

MEGA

5^e PARADIGME

LE BULLETIN GALACTIQUE



supplément non-officiel n°4

Armes de Poing	0 AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV	Capacité Chargeur	Portée Courte (Diff 2)	Portée Moyenne (Diff 4)	Portée Longue (Diff 6)
Pistolet à poudre ancien	1	3	7 S	10 HS	14 HS	1	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 50 m
Colt Peacemaker	2	4	8 S	12 HS	16 HS	6	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Webley	2	4	8 S	12 HS	16 HS	6	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Mauser C96	2	4	8 S	12 HS	16 HS	10	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Luger P08 (A)	2	4	8 S	12 HS	16 HS	8	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Colt 45	2	4	8 S	12 HS	16 HS	7	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Revolver 357 Magnum (V)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	6	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 100 m
Fusils									
Ithaca M37	2	5	9 S	14 HS	18 HS	5 / 8	- de 10 m	5 - 25 m	jusqu'à 50 m
Dragunov Sniper (V)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	20	- de 50 m	50 - 400 m	jusqu'à 1000 m
Arbalète moderne (V)	2	3	7 S	11 HS	15 HS	1	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 150 m
Pistolet-Mitrailleur									
Thompson	2	4	8 S	12 HS	16 HS	20/30/50	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 150 m
Sten (S)	2	4	8 S	12 HS	16 HS	32	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 150 m
Ingram (S)	2	4	8 S	12 HS	16 HS	30	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 150 m
UZI *	2	4	8 S	12 HS	16 HS	30	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 150 m
Fusil d'Assaut									
AKM*	2	5	9 S	14 HS	18 HS	30	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 200 m
M16* (AVS)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	20/30	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 200 m
Enfield XL70E3 * (V)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	30	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 200 m
Mitrailleuse									
M60 (A)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	50B	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 500 m
Browning M1919A4 (A)	2	5	9 S	14 HS	18 HS	50B	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 500 m
Browning M2 12,7mm (A)	4	7 S	12 S	16 HS	22 HS	250B	- de 10 m	10 - 25 m	jusqu'à 500 m

Légende : B = Bande : A = Appui (crosse, bipied, tripode) ; S = Silencieux ; V = Viseur (lunette, laser) ; * = coup par coup possible

Tir Localisé : avec un Malus de -4Rg, le tireur va viser une partie découverte de sa cible, et automatiquement gagner +2Av en cas de réussite. Les fusils de précision (comme le Dragunov Sniper) ont un bonus tir +4Rg.

Tir enchainé : page 67, une option signale que certaines armes pouvant tirer deux fois par Round, le 2eme tir est à -4Rg, et changer de cible coûte -4Rg... On peut aussi à la place, dans le cas où le tireur annonce qu'il va tirer deux fois sur la même cible, avoir les deux tir consécutifs à -2Rg.

Tir en rafale : les armes automatiques comme les pistolets mitrailleurs, les fusils d'assaut ou les mitrailleuses permettent d'arroser de balles une cible ou de balayer une zone pour tenter de toucher plusieurs cibles. Le tir se fait avec un malus de -4Rg, à cause du recul et du fait que le canon se relève, mais si le test de tir est réussi, les dégâts sont doublés : sur une seule cible ou répartis sur différentes cibles (si elles sont proches, 2 mètres maxi)

Tir de saturation : le tireur effectue un tir de barrage avec une arme automatique tirant par rafale, il vise une zone et pas directement des adversaires, le but recherché étant surtout de maintenir les adversaires à distance. Néanmoins si un adversaire souhaite passer outre cette zone, cela donne lieu à un Test en Opposition (page 62) entre le talent de Tir du mitrailleur et l'esquive de l'adversaire. Chaque adversaire qui échoue, prend des dégâts (les AV sont calculés sur la différence avec le résultat du perdant) et est forcé de reculer et se remettre à couvert.



Colt Peacemaker



Webley



Mauser C96



Luger P08



Colt 45



Revolver 357 Magnum



Ingram



UZI



Thompson



Enfield XL70E3



Dragunov Sniper



Ithaca M37



Sten



AKM



M16



M60



Browning M1919A4



Browning M2 12,7mm

Protection	protège contre... Bonus DEF						
	chocs	Lame	Balle	Feu / flamme	Froid	Acide	Rayon
Texlar	-	+1	+1	-	-	+3	+2
Gants isolants	-	+1	-	+2	+1	+1	-
Casquette semi-rigide	+1	+1	-	-	-	-	-
Rangers renforcées	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-
Veste cuir épais	+1	+2	-	-	+1	+1	+1
Cuir, peau animale	-	+1	-	+1	1	+1	+1
Cuir bouilli	-	+2	-	+1	-	+1	+2
Cotte de maille	-	+4	+2	-	-	-	-
Armure de bande	+1	+5	+5	+1	-	+1	+1
Armure de plaques	+2	+7	+3	+1	-	+1	+1
Armure de bois	-	+2	+2	-	+1	+2	+2
Gilet pare balles	+3	+5	+15	-	-	+2	-
Bouclier en bois	+2	+5	+3	-	+3	+3	+2
Bouclier en cuir ou peau	+1	+2	-	+1	-	+1	-
Bouclier en métal	+2	+6	+4	+1	-	+1	+1
Casque en fer	+1	+2	+2	-	-	+1	+1
Casque de moto	+2	+1	+2	-	+3	+2	+1
Armure spatiale	+3	+5	+10	+3	+5	+5	-