NB d'aiguillages	Malus en Col
2	-3
3	-4
4	-5
5 & et	-6

Combinaison				
type	A	B	C	% de panne
luxe	40	80	90	
courante	30	60	80	
fourrure	##	##	##	
combat	60	80	95	

COMBINAISON	TEMPERATURE				
	-10	-20	-30	-50	-60+
rudimentaire	##	##	##	D3	D6
courante	##	##	##	##	D3
de luxe	##	##	##	##	##
de combat	##	##	##	##	##

1D6	TEMPS
1	pas de vent neige
2	pas de vent
3	vent
4	vent
5	ouragan
6	ouragan

MODIFICATEURS
+1 si dans zone C
+2 si dans Dépression Indienne

Indice de l'arme COL	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
00	01	01	01	02	02	04	06	10	26	36
-1	01	01	02	02	04	06	08	12	28	38
-2	01	02	02	02	06	08	10	14	30	40
-3	02	03	04	06	08	10	12	16	32	42
-4	02	03	04	06	10	12	14	18	34	44
-5	03	04	04	08	12	14	16	20	36	46
-6	03	05	06	10	14	16	18	22	38	48
-7	04	06	08	12	16	18	20	24	40	50

Température	+21	+11	+05	00	-10	-20	-30	-50	-60+
homme du chaud	##	##	##	##	##	-1	D6	D10	MORT
nu	##	##	##	##	D3	D6	D10	MORT	MORT
homme roux	MORT	D10	D6	D3	-1	##	##	##	##
1/2 roux	D3	##	##	##	##	##	D3	D6	D10
nu	##	##	##	##	##	D3	D6	D10	MORT
yakoute	##	##	##	##	##	##	D3	D6	MORT
nu	##	##	##	##	##	D3	D6	MORT	MORT

1D10	Evènement	Effet
1	voie déformée	perte de 10 km/h
2	voie en construction	perte de 20 km/h
3	aiguillage obligatoire	Test aiguillage et
4	loco lente devant	perte de 10 km/h et faire un test Aiguillage
5	le DIPT coupe l'alimentation	Fin de poursuite sauf si energie autonome
6	accident avec une draisine	perte de 10 km/h et test panne pour determiner les dégats
7	aiguillage bloqué auto	déblocage manuel
8	congère sur la voie	perte de 30 km/h pour fondre au laser, sinon fin de la poursuite
9	loco lente	perte de 10 km/h et test aiguillage
10	aiguillage défectueux	déblocage manuel

2D6	Zone touchée	Effets
2	Chauffage	température extérieure
3	ordinateur	aiguillage manuel
4	rien	rien
5	moteur	1/2 vitesse puis 0
6	boggies	Test accident *
7	cabine	Test blessure **
8	compartiment	Test blessure **
9	chaudière	Effets du 5 et du 2
10	réservoir/munition	Explosion, loco HS ◇
11	système d'armes	Armes HS
12	radio	Radio HS

MATERIAUX	MODIFICATEUR
bois	-1
glace	-2
fer	-3
résine	-4
acier	-5
acier composite	-6

BLESSURES DES PERSONNAGES
1 tous les Pts de dégat
2 tous les Pts de dégat
3 tous les Pts de dégat
4 La moitié des Pts de dégat
5 la moitié des Pts de dégat
6 le quart des Pts de dégat

MODIFICATEURS

- le personnage est mouillé
lire deux colonnes vers la droite
- grand vent, lire une colonne
vers la droite
- le personnage est à l'abri d'une
congère, lire une colonne vers la
gauche.

Les modifications sont cumulatives

- ZONE A = température moyenne -30°
- ZONE B = température moyenne -50°
- ZONE C = température moyenne -60°
- DEPRESSION INDIENNE = température
identique à C mais +2 sur la table
météo.

BOITE	% DE REUSSITE
Pas de boîte	10
Verte	20
Jaune	30
Rouge	40
Marron	60
Noire	80

MOYEN	TALENT
Î Intervention manuelle sur l'aiguillage	Action de force + Tech réseau
Î Intervention sur l'ordinateur central à partir de la loco	Informatique + Tech réseau

Pas de boîte	10%
Boîte jaune	20%
Boîte verte	30%
Boîte rouge	40%
Boîte marron	60%
Boîte noire	80%