

Armes.

Voici quelques exemples d'armes pour vos parties de UJDF.

Les profils donnés ci-dessous ne le sont qu'à titre indicatif. Ils peuvent grandement varier en fonction de l'idée que vous vous faites de l'arme et de la figurine qui la manie. Ainsi, les profils proposés ici correspondent à l'arme maniée par un Héros. Si celle-ci est maniée par un sous-fifre, vous pouvez diminuer la Puissance d'un point et éventuellement diminuer la portée de l'arme.

Armes de corps à corps.

Attaques à main nue.

Le cas le plus simple. Aucune règle spéciale.

La Puissance d'une telle attaque est de 2.

Armes de corps à corps simples.

Les armes de corps à corps simples (haches, battes de base-ball, couteaux...) ne possèdent pas non plus de règles spéciales.

Leur Puissance est de 3.

Bouclier.

Un bouclier accorde une attaque de corps à corps de Puissance 2. De plus, il augmente la Défense de son propriétaire de 1 point mais seulement contre les attaques de corps à corps.

Tronçonneuse.

La Puissance d'une tronçonneuse est de 4.

Elle possède les règles spéciales suivantes :

- Boucherie : si une attaque effectuée à la tronçonneuse tue son adversaire, le propriétaire de l'arme peut immédiatement effectuer une nouvelle attaque gratuite contre un autre adversaire au contact. Il peut continuer ainsi tant qu'il reste des adversaires et que ceux-ci meurent sous ses attaques.
- Dangereuse : si un échec critique est obtenu lors d'une attaque, le propriétaire de la tronçonneuse perd un Point de Vie par « 1 » obtenu au-delà du premier.

Armes de tir.

Pistolet/revolver.

Puissance 4, portée 6'', portée max de 18''.

- Corps à corps : le pistolet peut également être utilisé au corps à corps avec une puissance de 2.

Fusil.

Puissance 4, portée 12''.

Shotgun/canon scié.

Puissance 5, portée 3'', portée max de 12''.

- Dispersion : après avoir déterminé la cible du tir et si celle-ci se trouve à portée moyenne ou longue, le joueur lance 1d6 pour toute figurine située à 1'' ou moins de la cible. Sur un résultat de 4+, la figurine est également prise pour cible par le tir.

Mitrailleuse/fusil d'assaut.

Puissance 3, portée 6'', portée max de 24''.

- Rafale : le tireur peut choisir de tirer au coup par coup (auquel cas le tir s'effectue normalement) ou par rafale. Dans ce cas, après avoir résolu son premier tir, le tireur peut choisir une nouvelle cible à 3'' ou moins de la cible d'origine et résoudre le tir normalement. Il peut ensuite choisir une troisième et dernière cible, toujours à 3'' ou moins de la cible d'origine. Une même figurine peut être ciblée plusieurs fois.
- Enrayement : si un échec critique est obtenu lors d'un tir en rafale, les tirs s'arrêtent immédiatement (finissez de résoudre l'attaque en cours) et l'arme est enrayée : elle ne pourra plus tirer jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Pour cela, la figurine devra utiliser une action d'attaque avec cette arme.