

Plus d'acier et de flammes

Extension non officielle pour tout ceux qui aiment mettre une étiquette sur une arme.
N'est il pas plus cool d'abattre un Solaire à la Winchester plutôt qu'au "fusil"?

Ce document ne cite que des exemple d'armes aux calibres les plus courant, il suffit de se reporter aux lignes correspondant à une arme spécifique trouvée par exemple sur le net pour l'adapter au Jdr **Plenilunio**
La liste de calibre est loin d'être exhaustive et concerne seulement les calibre les plus courants.

RÈGLES OPTIONNELLES :

- Munitions supérieures : FOR+1
- Tir en rafale (1D6+1 balles) : +1 Succès +1 aux dégâts.

ARME DE POING* [Chargeur]	CALIBRE	DÉGÂTS	FOR Requite	Sans organes de visée, la portée est courte. Avec, moyenne. Si tenue à une main et utilisée au corps à corps + 1 Succès. Si tenue avec une crosse +1 Succès à distance, aucun bonus au CaC
PST : Beretta 87 Target [10] PST : S&W M&P22 [12] R : Taurus M94 [9]	.22 Long Rifle	5	-	Très peu de recul qui permet l'utilisation par des enfants. Très abordable avant la crise, la munition est très répandue.
R : Taurus M82 [6] R : Colt Diamondback [6] PST : Smith&Wesson Model 52 [5]	.38 SPL	6	2	
PM : MP 9 [15/20/25/30] PM : HK UMP [25/30] PST : WALTHER P99 [15]	9 mm	6	2	
PST : Colt M1911 [8] PM : KRISS Vector [13/25]	.45 ACP	6	2	Possibilité d'utiliser un silencieux sans avoir besoin de munitions spécifiques
R : Revolver Korth [6]	.357 Mag	7	3	



* : Pistolet (PST) / Pistolet Mitrailleur (PM) / Revolver (R)

ARME D'ÉPAULE* [Chargeur]	CALIBRE	DÉGÂTS	PORTÉE	FOR Requite	Organes de visée : +1 à +2 Succès selon qualité. Trépied : +1 Succès Arme à gerbe (Calibre 10 à 20) : +1 Succès
Carabine [1]	Plomb	1/2	Moyenne	-	Utiles pour chasser du petit gibier, elles manquent pour la plupart cruellement de puissance d'arrêt.
F : CZ 455 [9] F : Norinco JW15 [9]	.22 LR	5	Long	-	Très peu de recul qui permet l'utilisation par des enfants. Très abordable avant la crise, la munition est très répandue.
F : Remington 870 [4+1] Fusil canon superposés [2]	Calibre 20	7	Moyenne	-	Très peu de recul qui permet l'utilisation par des enfants.
Fusil canon superposés [2]	Calibre 16	8	Moyenne	2	
FP : RS-X1 [5+1] FP : Fabarm Martial FR 61 [6+1] Fusil canon superposés [2]	Calibre 12	9	Moyenne	2	
FP : BROWNING GOLD CAL10 [3] Fusil canon superposés [2]	Calibre 10	10	Moyenne	3	
FA : AR-556 [30] F : CZ 527 [5]	.223 556 NATO	8	Très longue	3	
F : M24 SWS [5]	.308 7.62 NATO	9	Très longue	3	
F : SAUER 404 SYNCHRO XTC [3]	30-06 7.62 x63	10	Très longue	3	



* : F (Fusil) / FP (Fusil à pompe) / FA (Fusil d'assault)

ARMES DE TIR	DÉGÂTS	PORTÉE	FOR Requite
Lance pierre / Fronde	FOR	Courte	-
Arc improvisé	FOR +1	Courte	-
Arc en bois	FOR +2	Moyen	-
Arc composite	FOR +3	Moyen	3
Arc à Poulies	5	Moyen	-
Arbalète de poing	4	Courte	-
Arbalète	5	Moyen	-
Arbalète lourde (à poulies)	6	Moyen	-



"Cat" réalisation de Lena Cat (Artstation)

ARMES DE CORPS À CORPS	DÉGÂTS	BONUS AU COMBAT	FOR Requite
Gants / Bottes améliorés (Poing Américain, Bottes ferrées...)	FOR +1	-	-
Lame courte à une main (Surin, couteau, tanto, wakizashi...)	FOR +1	-	-
Lame longue à une main (Machette, Katana, Épée, Rapière...)	FOR +2	1	2
Lame longue à deux mains (Claymore, Nodachi, Espadon)	FOR +3	2	3
Masse/hache à une main (Hache Bûcheron, Fléau...)	FOR +3	-	2
Masse/hache à deux mains (Hache Double, Marteau de guerre...)	FOR +4	1	3
Arme contondante à deux mains (Bâton / Batte de Baseball...)	FOR+1	1	2
Lance	FOR+2	1	2

Une arme à une main, peut être utilisée à deux mains > FOR +1 et malus de 1 au COMBAT



Réalisation de Naimade (DeviantArt)