

## ARMES A FEU CONVENTIONNELLES

Type	Dégâts	Munitions	Portée
<b>Fusil</b> (Dragunov SVD, FR F1...)	+5	1 à 10	150/300
<b>Fusil Mitrailleur – Fusil d'assaut</b> (M16, FN Fal, Famas...)	+4	20 à 50	100/225
<b>Fusil à pompe</b> (Ithaca, Winchester Defender...)	+7	3 à 8	25/40
<b>Pistolet Léger</b> (Walter PPK, Makarov, Luger P08, Beretta 92 F...)	+3	7 à 12	30/55
<b>Pistolet Lourd</b> (44 Automag, Colt 45, Browning GP 35...)	+6	6 à 15	45/60
<b>Pistolet Mitrailleur</b> (Hekler&KochMP5, Uzi, Ingram M10...)	+6	15 à 40	30/45
<b>Revolver Léger</b> (tout calibre inférieur à 9mm)	+4	6	25/40
<b>Bazooka – Lance missile</b>	+12	1 à 4	250/500
<b>Revolver Lourd</b> (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
<b>Acidegun</b>	+7	10	150/200	/
<b>Cube magnétique*</b>	+5	/	/	/
<b>Aiguilleur</b>	+8	2000	150/200	/
<b>Nanogun</b>	+9	5	100/150	/
<b>P800</b>	+10	15	30/50	/
<b>Disrupteur</b>	+8	/	200/500	1
<b>Découpeur</b>	+12	/	100/150	2
<b>Fusil à ondes</b>	+12	/	50/80	3
<b>Veuvenoire</b>	+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

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

## ARMES DE CORPS A CORPS

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

## ARMURES

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

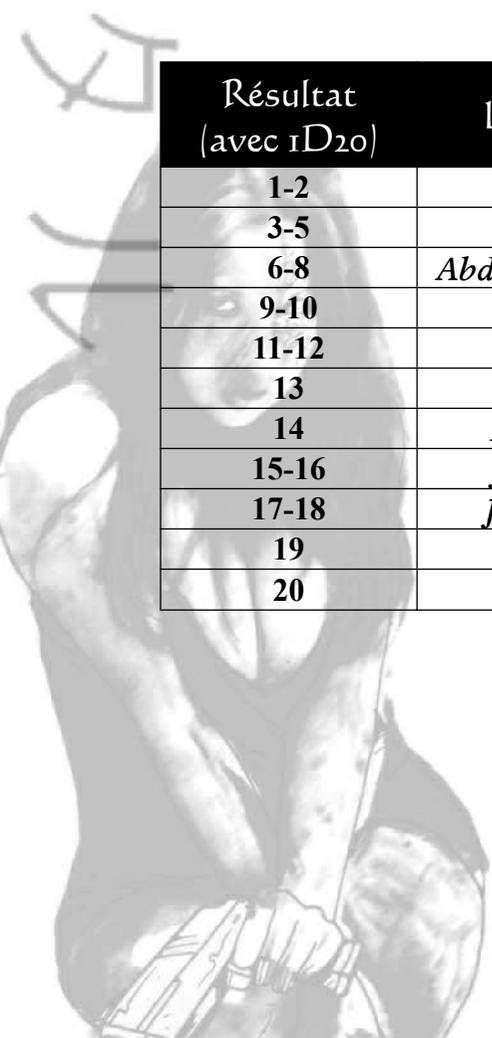
## Table des Marges

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

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

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

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

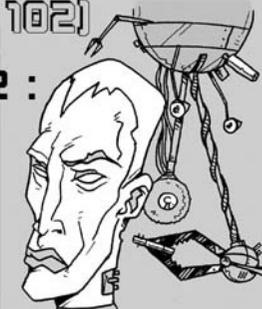
(P. 102)

## 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)



# DEDALE

Never send a human to do a machine's job