

## Usure



### Toute arme

Une arme s'use comme toute chose en ce bas monde. Et celle-ci a connu des jours meilleurs... Bonne nouvelle ! Ça se répare.

- -1 et -1 Effet d'arme.
- S'il n'est plus possible de réduire l'un ou l'autre, l'arme est cassée.

## Gaspillage



### Arme à munition

Vous tirez un coup sans le vouloir.

- -1 munition.

## Click...



### Arme à munition

Le chargeur est vide ou la détente est coincée.

- Vous devez utiliser l'Action mineure Interaction avec un objet pour régler le problème.

## Ricochet



### Arme à distance légère

Un des tirs a pris la tangente pour aller se loger quelque part où il ne fallait pas : un allié, un animal sauvage de passage, le panneau de contrôle d'une machine, le réservoir de fuel, le moteur atomique d'une carcasse de véhicule...

## Grès recul



### Arme à distance lourde

L'arme est plus dure à gérer que prévu.

- Le recul vous empêche de faire une action de déplacement à votre prochain tour tant que vous continuez de tirer.

## Débordement



### Arme de mêlée ou de jet

Votre attaque vous met à découvert.

- Défense -1 jusqu'au début de votre prochain tour.

## Stuck



### Arme de mêlée

Votre arme s'est coincée dans quelque chose : le décors alentour ou votre ennemi.

- Soit vous la lâchez, soit vous utilisez une Action mineure Interaction avec un objet pour la déloger.

## Maladresse



### Arme de jet

Alors que vous attrapez une de vos armes de jet sur vous, une autre arme du même type (ou un objet utile le cas échéant) s'accroche dans l'élan et tombe au sol à côté de vous.

## Dommages collatéraux



### Explosif

Quelque chose d'important que vous n'aviez pas repéré avant ou que vous avez négligé se trouve dans la zone de déflagration.

- La MJ ajoute quelque chose d'important pour vous ou un de vos alliés dans la zone de déflagration qui en subit les dégâts.

**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'explosifs**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



## Usure



### Toute arme

Une arme s'use comme toute chose en ce bas monde. Et celle-ci a connu des jours meilleurs... Bonne nouvelle ! Ça se répare.

- ↳ -1 et -1 Effet d'arme.
- ↳ S'il n'est plus possible de réduire l'un ou l'autre, l'arme est cassée.

## Gaspillage



### Arme à munition

Vous tirez un coup sans le vouloir.

- ↳ -1 munition.

## Click...



### Arme à munition

Le chargeur est vide ou la détente est coincée.

- ↳ Vous devez utiliser l'Action mineure Interaction avec un objet pour régler le problème.

## Usure



### Toute arme

Une arme s'use comme toute chose en ce bas monde. Et celle-ci a connu des jours meilleurs... Bonne nouvelle ! Ça se répare.

- ↳ -1 et -1 Effet d'arme.
- ↳ S'il n'est plus possible de réduire l'un ou l'autre, l'arme est cassée.

## Gaspillage



### Arme à munition

Vous tirez un coup sans le vouloir.

- ↳ -1 munition.

## Click...



### Arme à munition

Le chargeur est vide ou la détente est coincée.

- ↳ Vous devez utiliser l'Action mineure Interaction avec un objet pour régler le problème.

## Dud



### Explosif

L'explosion n'est pas aussi importante qu'elle aurait dû l'être. L'explosif devait être défectueux.

- ↳ Si le test d'attaque avec complication est réussi, les dégâts sont  $\pm 2$  (arr inf).
- ↳ S'il est raté, les dégâts sont réduits à 0.

## Oops !



### Explosif

Vous jetez l'explosif trop tôt ou trop tard.

- ↳ Si le test d'attaque avec complication est réussi, c'est trop tôt et l'ennemi a le temps de la relancer.
- ↳ S'il est raté, c'est trop tard et l'explosion a lieu sur vous, vous infligeant le maximum de dégâts, et toute chose et personne se trouvant dans votre zone en subit la moitié.

## Jet raté



### Explosif

L'explosif n'atterrit pas là où vous l'aviez prévu. Les ennemis se retrouvent à couvert de l'explosion.

- ↳ +2 de couverture pour eux.

**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'armes**



**Complications  
d'explosifs**



**Complications  
d'explosifs**



**Complications  
d'explosifs**

