

QUALITES DES ARMES**1. Area**

L'attaque affecte une large zone, et peut toucher plusieurs cibles. Elle affecte AUTOMATIQUEMENT toute cible en REACH de la première, et une cible supplémentaire CLOSE pour chaque EFFECT tiré, en débutant par la cible la plus proche (après celles en REACH bien sûr). S'il y a des COMPLICATIONS lors du jet pour l'attaque, alors UNE COMPLICATION affecte un allié dans le coin. Les cibles peuvent se défendre, une à une, D2 TEST. Si l'une réussit cela n'empêche pas d'autres d'être touchées.

2. Backlash X

X dégâts pour l'attaquant à chaque EFFECT. Ignore SOAK, que ce soit physique ou mental.

3. Blinding

Si fait un HARM, inflige la condition BLIND jusqu'à la fin de la scène ou guérison par un autre moyen

4. Cavalry X

X dégâts supplémentaires pour chaque EFFECT si l'attaque a lieu lors d'une CHARGE ACTION sur une monture.

5. Fearsome X

X dégâts MENTAL en plus des dégâts PHYSIQUES.

6. Fragile

Pour chaque EFFECT les dégâts suivants sont réduits de 1DC. Si tombe à 0, l'arme est inutilisable jusqu'à réparation.

7. Grappling

En plus des dégâts occasionnés, s'il y a des EFFECTS la cible est ENSNARED (empêtrée). Elle ne peut ni bouger ni faire d'autre action qu'un test ACROBATICS ou ATHLETICS dont la difficulté est le nombre de EFFECTS. Chaque réussite fait baisser la difficulté du prochain test de 1D ; la cible ne peut être ENSNARED qu'une fois. Contre une cible ENSNARED, la difficulté d'une action EXPLOIT est réduite d'1D. Si l'arme qui a la qualité GRAPPLING est une arme de mêlée, elle ne peut être utilisée tant que la cible est ENSNARED, et son utilisateur ne peut pas s'éloigner. Libérer une cible ENSNARED est une FREE ACTION.

8. Hidden X

OBSERVATION TEST difficulté X pour trouver l'arme cachée. Immédiatement après une attaque on peut cacher l'arme pour DEUX MOMENTUM (Hidden 1 ou 2) ou UN MOMENTUM (Hidden 3 ou plus).

9. Improvised

Pas de dégâts pour les résultats EFFECTS.

10. Incendiary X

La cible gagne la condition BURNING pour un nombre de rounds égal au nombre d'EFFECTS. À la fin de chaque tour, XDC dégâts physiques (localisation aléatoire) et le même XDC dégâts mentaux, ignorant le SOAK. Chaque EFFECTS tiré lors de ces dégâts augmente la durée de la condition BURNING (mais la cible peut mettre fin à cette condition comme d'habitude)

11. Intense

Si une attaque inflige au moins une HARM, elle inflige une HARM en plus.

12. Knockdown

L'attaque renverse la cible (PRONE condition) si un ou plusieurs EFFECTS. La cible peut dépenser UN DOOM pour chaque EFFECTS si elle veut rester debout.

13. Non-lethal

L'attaque n'inflige pas de dégât permanent, mais une pénalité temporaire. S'il n'y a pas d'autre QUALITE à cette arme qui pourrait infliger des dégâts, condition DAZED, jusqu'à la fin du tour prochain de la cible.

14. Parrying

Coût en DOOM pour une DEFEND ou PROTECT REACTION avec le skill PARRY est réduit de 1, minimum 0.

15. Persistent X

Si au moins un EFFECT alors XDC damage au début de chaque prochain tour, pour une durée égale au nombre d'EFFECTS. Chaque EFFECTS tiré lors des dégâts augmente la durée de un tour. La cible peut dépenser UN DOOM par EFFECTS tiré lors de l'attaque pour annuler cette QUALITE, immédiatement après l'attaque. Après cela, il faut attendre la fin, ou utiliser une CLEAR ACTION.

16. Piercing X

L'attaque ignore X SOAK par EFFECTS tire.

17. Shield X

Cette arme a la QUALITE PARRYING. Son porteur peut utiliser PARRY pour faire une DEFEND REACTION contre les RANGED ATTACKS en plus des MELEE ATTACKS comme d'habitude. Si le porteur a GUARD alors il a aussi XDC COVER SOAK contre RANGED et MELEE ATTACKS. Enfin, on peut sacrifier une arme SHIELD pour éviter un WOUND.

18. Spread X

Pour chaque EFFECT tirer X additional HIT LOCATIONS qui vont subir la moitié des dégâts initiaux arrondis à l'excès. Si cible est NPC ou autre sans HIT LOCATION alors ne pas tenir compte des HIT LOCATIONS, mais leur faire X fois la moitié des initiaux arrondis à l'excès

19. Stun

20. Si au moins un EFFECT est tiré lors de l'attaque alors la cible gagne la condition STAGGERED jusqu'à la fin du tour prochain de la cible. La cible peut payer UN DOOM par EFFECT pour ignorer cela.

21. Subtle X

L'attaque n'attire pas l'attention. Plus XD lors OBSERVATION TEST pour remarquer l'attaque (different de HIDDEN).

22. Thrown

Quand lancée cette arme n'augmente pas la difficulté de l'attaque RANGED.

23. Unforgiving X

Si la cible a été l'objet d'une EXPLOIT ACTION immédiatement avant cette attaque alors l'attaque gagne les qualités INTENSE et VICIOUS.

24. Vicious X

Plus X dommages par EFFECT tiré.

25. Volley

Les attaques de base avec cette arme ne consomment pas de LOAD, sauf si COMPLICATION. De plus, possibilité de faire une VOLLEY, donnant [+1D20 pour le test RANGED ATTACK et +1DC dégâts] par LOAD pour le coup consommé. Les LOAD peuvent être perdus lors de COMPLICATION, et récupérés après la bataille selon les règles pour les SHOTS