

ANNEXE : TABLEAUX DE SYNTHÈSE

ARMES DE POING

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Pistolet M6A	12,7 mm	10pts (B)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6B	12,7 mm	10pts (B)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6C	12,7 mm	20pts (BP)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6C SOCOM	12,7 mm	15pts (BP)	100 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6D	12,7 mm	20pts (BP)	100 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6E	12,7 mm	10pts (B)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot
Pistolet M6F	12,7 mm	10pts (B)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, indétectable
Pistolet M6G	12,7 mm	20pts (BP)	30 m	12 balles/ chargeur	Headshot, indétectable
Pistolet M6H	12,7 mm	20pts (BP)	60 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Pistolet M6I	12,7 mm	20pts (BP)	150 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2, crosse allongée et sélecteur de tir (mode automatique)
Pistolet-mitrailleur M7	5 mm	10pts (B)	30 m	60 balles/ chargeur	Une rafale compte pour 3 tirs
Pistolet-mitrailleur M7S	5 mm	10pts (B)	60 m	47 balles/ chargeur	Lunette KF3, silencieux, une rafale compte pour 3 tirs
Pistolet plasma T25	Cellule plasmatique	10pts (E)	30 m	Charge : 20 Résistance : 5	Tir concentré pour 5pts de charge et surchauffe, 20pts de dégâts contre l'infanterie, immobilise les véhicules 1 round, portée 60m.
Needler T32	Cristaux explosifs légers	Spécial (T)	50 m	30 cristaux/ chargeur	Antipersonnelle, Arme needler, 5pts pour 1 tir réussi, 15pts pour 2tirs, 35pts pour 3 tirs, 70pts pour 4 tirs
Needler T33		Spécial (T)	100 m	20 cristaux/ chargeur	Antipersonnelle, Arme needler, 10pts pour 1 tir réussi, 30pts pour 2tirs, 60pts pour 3 tirs
Spyker T25	12,5 mm	20pts (PT)	60 m	40 piques/ chargeur	Headshot, lame de combat
Fusil plasma T25	Cellule énergétique	15pts (E)	60 m	Charge : 30 Résistance : 6	Peut être utilisée sans malus comme arme de corps à corps causant des dégâts Contondants
Fusil plasma T25-B	Cellule plasmatique	20pts (E)	60 m	Charge : 25 Résistance : 5	Peut être utilisée sans malus comme arme de corps à corps causant des dégâts Contondants
Mauler T52	Calibre 9	100pts (B)	Spécial	5 cartouches/ chargeur	Headshot, Coup puissant, lame de combat, perds 10pts de dégât par mètre de distance avec la cible

FUSILS

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Fusil d'assaut MA5B	7,62 mm	15pts (B)	100 m	60 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil d'assaut MA5C	7,62 mm	15pts (B)	150 m	32 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil d'assaut MA5K	7,62 mm	15pts (B)	60 m	32 balles/ chargeur	Torche électrique
Fusil à pompe M90	Magnum 8	140pts (B)	Spécial	6 cartouches max dans la chambre	Coup puissant, torche électrique, perd 10pts de dégât par mètre de distance avec la cible
Lance-grenade M319	Balle-grenade de 40mm	Voir grenades	50 m	1 balle-grenade dans la chambre	Trois modes de tir : Sécurité, Impact et Commande
Fusil de combat BR-55	9,5 mm	20pts (B)	200 m	36 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de combat X-BR-55	9,5 mm	20pts (B)	150 m	60 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de combat BR-55-HB	9,5 mm	25pts (BP)	150 m	36 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil de focalisation T52	Cellule plasmatique	15pts (E)	250 m	Charge : 25 Résistance : 7	Lunette KF2, une rafale compte pour 3 tirs
Carabine à plasma T51	9,5 mm radioactif	20pts (E)	150 m	18 charges/ chargeur	Headshot, lunette KF2, dégâts radioactifs au choix du MJ
Sabre-grenade T25	Balle-grenade calibre 7	40pts (X) / 20pts	100 m	6 balles-grenades/ chargeur	Air d'effet, lame de combat

FUSILS DE PRECISION

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Fusil de précision M392 DMR	7,62 mm	25pts (B)	500 m	12 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF1
Fusil à Ondes Compressées	Batterie	Spécial	900 m	Charge : 20 Résistance : 1	Headshot, lunette KF3, aucun effet si ne touche pas la tête, ignore les protections, boucliers et certains décors
Fusil sniper S2-AM	14,5 mm	100pts (BP)	1500 m	4 balles/ chargeur	Headshot, lunette KF2
Fusil sniper antichar STANCHION	21 mm	100pts (P)	7500 m	10 balles/ chargeur	Tue instantanément l'infanterie touchée à la tête ou au torse, sauf lekgolo avec bouclier levé ; ampute les membres touchés ; lunette KF3 ; dégâts <i>Explosifs</i> contre les véhicules ; recul monstrueux
Fusil needler T31	Cristaux explosifs médiums	Spécial (T)	500 m	14 cristaux/ chargeur	Headshot, <i>Arme needler</i> , lunette KF1, 15pts pour 1 tir, 40pts pour 2 tirs, 70pts pour 3 tirs ; mort instantanée à 4 tirs réussis sur la même cible.
Fusil sniper à plasma T50	Cellule plasmatique	100pts (E)	1500 m	Charge : 20 Résistance : 1	Headshot, lunette KF2
Fusil needler antichar T30	Cristaux explosifs lourds radioactifs	Spécial (X)	500 m	10 cristaux/ chargeur	Headshot, <i>Arme Needler</i> , lunette KF3, 75pts pour 1 tir, 250pts pour 2 tirs, 400pts pour 3 tirs



ARMES LOURDES

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Lance-missile Jackhammer M41	Roquette de 102 mm	100pts (X) / 35pts	400 m	2 roquettes/ cylindre	<i>Air d'effet</i> , lunette KF2
Lance-missile Jackhammer M19	Roquette de 102 mm	100pts (X) / 35pts	400 m	2 roquettes/ cylindre	<i>Air d'effet</i> , lunette KF2, possibilité de verrouiller un véhicule (prend 1 tour) à 800 m max, un tir verrouillé réussit automatiquement mais la cible peut tenter une esquive
Lance-flamme M7057	Réservoir de propane	30pts (I)	15 m	Charge : 50 Résistance : 5	Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Laser Spartan	Batterie lourde	300pts (XE)	700 m	Charge : 5 Résistance : 1	Peut traverser certains décors pour toucher des cibles dissimulées derrière ; les dégâts peuvent alors diminuer au choix du MJ
Canon à barreaux de combustible T33	Barreaux de combustible de 80mm	80pts (X) / 30pts	300 m	5 barreaux/ chargeur	<i>Aire d'effet</i> , lunette KF2
Canon à dispersion de plasma T33	Cellule plasmatique	30pts (EI)	15 m	Charge : 50 Résistance : 5	Les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Canon d'assaut lekgolo T33	Batterie interne	Spécial	Spécial	Charge : illimité Résistance : 6	Tir concentré : 80pts (XE) / 35pts ; portée 100 m, Aire d'Effet, fait surchauffer l'arme Tir continu : 20pts (E), portée 50 m ; une rafale avec cette arme compte comme trois tirs Tir dispersé (amélioration) : 30pts (EI), portée 10 m ; les flammes persistent sur la cible pendant autant de tours que de tirs réussis lors d'une même rafale
Lanceur de plasma autoguidé T52	Cellule plasmatique	100pts (XE) / 25pts	100 m	Charge : 10 Résistance : 3	<i>Air d'effet</i> , peut verrouiller une cible via une action diverse => augmente la portée à 150m, +20 en CT pour tirer et -10 en A à la cible pour esquiver.

ARMES FIXES

Nom	Calibre	Dégâts	Portée	Munitions ou Charge/ résistance	Règles spéciales
Tourelle automitrailleuse AIE-486H	7,62 mm	30pts (B)	200 m	200 balles/ cylindre	Aucune
Module lance-missile SGM-151	Roquette de 76 mm	40pts (X) / 20pts	300 m	8 roquettes/ cylindre	<i>Aire d'effet</i> ; peut verrouiller un véhicule à 800 m max via une action diverse, auquel cas le tir réussit automatiquement mais la cible peut tenter une manœuvre d'esquive
Mitrailleuse lourde à plasma T52	Cellule plasmatique	20pts (E)	150 m	Charge : 100 Résistance : 10	Il faut 2 cellules plasmatiques pour recharger complètement l'arme
Mortier à plasma T52	Cellule plasmatique	100pts (XE) / 40pts	De 30 à 1500 m	Charge : 20 Résistance : 1	<i>Aire d'effet</i> , il faut 2 cellules plasmatiques pour recharger complètement l'arme

ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Dégâts	Règles spéciales
Couteau de combat /Lame de combat	T	Aucune
Epée de combat needler T1	T	Si la lame est brisée, une nouvelle est recrée par l'arme mais pour cela il faut attendre un round complet.
Epée à plasma T2	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo. Peut servir à découper les blindages avec assez de temps.
Marteau anti-gravité	Spécial	Côté marteau : 30pts (X) en direct pour chaque lot de 20pts en Force sur le profil de l'utilisateur (ne pas compter les bonus temporaires de Force). Il n'y a pas de dégâts indirects mais, si l'attaque est ratée, l'adversaire doit effectuer un test d'Agilité pour rester debout du fait de l'onde de choc. La capacité anti-gravité de cette arme peut avoir des utilisations très diverses et parfois surprenantes. Utilisez donc votre imagination pour découvrir certaines d'entre elles. Toute race autre qu'un lekgolo souhaitant parer une attaque portée avec le côté marteau doit réussir un test de Force avec un malus adaptée à la race du personnage. Côté lame : des dégâts <i>Tranchants</i> . S'il est manié par un guerrier jiralhanae, les dégâts sont également <i>Perforants</i> , même contre les armures lourdes.
Lame énergétique de poignet T3	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo.
Lance d'escorte	TP	Ignore la règle des armures lourdes ; n'autorise pas les attaques lourdes ; ne peut être paré que par une épée à plasma, un marteau anti-gravité ou un bouclier de combat lekgolo. Peut servir à découper les blindages avec assez de temps. Malus de -20 en CC pour l'utiliser si le personnage n'est pas un garde d'escorte.

ARMES DE JET

Nom	Dégâts	Règles spéciales
Dague de jet	15pts (T)	<i>Headshot</i> , aucun dégât contre les boucliers énergétiques actifs, -10 en CC pour les utiliser au corps à corps
Grenade à fragmentation M9	60pts (X) / 20pts	<i>Air d'effet</i>
Grenade incendiaire M8 (humains)	80pts (I) / 30pts	<i>Air d'effet</i> , enflamme une zone de 2 m de diamètre
Grenade à plasma T1	60pts (XE) / 20pts	<i>Air d'effet</i> , adhère aux véhicules, soldats et dispositifs de défense ennemis en cas de touche directe
Grenade incendiaire T3 (covenants)	80pts (I) / 35pts	<i>Air d'effet</i> , enflamme une zone de 2 m de diamètre
Grenade à fragmentation T2	60pts (T) / 20pts	<i>Air d'effet</i> , se fixe sur la première surface qu'elle rencontre après activation

FIN DE TRANSMISSION
