

Les Pictas de



Armure.



Attaque de corps à corps

(par défaut : $F \times 2 + D10$, 2 PA).



Tir (à distance, par défaut : $D \times 2 + D10$, 2 PA).



Botte de corps à corps

(1/activation, par défaut : $F + D + D10$, 3 PA).



Botte de tir (1/activation, par défaut : $D \times 2 + D10$, 3 PA).



Indique si la botte concernée est liée à une arme donnée.



Arme d'artillerie ($D \times 2 + D10$, Gabarit / Shiver me Timbers).



Indique le nombre de mains nécessaires pour manier l'arme.





Capacité spéciale.



Capacité spéciale compatible avec « Patronne de la Madone » (pour Angela et sa bande).



Équipement.



Tranchant, signifie que l'arme peut être empoisonnée.



Contondant, signifie que l'arme peut ajouter l'effet « Sonné » en cas de RC pour un surcoût de 5 à l'achat.



Perforant, signifie que l'arme peut ajouter l'effet « Perce-armure 1 » en cas de RC pour un surcoût de 5 à l'achat.



Arme à poudre, permet d'utiliser l'équipement « munitions et poudre ».



Coût en Pièces d'Or ou PO.

Vous trouverez sur les cartes de profils indifféremment le picto, le mot-clef, ou les deux.