

Angel RPG
Table des Dégâts de Base A-Z

Type d'Attaque	Dégâts de Base	Notes
Arbalète	16 - Tranchant/Perforant	Utilise la distance des pistolets ; p.131
Arbalète – Type Pistolet	10 - Tranchant/Perforant	Utilise la distance des pistolets ; p.131
Arc	4 x Force - Tranchant/Perforant	Dégâts Max. 20 ; Utilise la distance des pistolets ; p.130
Arme Emoussée - Petite	3 x Force - Contondant	Force + 1 si deux Mains ; p.130
Arme Emoussée - Grande	4 x Force - Contondant	Force + 1 si deux Mains ; p.130
Arme Tournoyante	Variables selon l'arme	p.124
Bâton	3 x (Force + 1) - Contondant	Utilise Deux Mains ; p.131
Briser la Nuque	4 x Force - Contondant	p.121
Coup de Pied	2 x (Force + 1) - Contondant	p.131
Coup de Pied Balayant	1 x Force - Contondant	p.123
Coup de Pied Double	3 x (Force + 1) - Contondant	Pré-requis Dextérité 4+ ; p.121
Coup de Pied Tournant	2 x (Force + 2) - Contondant	p.123
Coup de Pied Volant	3 x (Force + 1) - Contondant	p.121
Coup de Poing	2 x Force - Contondant	p.123
Coup de Tête	2 x Force - Contondant	p.122
Couteau - Court	2 x (Force – 1) - Tranchant/Perforant	p.131
Couteau - Court (Jet)	(Force – 1) - Tranchant/Perforant	p.131
Couteau	2 x Force -Tranchant/Perforant	p.131
Couteau (Jet)	2 x (Force – 1) - Tranchant/Perforant	p.131
Couteau - Long	3 x Force -Tranchant/Perforant	p.131
Couteau - Long (Jet)	3 x (Force – 1) - Tranchant/Perforant	Pré-requis Force 4+ ; p.131
Epée	4 x Force - Tranchant/Perforant	Force + 1 si Deux Mains ; p.132
Epée - Large	5 x (Force + 1) - Tranchant/Perforant	Utilise Deux Mains ; p.132
Etrangler	1 x (Force – 1) - Contondant	p.121
Faire Chuter	1 x Force - Contondant	p.123
Fracasser contre un Mur	3 x Force - Contondant	p.124
Fusil à Pompe	20 - Balles	Utilise la distance des fusils ; 2 Tours ; Version Canon Scié – 2 au Jet ; p.131
Fusil d'Assaut	16 - Balles	Utilise la distance des fusils ; 20-30 Tours ; Possibilité d'Autofire ; p.131
Fusil de Chasse	20 - Balles	Utilise la distance des fusils ; 5-10 Tours ; p.131
Hache	5 x Force - Tranchant	Force + 1 si Deux Mains ; p.130
Hache (Jet)	4 x Force - Tranchant	p.130
Hunga-Munga	4 x Force - Tranchant/Perforant	p.131
Hunga-Munga (Jet)	3 x Force - Tranchant/Perforant	Pas de pénalité de – 1 au jet ; p.131
Lance	3 x (Force + 1) - Tranchant/Perforant	Utilise Deux Mains ; p.131
Lance (Jet)	3 x Force - Tranchant/Perforant	p.131
Mitraillette	12 - Balles	Utilise la distance des pistolets ; 20-40 Tours ; Possibilité d'Autofire ; p.132

Angel RPG
Table des Dégâts de Base A-Z

Plaquer	2 x Force - Contondant	p.123
Pieu	2 x Force - Tranchant/Perforant	p.131
Pieu (Jet)	2 x (Force - 1) - Perforant/Tranchant	p.131
Pieu - Canon	40 - Perforant/Tranchant	Utilise la distance des fusils ; 12 Tours ; p.131
Pistolet - Petit Calibre	9 - Balles	Utilise la distance des pistolets ; 10 Tours ; p.131
Pistolet - Normal	12 - Balles	Utilise la distance des pistolets ; 6 à 17 Tours ; p.131
Pistolet - Gros Calibre	15 - Balles	Utilise la distance des pistolets ; 6-10 Tours ; Recul - 2 ; p.131
Pistolet - Très Gros Calibre	18 - Balles	Utilise la distance des pistolets ; 6-10 Tours ; Recul - 2 ; p.131
Pistolet Tranquilisant	1	Fais dormir la cible ; p.132
Projeter	1 x Force - Contondant	Cible finit par terre ; p.124
Taser	5 - Contondant	Inconscient ou Assomé ; p.131