



ALKA
WEG

WEINE
ZUKUNFT

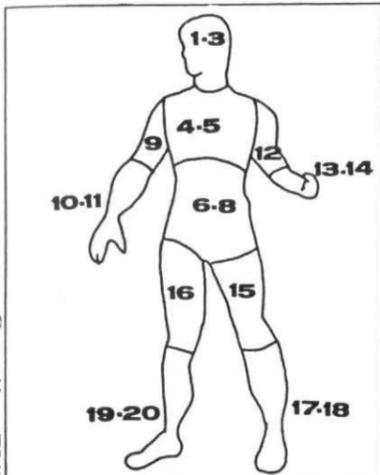
02

GA
SS
NE
R
90



CHIFFRE DE PHYSIQUE

Zone	5	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
A	1	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
B	2	18	21	27	30	36	39	45	48	54	57	63	66	72	75	81	84	90
C	2	12	14	18	20	24	26	30	32	36	38	42	44	48	50	54	56	60



Point de perte par rapport à l'origine

ZONE 1-8
75 % Coma léger (1D3 Heures)
110 % Coma Profond (1D3+1 jours)
125 % Mort

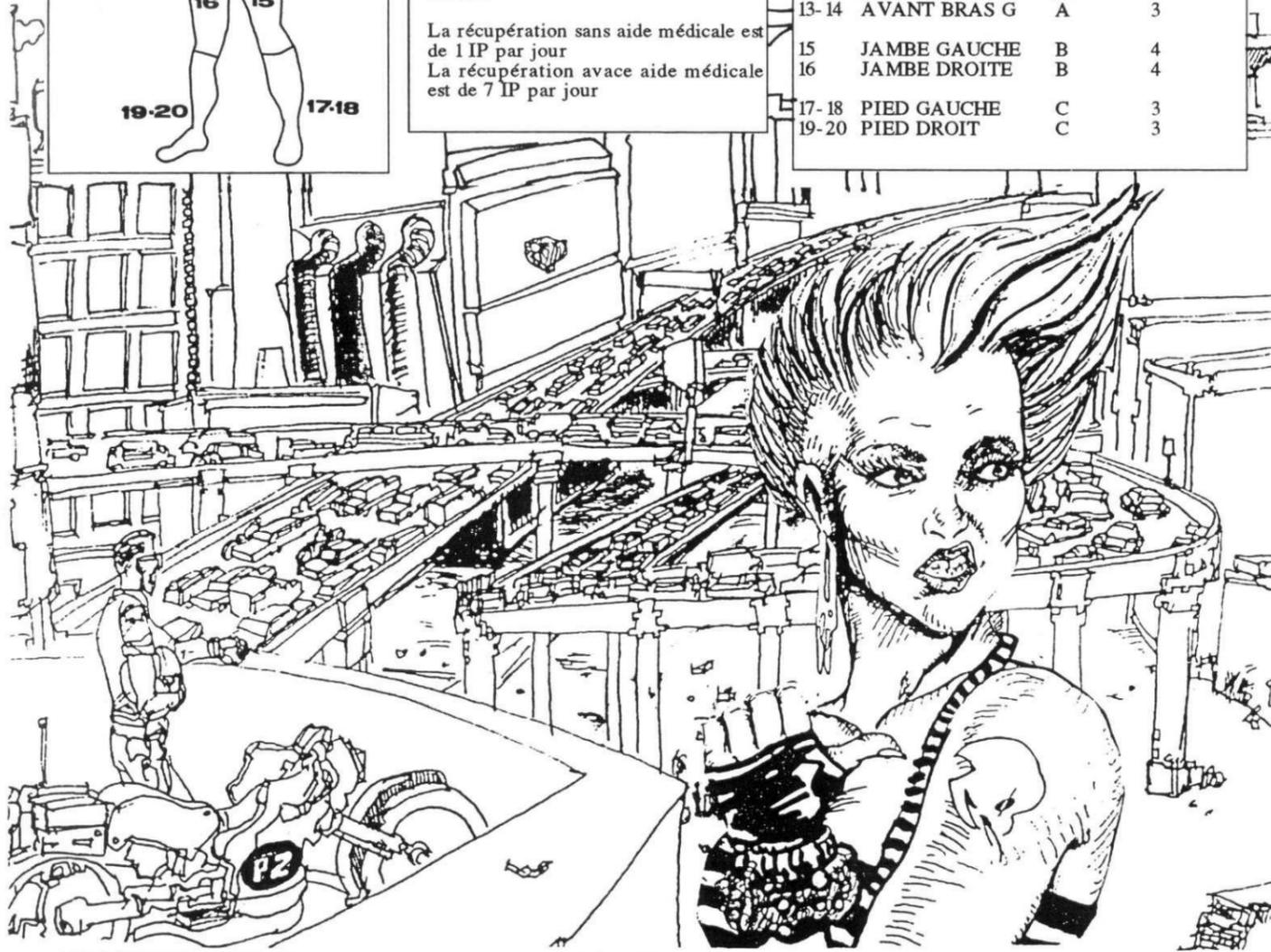
ZONE 9-20
75 % Incapacité
110 % Paralysie
125 % Coma léger + Amputation

NOTE

La récupération sans aide médicale est de 1 IP par jour
La récupération avec aide médicale est de 7 IP par jour

LOCALISATION

D20	LOCALISATION	TYPE	CI
1-3	TETE	C	6
4-5	TORSE	B	5
6-8	ABDOMEN	B	5
9	BRAS DROIT	A	3
10-11	AVANT BRAS D	A	3
12	BRAS GAUCHE	A	3
13-14	AVANT BRAS G	A	3
15	JAMBE GAUCHE	B	4
16	JAMBE DROITE	B	4
17-18	PIED GAUCHE	C	3
19-20	PIED DROIT	C	3



MODIFICATEUR AU TIR

Viser	+15%
Cible immobile	+05%
Cible Marchant	-05%
Cible courant, bondissant	-10%
Tireur Courant	-10%
Cible courant en zig-zag	-15%
Tireur courant en zig-zag	-15%
Vitesse -1% par Km/H (pour les vehicules)	
Cible cachée 1/4	-10%
Cible cachée 1/2	-20%
Cible cachée 3/4	-50%
Cible à moins de 10 m	+05%
Cible à moins de 5 m	+15%
Cible à moins de 3 m	+25%
Cible à bout portant	+50%
Cible à moins de 1 m	-05%
Cible de moins de 50 cm de diamètre	-10%
Cible de moins de 20 cm de diamètre	-30%
Cible de moins de 5 cm de diamètre	-50%
Rafale -5% par changement de cible	
Cible de plus de 2 m de haut	+05%

AGGRAVATION DE LA BLESSURE

D10	RESULTAT
1	- 1 FA
2	Sans modification
3	Sans modification
4	Sans modification
5	+ 1 FA
6	+ 1 FA
7	+ 2 FA
8	+ 3 FA
9	+ 4 FA
10	+ 5 FA

ACTIONS

Viser
1 Phase

Esquiver
1 Phase.

Course
1 phase/15 mètres

Marche
1 Phase/5 mètres

Sprint
1 Phase/30 mètres

Escalade
1 Phase/2 mètres

Sauter un obstacle
1 Phase

PROTECTIONS :

Protections	C.P	ZONES
Bottes militaires	6	17 à 20
Bouclier de Plexiglas	9	*
Blouson de cuir	7	4 à 14
Blouson de toile	2	4 à 14
Casque Lourd	10	1 à 3
Casque léger	8	1 à 3
Combi (militaire)**	9	1 à 20
Coquille	5	8
Coudières	4	11 et 13
Genouillères	4	15 et 16
Gillet pare-balles d'assaut	11	4 à 8
Gilet pare-balles "citadin"	9	4 à 8
Pantalon de cuir	4	8 et de 15 à 20
Pantalon de toile	1	8 et de 15 à 20
rangers	6	17 à 20

* le bouclier s'utilise lors des combats avec la parade de la compétence arme blanche.

** La combi est un vêtement militaire qui protège complètement des effets des gaz Palduz A et Palduz B (si elle n'est pas trouée).

Vocabulaire Falkampf

Bankrauber : Braqueur armé
Bavarois : Téléphone
Brandfuch : bizuth. Surnom des Falkdoktors.
Briefing : réunion quotidienne précédant la prise de service.
Brûler : se retrouver dans une situation inconfortable
Chauve : suspect sans casier judiciaire
Converser : Interrogatoire musclé
Dame : Prostitué
Deuz : Swedish ou Danish
Dopp : Drogue dure
Gang-Banger : membre d'un Gang
Greffer : taper son rapport
Leg' : Medecin légiste
Koffeshop : Bar
Koffemachin : machine à café, mais désigne aussi tout ce qui ne marche pas ou qui est peu fiable.
Main courante : Cahier sur lequel sont consigné toutes les affaires du jour. Chacun, en prenant son service, est convié à le consulter

CODE RADIO

A-01 Mauvaise réception radio
A-02 Bonne réception radio
A-03 Message reçu
A-04 Répétez le message
A-05 Utiliser le téléphone
A-06 Message annulé
A-07 Arrivée sur les lieux
Alpha Demande de renforts
B-01 Fin de service
B-02 Prise de service
B-03 Retour au Falkhouse
D-01 Homicide
D-02 Vol
D-03 Accident -Mineur-
D-04 Accident -Majeur-
DD1 Urgence réponse immédiate à l'appel.
DD+ Urgence, renfort maximum, danger de mort
E-01 Demande d'identifi. Véhicule
E-02 Suspect
E-03 Permis/papier
F-05 Nécessité d'un(e) Ambulance
F-06 Pompiers
F-07 Transport
F-08 Dépanseuse
F-09 Fourgon

Metakoffe : Café au Meta, amphétamine qui permet aux Falkampfts de tenir le coup quand ils sont sur une affaire et qu'ils ne peuvent dormir.
Old'Marx : Marxmen 12.33
Proxo : Proxénète
Ratus : terme péjoratif désignant les agents du SAD.
Singe : Terme péjoratif désignant les agents du SAD. Chimpanzé et orang-outan sont deux variantes assez prisées.
Verrater : Déserteur, petit délinquant.
Vieux (le) : Faltfur du secteur. Le Capitaine n'est que le "petit vieux".
Volkrauber : Littéralement "voleur du peuple". Criminel important.

Exemple de dialogue radio

- "Voiture 425, D-04 à l'angle de Olga strasse et Elena A llee, DD1"
- "A-03, nous y allons par Kolh strasse"
- "Central, Voiture 425, A-07. F-05 de toute urgence"
- "A-03 voiture 425..."
- "Alpha, voiture suspecte qui s'enfuit, E-01 sur plaque "452BN12417".
- "A-03. Voiture volé. possibilité de D-01."
- "Nous suivons le véhicule..."

VEHICULES

TYPE	VIT	STAB
VOITURE		
Bas de gamme	166	6
Familiale	194	7
Haut de gamme	222	9
Sport	288	9
MOTO		
50 cm3	144	3
125 cm3	200	4
250 cm3	244	5
500 cm3	272	6
1000 cm3	310	6
CAMION		
Camionnette	166	10
Petit camion	154	10
Semi-remorque	144	11
Gigantus	122	15

VIT : Vitesse maximum en Mètres/Phase

Note : 1 Km/h = 1.111111 M/P

STAB : Stabilité

LES VIRAGES

Angle du Virage	Stab
12°	-0.5
25°	- 1
35°	- 1.5
45°	- 2
60°	- 4
90°	- 5

LES MANOEUVRES

Queue de poisson *	-2
Choc **	-2
Demi-tour ***	-5

* La victime perd ID4 point de stabilité

** ID6

*** Le demi-tour consiste à faire un dérapage contrôlé pour se retrouver dans le sens inverse. Il n'est possible qu'à 50 Km/h maximum, soit 56 mètres/Phases

LE FREINAGE

Décélération (M/P)	Stabilité
de 0 à 19	0
de 20 à 29	- 2
de 30 à 39	- 3
de 40 à 50	- 5

ZERO EN STABILITE

Stabilité	Jet Réussi	Jet Loupé
0	-	Dérpage 1
-1	-	Dérpage 2
-2	-	Dérpage 3
-3	Dérpage 1	Dérpage 4
-4	Dérpage 2	Tonneau 1
-5	Dérpage 3	Tonneau 2
-6	Dérpage 4	Tonneau 3
-7	Tonneau 1	Tonneau 4
-8	Tonneau 2	Tonneau 5

LES TIRS

Localisation	Conséquence	Stabilité
Pneux	Vitesse Max 40	- 3
Moteur (ID6)		
1	Pilotage -10 %	
2	Arrêt dans 6 Phases	
3	3 Phases	
4	Direction Bloquée	-3
5	Début d'incendie	-2
6	Explosion FA 7	-6

Dérpage : Le véhicule glisse en diagonale dans la direction qu'il empruntait auparavant. Le nombre de mètres parcourus avant de pouvoir reprendre le contrôle est égal à ID10 X coefficient de dérapage.

Tonneau : si la direction suivie est la même que pour le dérapage, le déplacement s'effectue sur tous les cotés du véhicule. Le nombre de tonneaux est égal à ID4 fois le coefficient de dérapage. La distance est égale au nombre de tonneaux fois 10 mètres.

Lorsqu'un véhicule fait des tonneaux le joueur doit tirer Id20 auquel il soustrait le nombre de ses tonneaux. Si le résultat est négatif, le véhicule prend feu.

ARME A FEU

ARME	FA	MG	T/P	Rech	Ch	20	60	120	500
C.H.A.F K20	12	80	12	/	3	+10%	+05%	0	0
Fusil de Chasse	6	5	1	5	/	0	+10%	0	0
F-Marxmen balles	7	30	5	8	1	+15%	+10%	0	-5%
Grenades	30	15	5	15	/	0	-05%	-10%	-20%
FM Guelter (balles)	6	20	4	8	1	0	+05%	0	0
(grenades)	30	10	2	10	/	0	0	-05%	-10%
(gaz)	-	5	1	5	/	0	-05%	-10%	-40%
Guelter PM 2	5	18	3	4	1	+05%	0	/	/
Guelter PM 31	5	20	4	8	1	0	-05%	/	/
Guelter PM 33	6	28	5	8	1	0	0	/	/
Lag 24	14	150	15	/	4	+15%	+10%	+05%	2km
LMR CK	35	3	1	/	1	+05%	0	-15%	/
Marxmen 12.33	6 ou 9	6	2	4	/	+10%	0	-10%	/
MarxmenFT 44	100	Sp	2	30	/	35 m	/	/	/
Marxmen police spe.	8	6	3	4	/	+10%	+05%	0	/
Orki 23	5	8	2	4	1	0	-15%	/	/
Orki Ck spécial	30	1	1	4	/	+05%	0	/	/
Riot Gun	8	12	2	4	/	+10%	-05%	/	/
TY Assaut	6	18	18	8	3	+05%	+10%	0	/
TY Migalle	12	30	6	8	1	-15%	-30%	-50%	/
Vindict Autokoch	4	7	2	4	1	0	-05%	/	/

ARMES BLANCHES

Arme	FA	Attaque	10	20	40	65	Prix
Arbalète	7	1/6	+10%	+05%	0	150M	2000 EM
Barre à mine	5	1	/	/	/	/	500 EM
Couteau de lancer	3	1	+05%	0	/	/	500 EM
Coutelas	3	2	0	/	/	/	500 EM
Gourdin	8	1	/	/	/	/	70 EM
Lance-pierre	5	1	+10%	+05%	0	/	70 EM
Matraque caoutchouc	2	2	/	/	/	/	100 EM
Matraque télescopique	2	2	/	/	/	/	150 EM
Poing U.S	4	2	/	/	/	/	100 EM
Shuriken	4	3	+10%	+05%	/	/	80 EM
Tronçonneuse	6	1	/	/	/	/	3000 EM

FA : Facteur d'attaque de l'arme. MG : magasin. Nombre maximum de cartouches contenues dans le barillet ou le chargeur. T/P : nombre de tirs par Phase. Rech : les chiffres de cette colonne expriment le nombre de phases nécessaires pour recharger balle par balle (pour les automatiques, le temps nécessaire pour remplir un chargeur). Ch : temps mis, toujours en phases, pour changer de chargeur. Chiffres de distance : les chiffres dans ces colonnes montrent les modifications au pourcentage de tir suivant la distance. Les chiffres en italiques indiquent la distance maximum. Attaque : Nombre maximum d'attaque par phase. Le signe (/) : signifie que la colonne n'est pas appropriée à l'arme.

