

# AV10 - Errata

## Errata pour Antiquitarum Viae 1.0

Version du 09/04/2005

(c) 2005 Patrice Préfaut  
<http://gilandrad.tk>

**Page 5**, chapitre « 2.3. Termes et abréviations », paragraphe « Dommages lourds » :  
Lire « [...] Les dommages lourds sont par exemple utilisés pour [...] ».

**Page 31**, chapitre « 3.2.5.4. Gardes de la famille du serpent », premier paragraphe :  
Lire « [...] Les gardes de la famille du serpent sont les soldats des Aliens [...] ».

**Page 51 et suivantes**, chapitres « 4.3.4. Armes » et « 4.3.5. Armures » :  
Remplacer par les chapitres suivants.

### 4.3.4. Armes

Les armes sont présentées sous forme de fiches regroupant leurs caractéristiques.

**Coût:** Il s'agit du « prix d'achat » de l'arme exprimé en PO ou XP.

**Portée:** Il s'agit de la portée maximum de l'arme ou de la distance maximum que peut atteindre l'arme si elle est jetée.

**Précision:** Il s'agit d'un bonus applicable à la VA lors de l'utilisation normale de l'arme.

**Cadence de tir:** Il s'agit du nombre maximum de munitions pouvant être tiré par l'arme pendant une phase. L'utilisateur peut choisir de tirer un nombre de munitions inférieur.

**CD:** Il s'agit de la Classe de Dommage. Chaque point représente 1d6.


**Type:** Il s'agit du type de dommages provoqués par l'arme. Principalement des PV/PDS ou des Choc.

**Munitions:** Il s'agit du nombre maximum de munitions pouvant être chargées en même temps dans l'arme. Les munitions pour un rechargement complet coûte 1/10<sup>e</sup> du prix de l'arme.


**FOR minimum:** Il s'agit de la FOR minimum requise pour pouvoir utiliser une arme de mêlée sans malus.

**Spécial:** Il s'agit d'éventuelles règles s'appliquant uniquement à l'arme décrite.

#### 4.3.4.1. Fusils d'assaut


<b>Colt CAR-15 (5.56x45mm NATO)</b>					<b>Coût:</b> 8 PO/XP
<b>Portée:</b> 550m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 9	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 30
<b>Spécial:</b>					


<b>Colt M16A3 (5.56x45mm NATO)</b>						<b>Coût: 9 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 550m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 10	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 30	
<b>Spécial:</b>						


<b>Kalashnikov AK-107 (5.45x39.5mm Soviet)</b>						<b>Coût: 10 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 1000m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 10	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 30	
<b>Spécial:</b>						


<b>Kalashnikov AK-47 (7.62x39mm Soviet)</b>						<b>Coût: 7 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 400m	<b>Précision:</b> +2	<b>Cadence de tir:</b> 7	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 30	
<b>Spécial:</b>						

#### 4.3.4.2. Fusils à pompe

<b>Beneli M1 Super 90 (balle calibre 12)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7	
<b>Spécial:</b>						

<b>Beneli M1 Super 90 (plombs calibre 12)</b>						<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 40m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7	
<b>Spécial:</b>						

<b>Franchi SPAS-15 (balle calibre 12)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 75m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 6	
<b>Spécial:</b>						


<b>Franchi SPAS-15 (plombs calibre 12)</b>						<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 75m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 6	
<b>Spécial:</b>						


<b>Gurza KS-23 (Balle 23mm)</b>						<b>Coût: 5 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 100m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 10	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 3	
<b>Spécial:</b> Ignore les 10 premiers points d'armure. -2 à l'initiative dû à son encombrement. +2 contre les désarmements.						

<b>Gurza KS-23 (Plombs 23mm)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 85m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 9	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 3	
<b>Spécial:</b> Ignore les 10 premiers points d'armure. -2 à l'initiative dû à son encombrement. +2 contre les désarmements.						


<b>Ithaca MAG-10 Roadblocker (balle calibre 10)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 100m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 2	
<b>Spécial:</b> Ignore les 3 premiers points d'armure.						


<b>Ithaca MAG-10 Roadblocker (plombs calibre 10)</b>						<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 85m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 2	
<b>Spécial:</b> Ignore les 3 premiers points d'armure.						

<b>Winchester 1300 (balle calibre 12)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 75m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7	
<b>Spécial:</b> Possibilité d'une baïonnette détachable.						


<b>Winchester 1300 (plombs calibre 12)</b>						<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 75m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7	
<b>Spécial:</b> Possibilité d'une baïonnette détachable.						


#### 4.3.4.3. Fusils de sniper


<b>Barrett M82A1 Light 50 (.50 BMG)</b>						<b>Coût: 12 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 1800m	<b>Précision:</b> +2	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 10	
<b>Spécial:</b> Ignore les 3 premiers points d'armure. Possède une lunette de visée x10 et un silencieux.						


<b>Dragunov SVU (.762x54mm Soviet)</b>						<b>Coût: 5 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 350m	<b>Précision:</b> +2	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 10	
<b>Spécial:</b> Possède une lunette de visée x6 et un silencieux.						


#### 4.3.4.4. Pistolets mitrailleurs


<b>CZ Scorpion (.32 ACP)</b>						<b>Coût: 5 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 25m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 10	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 10	
<b>Spécial:</b>						


<b>CZ Scorpion (.380 ACP)</b>						<b>Coût: 5 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 25m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 10	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 20	
<b>Spécial:</b>						

<b>CZ Scorpion (9mm Makarov)</b>						<b>Coût: 6 PO/XP</b>
<b>Portée: 25m</b>	<b>Précision: +1</b>	<b>Cadence de tir: 10</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 30</b>	
<b>Spécial:</b>						


<b>FN P90 (5.7x28mm)</b>						<b>Coût: 8 PO/XP</b>
<b>Portée: 200m</b>	<b>Précision: +0</b>	<b>Cadence de tir: 11</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 50</b>	
<b>Spécial: Ignore les 3 premiers points d'armure. Possède une lunette de visée de nuit.</b>						

<b>HK MP-5A3 (9mm P)</b>						<b>Coût: 6 PO/XP</b>
<b>Portée: 40m</b>	<b>Précision: +1</b>	<b>Cadence de tir: 10</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 30</b>	
<b>Spécial:</b>						

<b>Ingram MAC M10 (.45 ACP)</b>						<b>Coût: 7 PO/XP</b>
<b>Portée: 25m</b>	<b>Précision: +0</b>	<b>Cadence de tir: 13</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 30</b>	
<b>Spécial:</b>						

<b>Ingram MAC M10 (9mm P)</b>						<b>Coût: 7 PO/XP</b>
<b>Portée: 25m</b>	<b>Précision: +0</b>	<b>Cadence de tir: 13</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 30</b>	
<b>Spécial:</b>						

#### 4.3.4.5. Lances roquettes


<b>Raytheon FIM-92 Stinger</b>						<b>Coût: 18 PO/XP</b>
<b>Portée: 4000m</b>	<b>Précision: -2</b>	<b>Cadence de tir: 1</b>	<b>DML: 1</b>	<b>Type: DML</b>	<b>Munitions: 1</b>	
<b>Spécial: Ignore les 3 premiers points d'armure.</b>						

#### 4.3.4.6. Lances-flammes


<b>LPO-50</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>	
<b>Portée: 35m</b>	<b>Précision: +0</b>	<b>Cadence de tir: 2</b>	<b>CD: 6</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 6</b>	
<b>Spécial:</b>						


<b>M9A1</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>	
<b>Portée: 35m</b>	<b>Précision: +1</b>	<b>Cadence de tir: 2</b>	<b>CD: 4</b>	<b>Type: PV/PDS</b>	<b>Munitions: 10</b>	
<b>Spécial:</b>						

#### 4.3.4.7. Lances grenades


<b>Colt M203</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 250m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> *	<b>Type:</b> *	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> * Dépend du type de la grenade.					


#### 4.3.4.8. Fusils mitrailleurs


<b>Kalashnikov PK</b>					<b>Coût: 11 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 875m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 8	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 100
<b>Spécial:</b>					


<b>M60E4 LMG</b>					<b>Coût: 11 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 750m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 7	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 100
<b>Spécial:</b>					


#### 4.3.4.9. Pistolets


<b>Berretta Model 92FS (9mm)</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 15
<b>Spécial:</b>					


<b>Colt M1911A1 (.45 ACP)</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7
<b>Spécial:</b>					


<b>FN Five-seveN (5.7x28mm)</b>					<b>Coût: 4 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 20
<b>Spécial:</b> Ignore les 3 premiers points d'armure.					


<b>Glock 17 (9mm P)</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 19
<b>Spécial:</b>					


<b>HK Mk.23 SOCOM (.45 ACP Subsonic)</b>						<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 12	
<b>Spécial:</b> Possède une visée laser.						

<b>HK Mk.23 SOCOM (.45 ACP)</b>						<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 12	
<b>Spécial:</b> Possède une visée laser.						


<b>Magnum Research Desert Eagle (.357 Magnum)</b>						<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Portée:</b> 60m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 5	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 9	
<b>Spécial:</b>						


<b>Magnum Research Desert Eagle (.44 Magnum)</b>						<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 70m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 5	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 8	
<b>Spécial:</b> Possède une visée laser.						

<b>Magnum Research Desert Eagle (.50 AE)</b>						<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 90m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 7	
<b>Spécial:</b>						

<b>Makarov (9mm Subsonic)</b>						<b>Coût:</b> 2 PO/XP
<b>Portée:</b> 40m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 2	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 8	
<b>Spécial:</b>						

#### 4.3.4.10. Revolvers

<b>S&amp;W Model 10 (.38 Spécial)</b>						<b>Coût:</b> 2 PO/XP
<b>Portée:</b> 40m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 6	
<b>Spécial:</b>						

<b>S&amp;W Model 29 (.44 Magnum)</b>						<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Portée:</b> 70m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 5	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 6	
<b>Spécial:</b>						

#### 4.3.4.11. Explosifs

<b>Dynamite</b>				<b>Coût:</b> 1 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Plastique</b>				<b>Coût:</b> 2 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 5	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Satchel</b>				<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>C4</b>				<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Claymore</b>				<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>DML:</b> 1	<b>Type:</b> DML	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Thermite</b>				<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR. Les dégâts se répètent chaque phase pendant 1 round.				

#### 4.3.4.12. Armes aliennes

<b>Canon à énergie alien</b>					<b>Coût:</b> 12 PO/XP
<b>Portée:</b> 1750m	<b>Précision:</b> -2	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>DML:</b> 2	<b>Type:</b> DML	<b>Munitions:</b> 6
<b>Spécial:</b> Une FOR de 10 est nécessaire si le canon est démonté et manié à la main. Ignore les 10 premiers points d'armure. -2 à l'initiative dû à son encombrement.					

<b>Fusil déphasé</b>					<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 20
<b>Spécial:</b> Permet de voir les objets invisibles dans la ligne de tir.					

<b>Gant</b>					<b>Coût:</b> 2 PO/XP
<b>Portée:</b> 5m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 5	<b>Type:</b> *	<b>Munitions:</b>
<b>Spécial:</b> * Au contact, inflige soit des PV/PDS soit réduit la RES; à distance, provoque une onde de choc infligeant des points de Choc et propulsant la cible comme une CD 20.					

<b>Lance à énergie</b>					<b>Coût:</b> 6 PO/XP
<b>Portée:</b> 150m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 10	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 50
<b>Spécial:</b>					

<b>Laser autonome</b>					<b>Coût:</b> 7 PO/XP
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 100
<b>Spécial:</b> Ignore les 3 premiers points d'armure. Tir automatiquement sur tout les intrus à porté.					

<b>Pistolet électrique</b>					<b>Coût:</b> 4 PO/XP
<b>Portée:</b> 50m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 6	<b>Type:</b> Choc	<b>Munitions:</b> 50
<b>Spécial:</b> Le premier tir provoque l'inconscience; le second tue; le troisième désintègre.					

#### 4.3.4.13. Armes de jet

<b>Arme improvisée lancée</b>				<b>Coût:</b> 0 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc	
<b>Spécial:</b>				

<b>Cocktail Molotov</b>				<b>Coût:</b> 1 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> Provoque des dégâts par le feu supplémentaire sur une zone de 2m de rayon.				

<b>Couteau de lancé</b>				<b>Coût:</b> 1 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>				

<b>Grenade de saturation sensorielle ou Flash bang</b>				<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 8	<b>Type:</b> Choc	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Grenade à fragmentation</b>				<b>Coût:</b> 3 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> 7	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR.				

<b>Grenade à gaz</b>				<b>Coût:</b> 2 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> Spécial	<b>Type:</b> Spécial	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR. Provoque un nuage asphyxiant sur 10m de rayon infligeant une CD 3 en Choc toute les phases.				

<b>Grenade fumigène</b>				<b>Coût:</b> 1 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> Spécial	<b>CD:</b> Spécial	<b>Type:</b> Spécial	
<b>Spécial:</b> La CD n'est pas modifié par la FOR. Provoque un nuage sur 10m de rayon.				

<b>Pierre</b>				<b>Coût:</b> 0 PO/XP
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>				

#### 4.3.4.14. Armes de mêlée

<b>Arme improvisée commune</b>				<b>Coût:</b> 0 PO/XP
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Arme improvisée dangereuse</b>				<b>Coût:</b> 0 PO/XP
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				



<b>Arme improvisée flexible</b>				<b>Coût: 0 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Arme improvisée longue</b>				<b>Coût: 0 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Batte de base-ball</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 5	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b> Nécessite les deux mains pour être maniée.				

<b>Baïonnette</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Couteau</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Couteau de survie</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Crosse de fusil</b>				
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Crosse de pistolet</b>				
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Matraque, grande</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -2	<b>FOR minimum:</b> 5	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b> Nécessite les deux mains pour être maniée.				

<b>Matraque, moyenne</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Matraque, petite</b>				<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +1	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

#### 4.3.4.15. Armes primitives à distance

<b>Arbalète</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 200m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être maniée.					

<b>Arbalète lourde</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 200m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être maniée.					

<b>Arc composé</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 200m	<b>Précision:</b> +1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être manié.					

<b>Arc court</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 140m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être manié.					

<b>Arc long</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 200m	<b>Précision:</b> +0	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 1	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être manié.					

<b>Fronde</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 60m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b>					

<b>Sarbacane</b>					<b>Coût: 0,5 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 10m	<b>Précision:</b> -1	<b>Cadence de tir:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	<b>Munitions:</b> 1
<b>Spécial:</b>					

#### 4.3.4.16. Armes primitives de jet

<b>Boomerang</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 1		<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>					

<b>Javelot</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1		<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>					

<b>Lance</b>					<b>Coût: 1 PO/XP</b>
<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 1		<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>					

#### 4.3.4.17. Armes primitives de mêlée

<b>Chaîne</b>					<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 4	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>					

<b>Dague</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 1	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b>					

<b>Épée, grande</b>					<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -2	<b>FOR minimum:</b> 7	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS	
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être maniée.					

<b>Épée, moyenne</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 5	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Épée, petite</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +1	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Faucille</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 2	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Fléau</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Fouet</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> 7m	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> Choc
<b>Spécial:</b>				

<b>Hache de bataille</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 5	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Hachette</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Kama</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Machette</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +1	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Marteau de forgeron</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -2	<b>FOR minimum:</b> 7	<b>CD:</b> 4	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être manié.				

<b>Marteau de guerre</b>				<b>Coût: 3 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> -1	<b>FOR minimum:</b> 5	<b>CD:</b> 3	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Nunchaku</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Quarter staff</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +2	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b> Nécessite deux mains pour être manié. Permet de porter deux coups en une phase.				

<b>Sai</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 3	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

<b>Tonfa</b>				<b>Coût: 2 PO/XP</b>
<b>Portée:</b> Contact	<b>Précision:</b> +0	<b>FOR minimum:</b> 2	<b>CD:</b> 2	<b>Type:</b> PV/PDS
<b>Spécial:</b>				

## 4.3.5. Armures

### 4.3.5.1. Légères

<i>Armure</i>	<i>Protection</i>	<i>Coût (PO/XP)</i>
Gilet pare-balles	3	3
Veste de camouflage	3	3
Veste de déploiement tactique	5	5

### 4.3.5.2. Moyenne

<i>Armure</i>	<i>Protection</i>	<i>Coût (PO/XP)</i>
Gilet pare-balles en kevlar	7	6
Armure alienne	18	16

### 4.3.5.3. Lourdes

<i>Armure</i>	<i>Protection</i>	<i>Coût (PO/XP)</i>
Veste en kevlar	15	14
Veste d'assaut	18	16
Tenu de démineur	29	26

### 4.3.5.4. Primitives

<i>Armure</i>	<i>Type</i>	<i>Protection</i>	<i>Coût (PO/XP)</i>
Gambison léger	Légère	1	1
Gambison lourd	Légère	2	2
Brigandine	Légère	5	5
Cuirasse	Moyenne	8	7
Chemise de mailles	Moyenne	10	9
Armure d'écailles	Moyenne	10	9
Armure de bande	Moyenne	12	11
Cuirasse métallique	Moyenne	12	10
Harnois	Lourde	15	14

### 4.3.5.5. Casques

<i>Casque</i>	<i>Protection</i>	<i>Coût (PO/XP)</i>
Casque de motard	+0	0,5
Casque alien	+1	2
Casque anti-émeute	+1	1
Casque d'aviateur	+1	2
Plaque faciale	+1	1