** Cette figurine peut faire deux actions identiques lors d'un même tour. Par exemple faire deux actions de tir ou deux actions de combat. Elle n'est pas obligée d'utiliser toutes ses actions lors d'une activation et peut être aussi activée au maximum deux fois avec le nombre d'actions lui restant après sa première activation.
- **Impossible à tuer (Attribut) :** Presque comme Personnage, sauf que la figurine dispose de 6 Points de Vie au lieu de 3.

Ceci se traduit par le tableau suivant :

État	Sain et Sauf	Blessé	Très blessé	Hors de Combat
Points de Vitalité	6 ; 5	4 ; 3	2 ; 1	0
Dommages	Rien	Combat -	Combat - et Tir -	Hors de combat

- **Indécelable (Attribut) :** La figurine ne peut être prise pour cible au Tir par une figurine à plus de 1 pas. De même une figurine commençant sa phase d'activation à plus de 1 pas de la figurine indécelable ne peut rentrer en contact socle à socle avec elle ce tour ci et doit s'arrêter à un pas d'elle au plus proche. Une figurine Indécelable engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécelable tant qu'elle est au corps à corps ou tire ce tour ci avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux.
- **Imposition des mains (1 action, Compétence, Guérison) :** Portée 1. En cas de réussite au test d'Imposition des mains, cette figurine fait récupérer un point de vitalité à la figurine cible qui doit être en ligne de vue et ne pas être elle même. Cela ne fonctionne pas sur une figurine hors de combat.
- **Infiltration (Attribut) :** Cette figurine peut commencer à être déployée 10 pas en avant de la zone de déploiement, y compris dans ou sur un élément de décor.
- **Insensible aux Electrochocs (Attribut) :** Cette figurine ne subit pas les effets de l'attribut Electrochoc lorsque celle ci devrait s'appliquer.
- **Lancer (Attribut) :** Cette arme de tir s'utilise avec la compétence Lancer au lieu de Tir.

- **Lecture de pensées (1 action, Compétence) :** Portée 15. En cas de réussite au test de Lecture de pensées, la figurine cible gagne Initiative-2 pour ce tour.
- **Légende vivante (Attribut) :** Cette figurine peut faire trois actions par tour, et même faire deux actions identiques éventuellement. Elle n'est pas obligée d'utiliser toutes ses actions lors d'une activation et peut être aussi activée au maximum trois fois avec le nombre d'actions lui restant.
- **Lent (Attribut) :** Cette figurine a un déplacement de base de 3 pas.
- **Lourd (Attribut) :** cette figurine se déplace d'un pas de moins que normalement. En outre elle ne peut effectuer une action de nager.
- **Lycan X (Attribut) :** Cette figurine a l'attribut Effrayant X. En contrepartie elle est sensible à certaines compétences ou armes.
- **Magnétisme (2 actions, Compétence, Guérison) :** Portée 15. En cas de réussite au test, cette figurine fait récupérer un point de vitalité à la figurine cible, autre qu'elle même. Cela ne fonctionne pas sur une figurine hors de combat.
- **Maître en Arts Martiaux (Attribut) :** Sans arme de corps à corps en main, cette figurine a Combat et Dégât- au corps à corps. En outre elle gagne la compétence Assommoir- qu'elle soit avec ou sans arme.
- **Malaise (1 action, Compétence) :** Portée 15. En cas de réussite au test de Malaise, la figurine cible subit un modificateur de Compétence- à toutes ses compétences (sauf les Sauvegardes) pour ce tour.
- **Marcheur agile (Attribut) :** Une figurine avec Marcheur agile ignore les pénalités de mouvement liées à un terrain difficile.
- **Passé Bouclier (Attribut) :** Cette arme annule les effets d'un éventuel Bouclier.
- **Petite cible (Attribut) :** La difficulté de tout Tir ciblant cette figurine est augmentée de 1. Ainsi pour un tir la visant à portée normale, le test de Tir est de difficulté 4.
- **Pistolero (Attribut) :** Cette figurine peut utiliser deux armes de Tir à une main en même temps (une dans chaque main) et ainsi effectuer un tir avec chacune des armes par action de Tir. Elle subit toutefois un modificateur Tir-1 pour chacun de ses tirs.
- **Prière (1 action, Compétence) :** Une figurine avec cette compétence peut dépenser une action pour effectuer une prière. Elle doit passer un Test de Prière. Si le test est réussi, elle gagne alors Anti-spectre jusqu'à la fin du tour, et gagne un Bonus de 1+ pour la ou les actions qui suivent. Une figurine ayant réussi son test de Prière bénéficie en outre d'un couvert léger contre tous les tirs la ciblant.

<p><b>Exemple :</b> Une figurine effectue une prière en première action et réussit son test de Prière, elle gagne alors Tir+1 sur son Tir en deuxième action.</p>
---

- **Rapide (Attribut) :** Cette figurine a un déplacement de base de 8 pas.

- **Rechargement (Attribut) :** Cette arme nécessite une action à utiliser pour recharger entre deux tirs pour pouvoir retirer.
- **Repousse l'adversaire (Attribut) :** Cette figurine repousse son adversaire de 1 pas lorsqu'il a remporté un Combat en Corps à corps.
- **Robuste (Attribut) :** Confère Svg 1 à la figurine.
- **Sans arme (Attribut) :** La figurine est considérée comme sans arme de corps à corps, même si elle utilise une arme ayant cet attribut. Par défaut une figurine n'ayant pas d'arme de corps à corps ni d'arme de tir à 2 mains dans son profil est considérée comme Sans arme.
- **Silencieux (Attribut) :** Cette arme ne fait pas de bruit lors de son utilisation et permet éventuellement de rester Indécelable en tirant si on l'était.
- **Soin (2 actions, Compétence, Guérison) :** En cas de réussite au Test de Soin, fait repasser une figurine cible en contact socle à socle à l'état Sain et Sauf. Cela ne fonctionne pas sur une figurine hors de combat.
- **Soutien (Attribut) :** permet d'initier un combat si la figurine est en contact socle à socle avec une figurine alliée engagée avec une figurine ennemie. La figurine ennemie en question ne fait pas de jet de Dégâts si elle remporte le combat.
- **Spectre X (Attribut) :** Cette figurine a l'attribut Effrayant X. Et les armes normales (y compris les mains nues) n'ont aucun effet sur cette figurine, à moins d'avoir l'attribut Anti-spectre.  
De plus elle peut se déplacer en ignorant n'importe quel obstacle (même un mur) sur son chemin.
- **Terrifiant X (Attribut) :** Une figurine avec l'attribut Terrifiant provoque la Terreur et a aussi l'attribut Effrayant. Une figurine à moins de 10 pas d'une figurine provoquant la Terreur doit réussir un test de Moral au début de son activation ou fuir.
- **Tirer en courant (2 actions, Attribut) :** Une figurine avec cette règle peut courir tout en effectuant un tir sur une figurine adverse avec un modificateur de Tir-. Le tir est considéré comme ayant lieu à n'importe quel moment de la course, au choix du joueur.
- **Tireur costaud (Attribut) :** Cette figurine peut utiliser une arme de tir à 2 mains avec une seule main en subissant un modificateur Tir-1 sur ses tirs avec cette arme.
- **Tir précis (2 actions, Attribut) :** Une figurine dotée de tir précis effectue un tir qui annule les modificateurs de Tir liés à un éventuel couvert, et annule la règle Tir sur une figurine cachée par une autre. En plus on considère qu'elle a visé pour ce tir (d'où un bonus de Tir+).
- **Transperce Armure X (Attribut) :** La cible de la figurine ayant l'attribut Transperce armure X subit Sauvegarde X- à son attribut Sauvegarde si elle dispose d'une Sauvegarde conférée par une Armure ou un Bouclier.

**Exemple :** Si la cible a une Svg 2 grâce à une Armure normale, sa Sauvegarde passe alors à Svg 1 contre les attaques d'une figurine ayant l'attribut Transperce Armure 1. Si la cible n'a pas l'attribut Sauvegarde, cela ne change rien.

- **Tueur de X (Attribut) :** Confère à cette figurine les attributs Combat+1, Dégât+1 et Coup fatal 3 contre les figurines de type X (par exemple : celles ayant l'attribut Effrayant X, Démoniaque, Lycan sachant que si rien n'est précisé, le type d'une figurine est son propre nom).
- **Un seul lancer (Attribut) :** Une fois utilisée comme arme de lancer cette arme est retirée de l'équipement de la figurine.
- **Zig-Zag (2 actions, Attribut) :** Une figurine qui court en Zig-Zag avance de son déplacement de base en ligne droite et bénéficie alors d'un couvert léger contre les tirs adverse la ciblant.
- **Zone X (Attribut) :** Toutes les figurines à moins de X pas du centre de la cible sont concernés par l'effet de cette arme.

## **8. Règles d'équipement :**

Une figurine ne peut avoir que 4 Armes, Bouclier, ou Objets spéciaux sur elle. Elle ne peut porter qu'une armure. Elle ne peut porter qu'une arme ou bouclier dans chaque main (soit deux dans la plupart des cas) ou une seule arme avec l'attribut 2 mains (sauf règle spéciale)

### **8.1 Armures usuelles :**

- **Armure légère (Pourpoint, Armure de cuir) :** Svg 1
- **Armure (Cotte de mailles, Armure de plates légère, Gilet pare-balles) :** Svg 2
- **Armure lourde (Armure de plates lourde) :** Svg 3, Lourde
- **Cuirasse :** Svg 3
- **Cuirasse lourde :** Svg 4, Insensible aux Electrochocs
- **Cuirasse blindée :** Svg 5, Insensible aux Electrochocs, Exosquelette
- **Armure blindée :** Svg 6, Insensible aux Electrochocs, Lourde, Exosquelette

### **8.2 Boucliers :**

- **Rondache :** confère Combat+1 en corps à corps dans l'arc avant
- **Bouclier :** confère Combat+1 en corps à corps dans l'arc avant et un couvert léger dans l'arc avant
- **Écu :** confère Combat+1 en corps à corps dans l'arc avant et un couvert lourd dans l'arc avant
- **Bouclier blindé :** confère Combat+1 en corps à corps dans l'arc avant et un couvert léger dans l'arc avant, Blindé
- **Ecu blindé :** confère Combat+1 en corps à corps dans l'arc avant et un couvert lourd dans l'arc avant, Blindé

### **8.3 Armes usuelles de corps à corps :**

Une arme avec la règle 2 mains ne peut être utilisée avec une quelconque autre arme ou Bouclier, sauf règle spéciale Avec Bouclier.

Par défaut une arme de corps à corps a l'attribut Silencieux, sauf si l'attribut Bruyant est spécifié dans son profil.

- **Dague** : Dégâts-, De taille et d'estoc 2-
- **Gourdin, Matraque** : Dégâts-, Assommoir 2-
- **Épée, Machette** : Dégât, De taille et d'estoc-
- **Hache** : Dégât, Transperce armure 1
- **Marteau, Masse d'arme, Barre à mine** : Dégâts, Assommoir-
- **Batte** : 2 mains, Dégâts+, Assommoir-
- **Marteau à 2 main** : 2 mains, Dégâts+, Assommoir
- **Hache à 2 mains** : 2 mains, Dégâts+, Transperce armure 1
- **Épée à 2 mains** : 2 mains, Dégâts+, De taille et d'estoc
- **Katana** : Considéré comme une Épée ou une Épée à 2 mains selon qu'il est utilisé à une ou 2 mains
- **Fouet** : Dégâts-, Passe Bouclier, Soutien
- **Lance** : 2 mains, Dégât, Soutien, Avec Bouclier
- **Javelot** : 2 mains, Dégât, Avec Bouclier
- **Hallebarde** : 2 mains, Dégâts+, Soutien
- **Fléau d'arme** : Dégât, Passe Bouclier
- **Bâton de combat** : 2 mains, Dégâts-, Combats multiples 2
- **Tronçonneuse** : 2 mains, Dégât 2+, Transperce Armure 1, De taille et d'estoc-, Bruyant
- **Épée Tronçonneuse** : Dégât+, Transperce Armure 1, De taille et d'estoc-, Bruyant
- **Marteau Tazer** : Dégât, Electrochoc, Assommoir-
- **Gantelet Tazer lourd** : Dégât+, Transperce Armure 2, Electrochoc, Assommoir+, Exosquelette nécessaire

#### 8.4 Armes usuelles de Tir :

Une arme avec la règle 2 mains ne peut être utilisée avec une quelconque autre arme ou Bouclier, sauf règle spéciale Avec Bouclier.

- **Shuriken** : Portée 1, Dégâts 2-, Lancer, Silencieux
- **Dague** : Portée 1, Dégâts-, Lancer, Silencieux, Un seul lancer
- **Hache** : Portée 2, Dégâts, Lancer, Silencieux, Un seul lancer
- **Fouet** : Portée 2, Dégâts-, Lancer, Passe Bouclier, Silencieux
- **Javelot** : Portée 4, Dégâts, Lancer, Silencieux, Un seul lancer
- **Arc** : 2 mains, Portée 10, Dégâts, Silencieux
- **Arbalète** : 2 mains, Portée 10, Dégâts+, Silencieux, Transperce Armure 1, Rechargement
- **Pistolet** : Portée 6, Tir+, Dégâts+, Passe Bouclier
- **Pistolet lourd** : Portée 6, Tir+, Dégâts+, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
- **Fusil à pompe** : 2 mains, Portée 5, Tir+, Dégâts+, Zone 1, Passe Bouclier, Transperce Armure 1, Avec Bouclier
- **Pistolet Mitrailleur** : Cadence 2, Portée 5, Tir+, Dégâts+, Passe Bouclier
- **Pistolet Mitrailleur lourd** : Cadence 2, Portée 5, Tir+, Dégâts+, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
- **Fusil** : 2 mains, Portée 14, Dégâts+, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
- **Fusil d'assaut** : 2 mains, Cadence 2, Tir+, Dégâts+, Portée 10, Passe Bouclier, Transperce Armure 1

- **Lance-Grenade** : 2 mains, Portée 5, Dégât 2+, Zone 2, Passe Bouclier, Transperce Armure 2
- **Grenades** : Portée 3, Zone 2, Lancer, Dégâts+, Déviation, Passe Bouclier, Transperce Armure 1, Assommoir
- **Cocktail Molotov** : Portée 3, Zone 3, Lancer, Dégâts, Déviation, Passe Bouclier, Transperce Armure 1
- **Lance-Grenade Conjugué** : Cadence 2, Portée 8, Dégât 2+, Zone 2, Passe Bouclier, Transperce Armure 2, Exosquelette nécessaire

### 8.5 Amélioration d'Armes :

- **Poings américains** : Sans arme, Dégât+1, Assommoir 2-
- **Couteau** : Sans arme, Dégât+1, De taille et d'estoc 2-
- **Portée améliorée X (X = 1 à 5)** : Portée +X
- **Munitions Dum-Dum** : Dégâts+1
- **Munitions perforantes** : Transperce armure 1. L'effet est cumulatif avec un autre attribut de ce type.
- **Arme Bénie** : Dégâts+1 contre les figurines avec la règle Démoniaque, Anti-spectre.
- **Arme en Argent** : Dégâts+1 contre les figurines avec la règle Lycan.

**Exemple** : une figurine avec des poings américains est considérée comme sans arme de corps à corps et devrait donc avoir Combat 3- et Dégat 3-. Du fait des poings américains elle gagne un modificateur de Dégat+1 et passe donc à un total de Dégat 2- et Assommoir 2-. Une figurine avec la compétence Art Martial et des Poings américains aurait ainsi Combat-, Dégat et Assommoir 2-.

### 8.6 Objets spéciaux :

- **Livre Saint** : Une figurine avec un Livre Saint à la main gagne la compétence Prière- et devient Effrayant 4 pour les figurines avec la règle Démoniaque. Si la figurine porteur du Livre Saint a déjà la compétence Prière, il gagne Prière+1.
- **Objet Saint** : Une figurine qui porte sur elle un Objet Saint devient Effrayant 5 pour les figurines avec la règle Démoniaque. Elle gagne en outre une Svg 1. Si la figurine tient à la main l'Objet Saint et a déjà la compétence Bannissement, il gagne Bannissement+1.
- **Trousse de soins** : Ajoute Soins+1 à la figurine la portant si celle ci a déjà cette Compétence.
- **Matériel de soins** : Ajoute Soins+2 à la figurine la portant si celle ci a déjà cette Compétence.
- **Lunettes IR** : permet de voir de nuit ou dans le noir à n'importe quelle distance.