

ARMES A FEU CONVENTIONNELLES

Type	Dégâts	Munitions	Portée
Fusil (Dragunov SVD, FR F1...)	+5	1 à 10	150/300
Fusil Mitrailleur – Fusil d'assaut (M16, FN Fal, Famas...)	+4	20 à 50	100/225
Fusil à pompe (Ithaca, Winchester Defender...)	+7	3 à 8	25/40
Pistolet Léger (Walter PPK, Makarov, Luger P08, Beretta 92 F...)	+3	7 à 12	30/55
Pistolet Lourd (44 Automag, Colt 45, Browning GP 35...)	+6	6 à 15	45/60
Pistolet Mitrailleur (Hekler&KochMP5, Uzi, Ingram M10...)	+6	15 à 40	30/45
Revolver Léger (tout calibre inférieur à 9mm)	+4	6	25/40
Bazooka – Lance missile	+12	1 à 4	250/500
Revolver Lourd (Smith&Wesson N°29, Colt Python, Cruger Super Blackhawk...)	+6	6	40/55

Type : famille de l'arme. Les noms donnés entre parenthèses sont des exemples.

Dégâts : dégâts infligés par l'arme. On ajoute ces derniers aux « bonus aux dommages ».

Munitions : 1 à 10 dans le cas du Fusil par exemple, signifie le nombre de balles que contient l'arme, en moyenne.

Portée : elle se lit comme ceci : 25/40, par exemple, signifie que la portée Courte est en-dessous de 25 mètres, la portée Moyenne entre 25 et 40 mètres et la portée Maximale au-dessus de 40 mètres. Cette portée peut influencer le jet du tireur, en imposant un malus lorsque la cible se trouve à portée maximale.

ANC ET ARMES ENERGETIQUES

Type	Dégâts	Munitions	Portée	Energie
Acidegun	+7	10	150/200	/
Cube magnétique*	+5	/	/	/
Aiguilleur	+8	2000	150/200	/
Nanogun	+9	5	100/150	/
P800	+10	15	30/50	/
Disrupteur	+8	/	200/500	1
Découpeur	+12	/	100/150	2
Fusil à ondes	+12	/	50/80	3
Veuvenoire	+15	/	25/50	3

Energie : énergie consommée (en pts de Mardra) par l'arme à chaque utilisation
*** Uniquement contre élément électronique**

PROJECTILES / ARMES DE LANCER

Petite arme de lancer (couteau, shuriken...)	+ 1	10/15
Moyenne arme de lancer (pieu, fronde...)	+2	30/40
Grande arme de Lancer (lance, javelot, harpon..)	+ 3	30/40
Petit Arc / Arbalète	+ 2	60/150
Grand Arc / Arbalète	+ 3	80/200

ARMES DE CORPS A CORPS

Type	Dégâts
Poing / Pied / Coup de boule	+0
Petite arme de corps à corps (couteau, dague, scalpel...)	+1
Moyenne arme de corps à corps (épée courte, machette, masse...)	+2
Grande arme de corps à corps (épée longue, cimeterre...)	+3
Arme de corps à corps spéciale (sabre-laser, vibro-lame...)	Variable

ARMURES

Type	Protection
Petite armure (vêtements épais...)	- 3
Moyenne armure (armure légère, cotte de maille...)	- 4
Grande armure (gilet pare-balles lourd, armure...)	- 5
Très Grande armure (exosquelette...)	- 6
Armure spéciale (chitine, peau renforcée...)	Variable

Table des Marges

<i>Réussite</i>	<i>Marge obtenue</i>		<i>Echec</i>
<i>Passable</i>	0	-1	<i>Passable</i>
<i>Moyenne</i>	1-4	-2-5	<i>Moyen</i>
<i>Correcte</i>	5-8	-6-9	<i>Lamentable</i>
<i>Excellente</i>	9-11	-10-12	<i>Pitoyable</i>
<i>Incroyable</i>	12 et +	-13 et -	<i>Catastrophique</i>

Marge (Attaquant – Défenseur)	Bonus aux dommages
1	+0
2-5	+1
6-9	+2
10-12	+3
13 et +	+4

Résultat (avec 1D20)	Localisation
1-2	<i>Tête</i>
3-5	<i>Poitrine</i>
6-8	<i>Abdomen/bas ventre</i>
9-10	<i>Bras droit</i>
11-12	<i>Bras gauche</i>
13	<i>Main droite</i>
14	<i>Main gauche</i>
15-16	<i>Jambe droite</i>
17-18	<i>Jambe gauche</i>
19	<i>Pied droit</i>
20	<i>Pied gauche</i>

D20	Malfunction
1-2	<i>Flashback</i>
3-4	<i>Obsession</i>
5-6	<i>Néo-gimmick</i>
7-8	<i>Tic humain</i>
9-10	<i>Déconnexion</i>
11-12	<i>Visions</i>
13-14	<i>Imprégnation</i>
15-16	<i>Compétence innée</i>
17-18	<i>Phobie</i>
19-20	<i>Directive 11</i>



Directive 01 : Empêcher le Continuum Zéro

Directive 02 : Pister et intercepter les Antithées pour les enfermer dans Dédale.

Directive 03 : Découvrir des indices sur leur origine (d'où viennent-elles ? Qui les a créées ? Qui est le Docteur Sleepless ?)

Directive 04 : Réparer/effacer les dégâts commis par les Antithées et leurs complices (désinformation, retouches mémorielles...)

Directive 05 : Ne pas être identifié par les habitants du Chronoverse, agir dans l'ombre.

Directive 06 : Ne pas modifier le continuum temporel d'une dimension (hors Antithées) à plus de 0,005%.

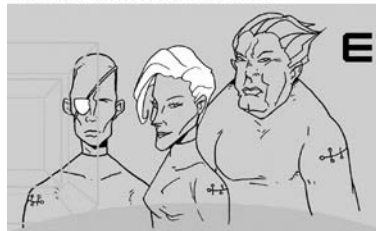
Directive 07 : Effacer ses traces après chacun de leur départ (désinformation, retouches mémorielles...)

Directive 08 : Protéger Dante et Dédale.

Directive 09 : Ne pas agir seul sans en référer aux autres Machines ou à Dante.

Directive 10 : Eradiquer toute Machine désobéissant à Dante.

LE LAB.01 PRESENTE :



ETAPE 1 :

Concevoir le Block, l'équipe...
Chaque joueur donne droit à 180 + 1020 points de création à placer dans la cagnotte du Block.

A vous de négocier pour concevoir une équipe complémentaire et homogène...

(P. 102)

ETAPE 2 :

Déterminez la Cartouche-Mnemonic de votre Machine.

(Blindage, Structure, Logique, Mémoire, Endopsy.)

Choisir un Gimmick.

(P. 102)

ETAPE 3 :

Déterminez le Corpus de votre Machine.

(Puissance, Motricité, Blindage, Résistance, Aspect Radar, Jacks, Madra.)

Choisir d'éventuelles options.

(P.108)

ETAPE 4 :

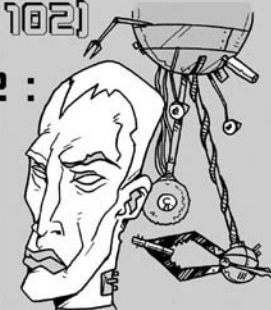
Avant de partir en mission :

- Déterminez vos Skillpacks
- Déterminez vos Novopods
- Déterminez votre Armement

(P.110)



(P.108)



DEDALE

Never send a human to do a machine's job