MERCENAIRES

par PERRINEL François



ISBN 2-908 994-00-3

FLEO Editions

MERCENAIRES

Par François PERRINEL

Réécriture: Laurent SCOTTO DI VETTIMO
Eric MONTARDY
Olivier BEC
François PERRINEL
Emmanuelle KLEOPINE

Illustrations: Simone SANTARINI
Philippe MONOT

Mise en page: Laurent SCOTTO DI VETTIMO
Eric MONTARDY
François PERRINEL

sur XEROX VENTURA 1.1 et 2.0 PROFESSIONNELLE.

L'auteur tient à remercier

David NARDI pour le prêt de son PC et ses précieux conseils téchniques.

Tout le personnel du Xerox Store à Marseille (18 Bd Michelet) pour son accueil chaleureux et son soutien logistique lors de la mise en page de ce livre (sur VENTURA PUBLISHER 1.2) et plus particulièrement messieurs Christian ESCOFFIER pour nous avoir permis d'utiliser une installation du magasin et Christian HUMBERT pour nous avoir donné des conseils sur l'utilisation du programme de PAO Ventura.

M. Jacques BENS pour ses conseils avant édition.

Toutes les personnes qui ont participé aux nombreuses démonstrations depuis 1987 et qui ont permis l'arrivée à maturité du jeu.

Toutes les personnes qui ont participé à la réécriture de l'ouvrage.
Ainsi que toutes les personnes qui nous ont soutenu moralement et financièrement au cours de ces trois ans d'attente et de travail.

ENCORE MERCI A TOUS

© FLEO s.a.r.l. 1991 - Marseille
ISBN 2-908994-00-3

PREFACE

Chose étrange, ce jeu qui peut vous paraître fortement en faveur de la "profession" pourtant discutable de mercenaire, a vu le jour au sein d'un groupe d'amis aux opinions divergentes (nous vous laissons imaginer les polémiques enflamées). Nous n'avons cependant pas voulu faire le panégyrique de la violence, mais, au fur et à mesure de nos lectures, force a été d'admettre, à ceux qui condamnaient sans appel les "tueurs-à-gages", qu'il en existe (comme partout) des "bons" et des "mauvais". Dés lors, l'orientation que devraît prendre le jeu que nous vous proposons aujourd'hui fût tout naturellement désignée: il fallait pouvoir incarner aussi bien les héros que les pourris.

C'est là le but intime que nous nous sommes fixé, et nous vous exhortons à vous documenter consciencieusement sur le sujet, d'une part pour parfaire l'idée peut être un peu à priori que vous avez de ces professionnels de l'action commandée, et d'autre part pour donner plus de vie aux futures parties que vous serez amenés à jouer.

Encore une fois, nous insistons sur le fait que cet ouvrage n'a pas pour objet de faire l'apologie du meurtre et de la violence sous toutes ses formes.

Enfin, vous l'avez compris, ce jeu ne s'adresse pas seulement aux "névrosés-de-la-baie-des-cochons", mais aussi à tous ceux qui désirent prouver qu'il est possible de mener à bien une "mission" sans arme ni explosion...

Eric MONTARDY

TABLE DES MATIERES

LIVRE 1 REGLES DE JEU	**5**
Avant propos	**6**
CHAPITRE I	**7**
CHAPITRE II	**11**
CHAPITRE III	**33**
CHAPITRE IV	**37**
CHAPITRE V	**39**
CHAPITRE VI	**47**
CHAPITRE VII	**49**
CHAPITRE VIII	**51**
CHAPITRE IX	**53**

LIVRE 2 ANNEXES	**57**
ANNEXE 1	**58**
ANNEXE 2	**79**
ANNEXE 3	**84**
ANNEXE 4	**86**
ANNEXE 5	**91**
FICHE DE PERSONNAGE	**99**

GLOSSAIRE

Dans cet ouvrage, certains termes techniques et abréviations sont utilisés, par conséquent, un glossaire semblait être la plus logique des réponses aux problèmes. de compréhention, (à lire attentivement).

- **Bull-pup**: mot d'origine anglo-saxonne, utilisée pour décrire un mécanisme particulier, où la culasse se trouve placée derrière la queue de détente (voir FAMAS et STEYR AUG par exemple).

- **Cartouche**: ensemble composé d'un étui (douille) contenant la poudre, d'une balle (projectile) et d'une amorce servant à déclencher l'explosion de la poudre.

- **Chien (ou Marteau)**: pièce mobile dont la fonction est de pousser le percuteur (d'ou le nom de marteau), sur les armes fonctionant en simple action, il faut l'armer avant de tirer (c'est à dire, le tirer en position arrière). Toutefois, sur les PA, le chien s'arme automatiquement après le tir de chaque cartouche (la culasse en reculant lui permet de s'armer). Sur les armes fonctionnant en double action, seule une pression forte sur la queue de détente est nécessaire. Donc, sur les PA en double action, la pression à exercé sur la détente est plus faible à la deuxième cartouche qu'à la première car le chien est déjà armé.

- **Composant B**: mélange de RDX et de TNT servant dans beaucoups de grenades, il est généralement dosé à 50% de chaque ou 65% de RDX et 35% de TNT.

- **Culasse d'armes à feu**: pièce qui contient la cartouche au moment ou l'amorce est percuté, sur les armes semi-automatiques et automatiques, elle recule lors de l'explosion pour permettre à la douille vide de s'éjecter et revient en avant en prenant dans le chargeur une nouvelle cartouche.

- **Queue de Détente**: pièce se trouvant dans le pontet et souvent appelée gachette à tort.

- **F**: fusil fonctionant avec une culasse bloqué et demandant donc l'intervention manuelle du tireur pour effectuer l'ejection de la douille et chambrer une autre cartouche.

- **FA**: fusil d'assaut, arme pouvant tirer en semi-automatique et en automatique (gros pistolet mitrailleur).

- **FSA**: fusil semi-automatique.

- **Grenades Defensives**: grenades projetant des fragments très petits dans toutes les directions, leur pouvoir de destruction sur du personnel non protégé est énorme, mais les fragments vont plus loin que la portée de jet, ceci implique donc que le lanceur soit à couvert (et donc en position défensive).

- **Grenades Offensives**: ce sont généralement des grenades n'ayant que de l'explosif comme puissance intrinsèque, ce qui leur permet d'être lancées à distance suffisante pour que le lanceur soit hors de risque mais leurs dégats sont très limités.

- **Mercenaire**: dans ce jeu, le sens du mot est simple, toute personne qui vend ses services au plus offrant sans être affilié à une quelconque organisation est un "mercenaire", dit autrement, un grand reporter indépendant est une sorte de mercenaire, de même qu'undétective privé par exemple (liste non exhaustive).

- **MJ**: Maître de jeu.

- **PA**: abréviation de Pistolet Automatique qui est d'ailleurs une appellation impropre car les PA ne sont généralement que des pistolets semi-automatiques.

- **PJ**: abréviation de Personnage Joueur, c'est à dire les différents personnages joués par des joueurs.

- **PSJ**: abréviation de Personnage Sans Joueur, c'est à dire tous les personnages mis en jeu par le Maître de jeu.

- **R**: abréviation de Revolver, arme à chambre rotative (barillet).

- **RDX**: explosif surpuissant offrant une puissance équivalente à deux fois son poids de TNT.

- **7,62x51**: notation standardisée signifiant que le projectile a un calibre (diamètre) de 7,62 mm et que la douille a une longueur de 51 mm (la cartouche de 9 mm parabellum a donc un diamètre de la balle de 9 mm, et une longueur d'étui de 19 mm car son code est 9x19).

- **.45**: notation standardisée pour les cartouche de revolvers indiquant le calibre en pouces (.45 est donc égal à 0,45 pouce, soit 11,43 mm). Exception: la .357 Magnum est en fait une cartouche de 9 mm de calibre (soit .38 pouce), mais le problème était de bien noté la différence avec la cartouche de .38 spécial bien moins puissante et ayant des dimensions très proches (ceci car une .357 Mag rentre dans le barrilet d'un .38 spécial mais bonjour les dégats si on tire).

- **4"**: notation typique pour donner la longueur d'un canon de revolver (4" signifie 4 pouces, donc 102 mm), ou pour la longueur des étuis de cartouches de chasse (2"3/4 voulant alors dire 2,75 pouces, soit 6,98 cm).

LIVRE 1 REGLES DE JEU

AVANT PROPOS	6
CHAPITRE I création d'un personnage	7
I.1 Les caractéristiques et leur génération	7
I.2 Modificateurs aux corps à corps	8
I.3 Détermination de la taille et du poids	9
I.4 Le poids portable	9
I.5 Carrière antécédente au jeu	10
CHAPITRE II Les Habiletés et les Aptitudes	11
II.1 Les Aptitudes reçues lors d'un éventuel service militaire	11
II.2 Séjour dans une unité d'élite	12
II.3 Acquisition des Habiletés et Aptitudes	13
II.4 Coût en argent et temps	14
II.5 Habiletés, niveaux maximum	17
II.6 Description des Habiletés	18
II.7 Les Aptitudes	19
II.7.A1 Aptitudes générales militaires	19
II.7.B1 Aptitudes générales Mixtes	20
II.7.C1 Aptitudes générales Civiles	23
II.7.A2 Aptitudes Spéciales militaires	24
II.7.B2 Aptitudes Spéciales Mixtes	25
II.7.C2 Aptitudes Spéciales Civiles	26
II.8 Les ressources du personnage	28
II.8.A Les points de survie	28
II.8.B Logement des personnage	29
II.8.C L'argent	30
CHAPITRE III Les soins aux personnes	33
III.1 Les premiers soins	33
III.2 Soins des maladies et poisons	34
III.3 La chirurgie	35

CHAPITRE IV Falsification, Contrefaçon et Marchandage	37
IV.1 Falsification	37
IV.2 Contrefaçon	37
IV.3 Marchandage	38
CHAPITRE V Les combats	39
V.1 Tables de touche	39
V.2 Coups au but	42
V.3 Utilisation des armes contondantes	42
V.4 Localisation des coups au but	43
V.5 Localisation sur un véhicule	43
V.6 Utilisation des grenades	45
CHAPITRE VI Les gains divers en cours d'aventure	47
VI.1 Les gains pour les neufs caractéristiques majeures et la Résistance	47
VI.2 Les gains en points de vie	47
VI.3 Les gains en points d'expérience	47
VI.4 Les gains en points de survie	47
CHAPITRE VII L'utilisation des Caractéristiques, Habiletés et Aptitudes	49
CHAPITRE VIII Conduites et pousuites	51
VIII.1 Les opérations de routines	51
VIII.2 La poursuite	51
VIII.3 Tableau des difficultés	52
CHAPITRE IX Les relations PJs et PSJ	55
IX.1 Réaction	55
IX.2 Diplomatie	56
IX.3 Séduction	57

AVANT PROPOS

Lorsque, il y a neuf ans de celà, j'ai commencé la pratique du jeu de rôle, les seuls jeux disponibles en France se basaient sur un univers médiéval fantastique où le soucis de réalisme n'était pas réellement nécessaire. Toutefois, en mai 1981, un de mes compagnons de jeu ramena des Etats Unis un jeu de science fiction très réaliste mais hélas parfois trop complexe (c'est tout de même l'un des trois ou quatre jeux de rôles que je préfère). J'ai alors commencé à "maîtriser" de nombreuses parties de ce jeu et de bien d'autres dans tous les univers possibles et imaginables. Mais au bout de quelques années, le virus du wargame s'empara lui aussi de moi et alors je vis tout l'intérêt de travailler sur des jeux propres à mes idées. Il y avait un nombre sans cesse croissant de joueurs dans mon entourage, à tel point que si je voulais faire une aventure ou tous les personnages de la campagne seraient là, il me faudrait réunir jusqu'à 23 joueurs autour d'une "table". Enfin, je m'éloigne du sujet qu'est "MERCENAIRES". Ce jeu est né il y a trois ans car mes amis et moi n'avions trouvé sur le marché qu'un seul jeu dont l'intrigue se situait de nos jours, toutefois, malgré les changements que nous y avons apporté (rajout d'équipements, règles pour des personnages plus indépendants, etc...), le jeu manquait de réalisme de façon évidente (étant basé sur une excellente série de films, il est, comme les films, quelquepeu fantastique). J'ai donc eu l'idée de créer un jeu se passant à notre époque et sur notre bonne vieille terre, ayant assez de réalisme tout en évitant la mort trop rapide des personnages et une complexité déroutante. Je crois qu'après ces trois années de tests, cet objectif a été atteint. Mais malheureusement, toutes les règles et tous les équipements que j'ai développés n'ont pus être inclus dans ce livret et paraîtront quelques mois plus tard dans un supplément (règles sur les armes lourdes, les blindages, les protections, les gaz, les PJs dans la police, les PJs détectives privés, etc..., ainsi que les équipements en rapport: avions, navires, chars, lance roquettes et autres). Celà est du au coût de revient prohibitif d'une reliure de bonne qualité avec une couverture cartonnée rigide pour un livre de plus de 200 pages. Toutefois, j'espère que les possesseurs de ce livret ne seront pas déçus par son contenu. "MERCENAIRES" est un jeu complet permettant à des joueurs expérimentés et à des novices de mieux connaître notre monde et ses ramifications souterraines trops souvent écartées par les médias. Car s'il est certain que les opérations de mercenaires comme celles qui ont eu lieu en Rhodésie et au Congo sont d'un temps révolu, les terroristes actuels (FLNC, IRA etc...) peuvent bien souvent être plus proches du monde des mercenaires que de celui des "résistants politiques" dont ils se réclament. Je dois avouer que ceci nuis grandement à l'image de marque des "vrais" mercenaires qui sont bien souvent d'ex-militaires ayant tout de même un certain honneur et non pas des criminels de droit commun n'hésitant pas à pratiquer le racket et le meurtre d'innocents comme le sont les terroristes de tous poils. De plus, un tueur à gage indépendant, ou un grand reporter indépendant sont tous deux des "mercenaires" en quelque sorte mais ni l'un ni l'autre ne sont des terroristes, il y a là une différence notable que tout le monde comprendra. Sans aller jusqu'à faire l'apologie de cette profession (que je préférerais nommer "Catégorie Socio-Professionelle"), je tiens, pour des raisons personnelles à éviter de salir une réputation hélas déjà bien entamée par les événements de ces dernières années. De plus, cette profession déjà dangereuse en soi est rendue encore plus hasardeuse par les actions des services de renseignements de tous bords (avez vous vu l'excellent film qu'est "Les loups entre eux") qui s'emploient généralement à éliminer leurs "barbouzes" après les opérations qu'ils ont effectués (curieuse façon de récompenser des gens qui risquent leurs vies pour aider les nations les plus riches à résoudre des problèmes délicats). Ceci mis à part, mes opinions ne regardent que moi et libre à chacun de penser ce qu'il veut. Ce livret, contrairement à l'avant propos n'est heureusement pas teinté de mon point de vue, de plus, il est hors de question de généraliser: s'il existe en effet de nos jours des mercenaires qui ternissent le blason de la profession, il en est d'autres qui s'emploient en coulisse à le redorer (comme dans tous les métiers), l'inconvénient est que l'on parle plus facilement des mauvais bougres que des bons. Je pense qu'il est utile de préciser quelques ordres de grandeur pour les primes selon le travail effectué , celles-ci vont de 20 000 Francs à 200 000 Francs par mois pour des opérations de longue durée (selon l'anciénneté et la réputation) et de 40 000 Francs à plus de 500 000 Francs pour des opérations plus ponctuelles généralement plus risquées. Il faut de surcroît rappeler que certains pays ne plaisantent pas avec le mercenariat para-militaire (la Suisse par exemple, a interdit le mercenariat depuis près de deux siècles, sauf pour les gardes du vatican). Et que dans tous les cas, les forces de l'ordre ne considèrent jamais qu'un enlèvement est une activité légale, même quand le gouvernement est commanditaire (il faut sauver les apparences, n'est ce pas Ben Barka: comprendra qui veut!).

Bien,cet avant propos n'a que trop duré, je vous laisse maintenant découvrir le jeu qui nécessite des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces.

François PERRINEL
le 13/03/89

CHAPITRE I

Chaque joueur va devoir définir son personnage de la manière suivante : il va en premier lieu déterminer ses caractéristiques majeures, puis en déduire ses caractéristiques mineures. Ensuite, il lui faudra tirer le nombre d'années de carrière antécédente au début jeu, et choisir s'il était militaire ou civil. Ceci donnera le nombre de points de génération qu'il aura à dépenser pour "s'acheter" des Habiletés et des Aptitudes. Il choisit alors celles-ci et rédige un petit historique de son personnage dans lequel il doit expliquer de façon probante pourquoi il a appris telle ou telle autre Aptitude fortement spécialisée et réservée à un certain milieu (exemple : comment son personnage civil a pu apprendre le maniement des armes de guerre à haut niveau). Une fois que tout ceci est fait, le Maître de jeu vérifie l'historique et décide de la validité des explications.

I.1 Les caractéristiques et leur génération

Les personnages sont définis par neuf caractéristiques majeures et trois mineures ainsi que par un certain nombre d'habiletés et d'aptitudes. Selon le personnage, procéder comme suit:

- Pour les joueurs, il faut jeter onze dés à 10 faces avec un bonus de 5 sur chaque dé, on prendra alors les neuf meilleurs jets, puis le joueur les placera dans les caractéristiques majeures de son choix.
- Pour les personnages sans joueur (PSJ) militaires, veuillez procéder comme pour un joueur normal, soit un dé à 10 faces +5 mais le maître de jeu (MJ) ne tirera que neuf dés.
- Pour les PSJ civils c'est la somme de deux dés à 6 faces +3 qui déterminera la valeur de chacune des caractéristiques majeures. Là encore, le MJ ne procédera qu'à neuf jets.

A) Les neuf caractéristiques majeures

- **La Silhouette (SI) :** Ce facteur indique la taille et le poids d'un personnage et intervient dans le calcul de ses points de vie. Il sera en effet utile de connaître la taille d'un personnage, déterminante pour ses possibilités de dissimulation, de discrétion etc...

- **La Force (FO)** : il s'agit de la force musculaire du personnage. Elle sert à déterminer le poids portable, les bonus et malus aux dégâts pour un combat au corps à corps.

- **La Dextérité (DE)** : cette caractéristique représente la précision avec laquelle un personnage exécute certaines tâches manuelles, cela sert notamment pour la chirurgie, le combat au corps à corps (parade, attaque, etc...). Elle s'utilise aussi pour le jet d'initiative décrit dans le chapitre V.

- **L'Agilité (AG)** : c'est la souplesse et la rapidité de mouvement du corps du personnage. Cela permet entre-autre d'obtenir un bonus lors d'une esquive ou d'une initiative.

-**La Mémoire (ME)** : celle-ci sert pour toutes les actions nécessitant une bonne mémoire : conduite avec le Code de la route, reconnaître un personnage sans joueur (PSJ) vu dans une précédente aventure ...etc. Il calcule enfin l'âge du personnage, qui est fonction de sa Mémoire et de ses qualifications. La table suivante indique l'âge auquel le personnage a obtenu le Baccalauréat selon sa Mémoire. Après le BAC, il pourra poursuivre simultanément plusieurs cycles d'études supérieures (SUP.), toujours selon sa Mémoire.

Mémoire	Age au Bac	SUP.
03-06	21 ans	1
07-08	20 ans	1
09-10	19 ans	2
11-12	18 ans	3
13-14	17 ans	4
15	16 ans	5

- **La Constitution (CO)** : cette caractéristique détermine l'Endurance et intervient dans le calcul des points de vie, du poids portable, et de la Résistance du personnage.

- **La Volonté (VO)** : il s'agit du courage, du pouvoir de décision et de la résistance psychologique du personnage.

- **La Perception (PE)** : regroupement de l'ouïe, de l'odorat, du toucher et de la vue du personnage.

- **L'Apparence (AP)** : pour cette caractéristique, c'est la beauté du personnage qui rentre en ligne de compte. L'Apparence servira pour toutes les activités de séduction.

B) Les trois caractéristiques mineures

- **Les points de vie (PdV)** : ils correspondent aux dégâts que peut supporter un personnage sans sombrer dans le coma ou mourir. Ils sont fonction de la Constitution et de la Silhouette. On les calcule en prenant 2x(SI+CO)/3. Ceci nous donne un nombre compris entre 6 et 20 au départ (vous vous apercevrez qu'il se modifie au cours des parties). Il faudra arrondir au 0,5 le plus proche, ainsi 13,33 devient 13,5 et 8,66 donne 8,5.

- **L'Endurance (EN)** : elle détermine le temps maximum dont un personnage peut disposer lorsqu'il porte sa charge normale avant de devoir se reposer un minimum de 5 heures pour récupérer la moitié de son Endurance, 8 heures pour la regagner de façon intégrale. On la calcule en multipliant la CO par 2,5 et son unité est l'heure.

- **La Résistance (RE)** : moyenne de la Force, de la Constitution et de la Volonté, soit (FO+CO+VO)/3. Elle détermine par exemple la résistance au poison. Il faudra arrondir au 0,1 supérieur.

I.2 Modificateurs au corps à corps

La table ci-contre indique divers modificateurs qui interviennent lors d'un combat au corps à corps. Ceux-ci s'appliquent:

- Aux dégâts grâce à la Force.
- A l'esquive grâce à l'Agilité
- A la parade grâce à la dextérité

SCORE	DEGATS FO	ESQUIVE AG	PARADE DE
05 à 08	-2	+1	+1
09 à 11	-1	0	0
12 à 14	0	-1	-1
15	+1	-2	-2



I.3 Détermination de la taille et du poids

La taille et le poids sont déterminés par la table ci-dessous en fonction de la caractéristique majeure Silhouette (SI).
les tailles indiquées représentent les maximums pour un score donné. le joueur choisira une taille comprise entre celle indiquée en façe de son score de SI et celle 2 crans en dessous. Par exemple, un personnage masculin qui a 12 en SI, peut donc mesurer entre 1,75 et 1,85 mètres.

Par contre, les poids indiqués représentent les minimums et maximums pour la taille correspondante. Cela permet d'obtenir des personnages "maigre" ou "enveloppés" au maximum (toutefois en restant dans la limite de personnages robustes). Seul un PSJ pourra faire 1.80m et peser 45 kilos, mais le Maître de jeu en tiendra compte tant sa fragilité l'empêchera d'agir efficacement durant le jeu.

SCORE EN	Mensurations			
SILHOUETTE	HOMME		FEMMES	
05	1,50 m	40 à 55 Kg	1,40 m	35 à 45 Kg
06	1,55 m	45 à 65 Kg	1,45 m	40 à 50 Kg
07	1,60 m	50 à 70 Kg	1,50 m	40 à 55 Kg
08	1,65 m	55 à 75 Kg	1,55 m	45 à 65 Kg
09	1,70 m	60 à 80 Kg	1,60 m	48 à 67 Kg
10	1,75 m	65 à 85 Kg	1,65 m	50 à 70 Kg
11	1,80 m	70 à 90 Kg	1,70 m	55 à 75 Kg
12	1,85 m	75 à 95 Kg	1,75 m	60 à 78 Kg
13	1,90 m	80 à 97 Kg	1,80 m	63 à 84 Kg
14	1,95 m	85 à 100 Kg	1,85 m	66 à 88 Kg
15	2,00 m	90 à 110 Kg	1,90 m	70 à 92 Kg

I.4 Le Poids portable

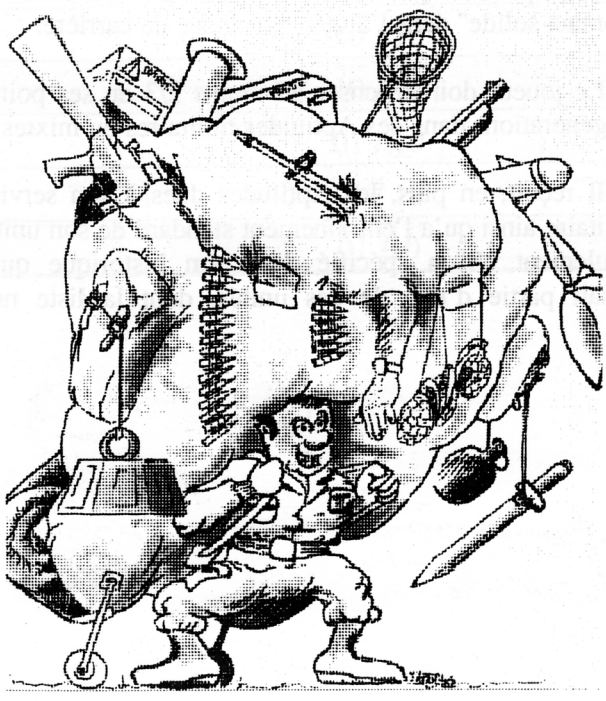
Dans le cas normal, le personnage soulèvera un poids égal à la moyenne de sa Force et de sa Constitution multipliée par son poids et divisée par 60, soit (FO+CO)xPds/120 ("poids standard portable"), et ceci pendant une durée égale à son Endurance.

Mais il peut aussi soulever et porter un poids de quatre fois son "poids standard portable", pendant une durée égale au 1/10 de son Endurance

De même, il peut soulever un poids égal à six fois son "poids standard portable" pendant une période durant sa RE en minutes.

Enfin, il pourra soulever huit fois son "poids standard portable" pendant 3 à 12 secondes seulement (1 dé à 4 faces segments).

Précisons qu'un segment dure 3 secondes. Le temps de jeu ainsi divisé sera plus facile d'emploi pour le MJ.



I.5 Carrière antécédente au jeu (militaire ou civile, au choix)

Carrière dans le civil

Dans le cas où le personnage a bénéfiécié d'une formation civile, la table ci-contre nous donne le nombre d'années de carrière (ADC) qu'il a effectué avant son entrée dans le monde des mercenaires.

Le joueur reçoit 800 points de génération +100 par année de carrière, à distribuer comme il vous est expliqué dans le chapitre II.

En tant que civil, le Joueur ne pourra pas dépenser plus d'un quart de ses points dans des Aptitudes militaires.

On considère que le personnage dispose d'un "contact solide", (entendez par là forte amitié), par année de carrière. Par exemple un ami à la Préfecture (au service des cartes grises...), un autre à la Mairie, etc..., s'il définit clairement ses relations avec eux dans l'historique de son personnage.

S'il a effectué son service militaire dans son pays, il reçoit les Aptitudes militaires correspondant à ce que lui on t enseigné ses instructeurs(Voir II.1).

dé 10	ADC
1 et 3	1
4 et 5	2
6 et 7	3
8 et 9	4
10	5

Carrière dans l'armée

Dans le cas où le personnage a suivi une carrière militaire, la table ci-contre indique son nombre d'années de service .

Le joueur recoit 700 points de génération +100 par année de carrière.

Le personnage admettra parmi ses proches un "contact solide" dans l'armée par année de carrière.

Le joueur doit dépenser au moins 2/3 de ses points de générations dans des Aptitudes militaires ou mixtes.

Il reçoit, en plus, les Aptitudes dues à son service militaire ainsi qu'a l'entraînement standard de son unité, (seulement s'il a spécifié dans son historique qu'il faisait partie d'une de ces unités, dont la liste non exhaustive se trouve au II.2). En aucun cas, le MJ ne doit lui communiquer les avantages fournis par tel ou tel corps d'armée avant que le joueur n'ait fait son choix (voir II.2).

dé 10	ADC
1 et 3	1
4 et 5	2
6 et 7	3
8 et 9	4
10	5

CHAPITRE II

Les Habiletés et les Aptitudes

Les Habiletés représentent pour la plupart des Hobbies que les personnages peuvent avoir développés au cours de leur vie. Chaque Joueur en reçoit quatre de son choix au niveau 05 dés le départ, libre à lui d'en prendre plus et/ou d'améliorer celles qu'il a reçues.
Les Aptitudes quant à elles sont généralement plus l'effet d'un cursus d'apprentissage, (souvent scolaire), que de simples hobbies. Il en existe deux catégories:
les Aptitudes Générales (AG) et les Aptitudes Spéciales (AS).

Chacune de ces deux catégories est elle même divisée en trois sous parties : les Aptitudes Militaires, très difficiles d'accès pour les civils, les Aptitudes Mixtes qui sont facilement accessibles à tous, et les Aptitudes Civiles qui sont très spécialisées et difficilement accessibles aux militaires. Habiletés et Aptitudes ont un niveau qui varie généralement de 01 à 10, mais certaines ont 12 niveaux possibles, et d'autres ont un niveau fixe de 05 (symbolisé par "xx").

II.1 Les Aptitudes reçues lors d'un éventuel service militaire

* Une seule de ses trois Aptitudes peut avoir été apprise au service militaire ou en début de carrière militaire. Le Joueur doit choisir laquelle il souhaite essayer d'avoir en premier. S'il échoue, il en choisit une autre et tire un dé à 10 faces pour voir s'il l'a obtenue, si à la troisième, il a aussi échoué, il n'était ni Tireur Roquette, ni Tireur Missile, ni même Mitrailleur.

Aptitudes	Niveaux	Chance d'obtenir l'Aptitude
Armes de guerre	1	10 / 10
Baïonnettes	1	10 / 10
Corps à corps	1	10 / 10
Couteaux	1	10 / 10
Grenades	1	10 / 10
Premiers Soins	x	10 / 10
2 Survies selon pays	x	10 / 10
Lance Roquettes *	1	01 / 10
Lance Missiles Portatif *	1	01 / 10
Mitrailleuses *	1	01 /10

II.2 Séjour dans une unité d'élite

Il serait fastidieux de passer en revue tous les corps d'élite connus. Seul un nombre limité d'unités a été décrit. Dans tous les cas, les Aptitudes données au paragraphe II.1 sont à ajouter à la liste de celles fournies par telle ou telle unité (lorsqu'une Aptitude ou Habileté figure dans les deux tables, les niveaux s'additionnent).

Tout d'abord, le séjour doit avoir été de 3 ans ou plus pour avoir entièrement porté ses fruits, dans le cas contraire, le Maître de Jeu décidera du niveau des Habiletés et Aptitudes dont le personnage bénéficiera.

Note: on indique le nom de l'Aptitude puis entre parenthèse le niveau avant répartition des points de génération du personnage.

USMC (US Marine Corps) :
"Nage" (01); "Parachute" et "Assaut en Parachute" (xx); "Opérations Aéromobiles" (xx); "Entraînement au Combat" (01); "Discrétion" (01); "Notions de Survie" (01); "Survie en Jungles" et "Survie Maritimes" (xx).

Parachutistes US :
"Parachute" et "Assaut en Parachute" (xx); "Notions de Survie" (01); "Entraînement au Combat" (01); "Discrétion" (01); "Lance Roquettes" (01); "Survies en Déserts, Forêts, et Jungles" (xx); "Opérations Aéromobiles" (xx).

Rangers US :
"Survies en Montagnes, Jungles, Déserts, et Forêts" (xx); "Notions de Survie" (07); "Discrétion" (03); "Fortification de bataille" (01); "Couteaux" (02); "Nage" (03); "Lance Roquettes" (01); "Entraînement au Combat" (02); "Epées/Machettes" (01); "Opérations Aéromobiles" (xx); "Parachute" et "Assaut en Parachute" (xx).

Chasseurs Alpins FRANCE :
"Escalade" (05); "SKI DE PISTE" (05); "SKI DE RANDONNEE" (02); "Discrétion" (03); "Notions de Survie" (01); "Entraînement au Combat" (01); "Survies en Montagnes et Arctiques" (xx).

Infanterie de Marine FRANCE :
"Nage" (03); "Notions de Survie" (01); "Discrétion" (02); "Epées/Machettes" (02); "Entraînement au Combat" (01); "Opérations Aéromobiles" (xx); "Survies Maritimes et en Jungles" (xx).

Légion Etrangère FRANCE :
"Corps à corps" (03); "Discrétion" (01); "Notions de Survie" (02); "Entraînement au Combat" (02); "Survies en Montagnes, en Déserts et en Forêts" (xx).

Gendarmerie Nationale FRANCE :
"LEGISLATION FRANCAISE" (03); "SCIENCES MILITAIRES" (02); "Pistolets et Revolvers" (02); "Corps à Corps" (02); "Escalade" (02).

PanzerGrenadieren RFA (Infanterie Mécanisée):
"Discrétion" (01); "Notions de Survie" (01); "Survies en Cités et Forêts" (xx); "Lance Roquettes" (02); "Entraînement au Combat" (01); "Fortification de Bataille" (02).

Noorland Brigades SUEDE (Infanterie Mécanisée Nordique) :
"Entraînement au Combat" (02); "Discrétion" (02); "Notions de Survie" (03); "Lance Roquettes" (02); "Armes de Guerre" (02); "Survie Arctiques et Forêts" (xx); "SKI DE PISTE" (01); "SKI DE RANDONNEE" (05).

Commandos Grenadiers SUISSE :
"SKI DE PISTE" (05); "SKI DE RANDONNEE" (01); "Escalade" (04); "Notions de Survie" (03); "Fortifications de Bataille" (03); "Démolitions" (02); "Discrétion" (02); "Entraînement au Combat" (02); "Survies en Montagnes et Arctiques" (xx).

Royal Marines GB :
"Nage" (04); "Survies Maritimes, Jungles et Cités" (xx); "Notions de Survie" (02); "Escalade" (02); "Entraînement au Combat" (03); "Discrétion" (03); "Opérations Aéromobiles" (xx).

Corps des Marines ESPAGNE :
"Discrétion" (02); "Notions de Survie" (03); "Escalade" (03); "Démolitions" (02); "Entraînement au Combat" (04); "Survies Cités, Déserts, Maritimes et Forêts" (xx).

SEAL (Commandos de la Marine US):
"Discrétion" (06);"Survies Maritimes, Jungles, Déserts, Cités" (xx); "Notions de Survie" (04); "Nage" (06); "Plongée" (xx); "Opérations aéromobiles" (xx); "Parachute" et "Assaut en parachute" (xx); Entraînement au combat" (05); "Couteaux" (07); "Lance roquettes" (02); "Démolitions" (04).

SPETSNAZ (Commandos soviétiques):
"Discrétion" (06); "Survies Montagnes, Steppes, Cités, Forêts" (xx); "Notions de survie" (06); "Couteaux" (04); "Armes de guerre" (03); "Nage" (05); "Démolitions" (04); "Entraînement au combat" (06); "Parachute" et "Assaut en parachute" (xx); "Plongée" (xx); "Lance roquettes" (03); "Mitrailleuses" (01); "Pistolets" (02); "Opérations aéromobiles" (xx).

II.3 Acquisition des Habiletés et Aptitudes

A la création du personnage, le joueur dispose d'un nombre de points de génération. Ceux-ci vont lui permettre d'acheter des Habiletés, et des Aptitudes. La table suivante va donc indiquer les coûts en points de génération ainsi que ceux en points d'expérience (que l'on acquiert dans le jeu) pour les Habiletés, Aptitudes Générales et Aptitudes Spéciales. Il est à noter qu'en plus du coût en points d'expérience, si le personnage désire, entre deux parties, améliorer ses capacités, il doit payer en Argent (Voir II.4) et en Temps (Voir II.4, règle optionnelle).

Le coût 1 est à prendre en considération lors de l'achat en points de génération (Exemple : le Joueur crée son personnage, il veut être niveau 05 en "Pistolets et Revolvers", il devra mettre 35 de ses points dans cette Aptitude, s'il voulait "Armes de guerre" au même niveau et que son personnage l'avait déjà au niveau 01 grâce à son service militaire, il devrait payer 35 moins 5 points de génération).

Le coût 2 correspond au total à dépenser en points d'expérience pour atteindre directement un certain niveau (Exemple : si un personnage est niveau 00 en "Anglais" et qu'il veut après la première aventure passer au niveau 05, cela lui coûtera 5+10+15+25+35 points d'expérience, donc 90 points, ou 75 s'il était niveau 02 auparavant).

Comme on le voit, il est plus avantageux de dépenser ses points de génération dans des Habiletés et Aptitudes à un haut niveau. Attention, cela risquerait fort de s'avérer un mauvais choix en nuisant à la polyvalence du personnage. En fait, nous conseillons aux joueurs de ne choisir que 2 à 4 domaines de prédilection (Niv.: 07-08) et de nombreux autres points d'intérêt. Cela donne plus de réalisme aux personnages... et augmente leur durée de vie (conseil gratuit!).

	Habilités / Aptitudes Générales		**Aptitudes Spéciales**	
Niveau	**Coût 1**	**Coût 2**	**Coût 1**	**Coût 2**
0	00	00	00	00
1	05	05	10	10
2	10	15	20	30
3	15	30	35	65
4	25	55	50	115
5	35	90	65	180
6	50	140	85	265
7	65	205	110	375
8	85	290	135	510
9	105	395	165	675
10	130	525	200	875
11	impossible	impossible	240	1115
12	impossible	impossible	300	1415

II.4 Coût en argent et en Temps des Habiletés et Aptitudes

A) Approfondissement, entretien et achat d'une Habileté

Toute Habileté a un coût de base de 50 Frcs par niveau et par mois (50+100+150+200=500 au niveau 04 et ainsi de suite), ceci étant nécessaire pour la maintenir à jour (Abonnement à diverses revues, inscription en Club, etc...).
De même, tout accroissement de niveau demande un certain investissement, en l'occurrence: 100 Frcs par niveau voulu et par semaine de travail. Signalons que si, par exemple, on désire atteindre le niveau 04 dans une Habileté que l'on ne possède pas, il faut payer pour chaque niveau intermédiaire, le temps étant d'une semaine par niveau (cumulatifs: une semaine au niveau 01, puis 3 pour être niveau 02, puis 6 pour le niveau 03, puis 10 pour le niv. 04, etc...), donc le temps pour notre exemple est de 20 semaines, et l'entorse au budget sera de 100+600+1800+4000 Frcs soit 6500 Frcs. Par la suite, il suffira de 500 Frcs par mois pour la maintenir au niveau 04, mais pour passer niveau 05, il faudra 15 semaines et 7500 Frcs.

B) Dépense en argent et en temps pour les Aptitudes (Optionnel)

Les coûts ne sont pas en rapport avec le temps d'apprentissage, mais ils doivent simplement être multipliés par le niveau voulu (par exemple, une aptitude coûte 1000 Frcs au niveau 01, 2000 Frcs au niveau 02 et ainsi de suite. Il ne faut pas oublier de compter les intermédiaires : passer du niveau 01 au niveau 03 coûte 2000+3000=5000 Frcs).

Exception: les Aptitudes sans niveau (celles que l'on a ou pas) ont un coût fixe indiqué dans la table qui suit.

Il faut effectuer le même calcul pour le Temps d'apprentissage nécessaire à l'acquisition d'un nouveau niveau (T), si la règle optionnelle du Temps est prise en compte:

Aptitudes Générales Militaires	Coût	T
Armes de guerre	900	2
Artillerie Indirecte	4000	3
Assaut en Parachute	10000	3
Baïonnettes	500	1
Canons de 20 à 57 *	6000	3
Canons de plus de 57*	9000	3
Entraînement au Combat	1500	3
Forces Blindées *	12500	6
Fortifications de Bataille	1000	1
Grenades	800	1
Opérations Aéromobiles *	12000	2

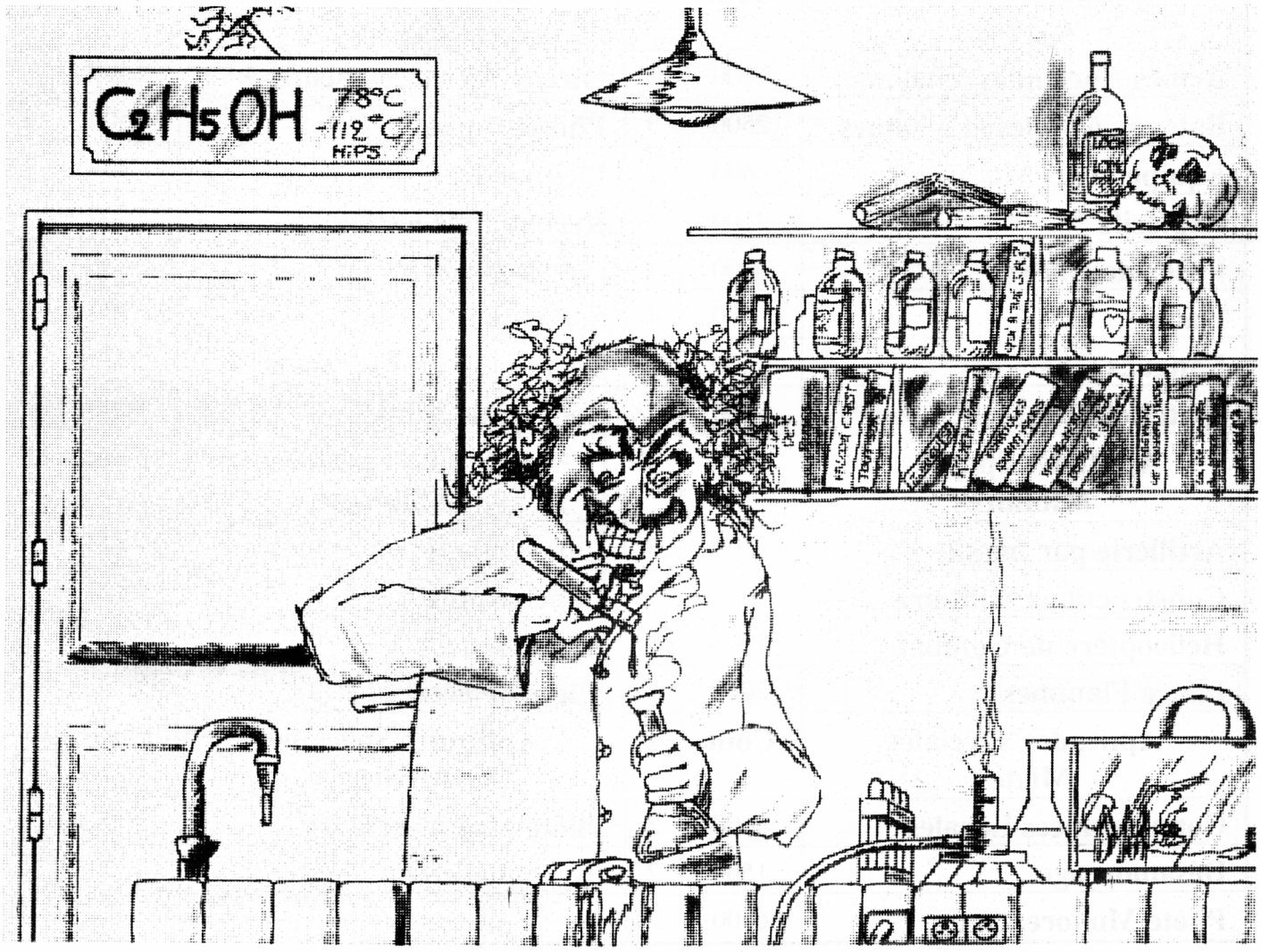
Aptitudes Générales Mixtes	Coût	T	Aptitudes Générales Mixtes	Coût	T
Bateaux à Moteurs	1500	2	Parachute	4000	2
Camions	6000	3	Pilote d'hélicoptère	3000	2
Conduite de Combat	2500	2	Pilote Monopropulseur	3500	2
Corps à Corps	800	3	Pilote Multipropulseurs	4500	2
Couteaux	400	1	Pistolets et Revolvers	800	2
Démolitions	2500	2	Plongée	2000	4
Discrétion	900	2	Premiers Soins	1500	3
Epées/Machette	900	1	Semi-Remorques	7000	3
Equipement électronique	1000	2	Survies (chacune)	4000	2
Escalade	1000	2	Tous terrains chenillés *	4000	2
Filature	200	2	Tous terrains à roues	3000	2
Fusils à pompe	500	2	Technique Véhic. terrestres	1000	1
Motos	2500	3	Véhicules Chenillées	8000	4
Nage	150	1	Voitures	3500	3
Notions de Survie	8000	4			
Aptitudes Générales Civiles	Coût	T	Aptitudes Générales Civiles	Coût	T
Armes Anciennes (chacune)	1000	2	Ouvrir serrures et coffres	1500	2
Bateaux à voiles et à rames	2500	3	Photographie	500	2
Equipements Mécaniques	600	1	Pickpocket	200	2
Explosifs *	2500	3	Reconnaître les faux	800	3
Fusils de chasse	600	1	(Se) déguiser	600	2
Haches	200	1	Séduction	1200	1
Langues (chacune)	500	3	Technique des Aéronefs	2000	3
Matériel de manutention *	2000	1	Technique Navale	1300	2
Aptitudes Spéciales Militaires	Coût	T	Aptitudes Spéciales Militaires	Coût	T
Artillerie par missile *	15000	3	Lance missile portable *	4500	3
Constructions Militaires	2000	2	Lance Roquettes *	2800	2
Hélicoptère de Combat *	7000	2	Mitrailleuses *	1000	2
Lance Flammes *	2000	2	Pilote de combat *	12000	3
Aptitudes Spéciales Mixtes	Coût	T	Aptitudes Spéciales Mixtes	Coût	T
Connaissances Locales	5000	3	Pilote Multiréacteurs	10000	2
Désamorçage	1500	2	Psychologie/Diplomatie	1500	2
Pilote Monoréacteur	6500	2			

Aptitudes Spéciales Civiles	Coût	T	Aptitudes Spéciales Civiles	Coût	T
Biochimie	2000	3	**Géographie**	1000	3
Biologie	2000	3	**Histoire**	1000	3
Botanique	2500	3	**Informatique**	2000	3
Chimie	1000	3	**Katana**	1000	3
Chirurgie	2500	4	**Marchandage**	2000	2
Contrefaçon	6000	4	**Médecine**	2500	3
Economie/Affaires	1500	2	**Métallurgie/Minéralogie**	2500	3
Falsification	2500	2	**Zoologie**	1500	3

Note: les prix représentent la location du matériel et des services d'un instructeur, lorsque cela est obligatoire, et non l'achat de ce même matériel. De plus, les prix donnés pour les Aptitudes avec un "*" sont indiqués pour le cas ou le personnage a la possibilité de s'entraîner (dur, dur!). En effet, il est plutôt difficile de louer un stand de tir pour s'exercer au canon de 106 mm sans recul (si, si!).

Après les trois premières parties, un personnage ne pourra plus accroître une ou plusieurs de ses Habiletés et/ou Aptitudes qu'au plus de deux niveaux à la fois.

Prendre en compte le train de vie du personnage, (ça coûte cher de rouler en Ferrari!), ainsi que les impôts qu'il paye, pour avoir ses dépenses totales (on peut placer tout son argent en Suisse mais il est très dur d'expliquer au fisc comment sans revenus, on peut s'acheter une villa sur la Côte d'azur).



II.5 Habiletés, niveaux maximum et caractéristiques primaires

Toutes les Habiletés ont un niveau maximum de 10 pour les Joueurs (un champion de Tennis est aux environs de niveau 20 en TENNIS, mais il se sert rarement d'une raquette à tami de 7,62x51 pour achever ses adversaires, "jeu, set et match"!).

19 HABILITE	Caractéristiques
BIJOUX	(PE+ME)/2
EQUITATION	(DE+VO+ME)/3
FOOTBALL	(FO+AG+ME)/3
GOLF	(DE+PE)/2
JEUX	(PE+ME)/2
JEUX DE ROLES	(ME+VO+PE)/3
LOIS	(ME)
LOIS INTERNATIONALES	(ME)
PIERRES PRECIEUSES	(PE+ME)/2
SCIENCES MILITAIRES	(ME)
SCIENCES POLITIQUES	(ME)
SKI DE PISTE	(AG+DE)/2
SKI DE RANDONNEE	AG+FO)/2
SKI NAUTIQUE	(AG+FO)/2
TABLEAUX	(PE+ME)/2
TENNIS	AG+DE+PE)/3
VINS	(PE+ME)/2
VOLLEY-BALL	(TA+DE+PE)/2
WARGAMES	(ME)

II.6 Description des Habiletés

Les Habiletés sont essentiellement des connaissances que le personnage a acquis grâce à une étude personnelle. Ceci lui a demandé du temps et de l'argent,(par exemple en lisant des revues ou en participant à un stage).

Chaque personnage en reçoit 4 de niveau 05 au moment de sa création. Le joueur pourra les développer tout de suite avec ses points de génération ou après chaque aventure en utilisant ses points d'expérience.

Voici une liste qui présente ces différentes habilités

BIJOUX	LOIS INTERNATIONALES	TABLEAUX
EQUITATION	PIERRES PRECIEUSES	TENNIS
FOOTBALL	SCIENCES POLITIQUES	VOLLEY-BALL
GOLF	SCIENCES MILITAIRES	VINS
JEUX	SKI DE PISTE	WARGAMES
JEUX DE ROLES	SKI DE RANDONNEE	
LOIS	SKI NAUTIQUE	

BIJOUX: capacité d'évaluation de bijoux divers et reconnaissance des pièces les plus connus.

EQUITATION: permet de monter à cheval (dromadaire, zèbre, etc...). On pourra, si on possède cette Habileté, évaluer les qualités d'un cheval ainsi que lui apporter un minimum de soins: (PE+ME)/2 pour évaluer ses qualités, (ME+DE)/2 pour le soigner (équivalant à "Premiers Soins").

FOOTBALL: connaissance du Football européen et de la "valeur marchande" des joueurs.

GOLF: il s'agit du sport, bien sûr!. Le joueur peut savoir y jouer grâce à cette Habileté.

JEUX: connaissance des divers jeux de Cartes et de Casino.

JEUX DE ROLES: facile à comprendre, non ?

LOIS: le joueur possède des données concernant les lois d'un pays de son choix. Pour les U.S.A, ce sont les lois Fédérales qui sont connues, les lois d'état sont apprises trois par trois. Ainsi, un personnage peut avoir "LOIS Françaises", "LOIS Britanniques", "LOIS Papouasiennes" au niveau 05 chacune en payant trois fois le prix.

LOIS INTERNATIONALES: connaissance générale de la législation internationale (les lois Maritimes Internationales, Aériennes, etc...).

PIERRES PRECIEUSES: évaluation des Diamants, Emeraudes, Saphirs autres pierres de prix.

SCIENCES POLITIQUES: permet de connaître la situation politique d'un Pays dont on parle la langue ou qui se trouve dans une zone connue par l'Aptitude "Géographie".

SCIENCES MILITAIRES: connaissance des Armées et de leurs uniformes en vigueur dans les différent pays du Monde.

SKI DE PISTE: cette Habileté représente l'expérience d'un personnage en ski de piste. Sachant qu'un personnage niveau 01 est considéré comme un débutant, alors qu'un niveau 10 flirte avec les pistes noires fermées sur son surf des neiges fluo, le walkman sur les oreilles.

SKI DE RANDONNEE: le meilleur moyen de se déplacer rapidement sur la neige quelque soit le terrain. Cela comprend aussi un peu d'entraînement au Ski de piste. Nous considérons donc qu'il est nécessaire de posséder "SKI DE PISTE" au niveau 01 minimum pour envisager l'acquisition de cette Habileté.

SKI NAUTIQUE: identique au "SKI DE PISTE" mais sur l'eau (bien sûr, on ne parle plus de couleur de piste mais de vagues et de vent, voire de requins).

TABLEAUX: connaissance de l'art pictural, permettant l'évaluation d'un tableau, de nommer son auteur et même de détecter les faux.

TENNIS: cette Habileté représente l'expérience du personnage en matière de tennis. Un niveau 01 serra débutant alors que le niveau 10 peut se permettre d'être classé dernier ou avant dernier à l'ATP s'il fait des compétitions.

VOLLEY-BALL: connaissance du sport en ce qui concerne les règles, la pratique et la qualité des joueurs.

VINS: permet de reconnaître des vins et d'évaluer certains d'entre eux. Le choix d'une bouteille de vin au moment d'un repas donne un bonus de 2 lors d'une éventuelle tentative de Séduction (le choix était approprié!), ou un Malus de 1 (du foie gras sans Sauterne!).

WARGAMES: cette Habileté permet au personnage l'accés au monde du wargame. Chaque niveau correspond à une année de pratique de jeu.



II.7 Les Aptitudes

Il en existe de deux catégories, Aptitudes Générales et Aptitudes Spéciales, chacune de ces deux catégories est elle même divisée en trois (NI est le niveau maximum dans l'Aptitude, "xx" indiquant qu'il n'y a qu'un seul niveau possible, le niveau 05. CA Utile(s) nous donne les Caractéristiques utilisées pour définir le Bonus éventuel dans l'Aptitude.).

Note : certaines de ces Aptitudes nécessitent l'acquisition d'une ou plusieurs autres Aptitudes, dans ce cas, cela est précisé dans la description de l'Aptitude.

A.1 Les Aptitudes Générales Militaires

11 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Armes de guerre	10	(PE)	900	2
Artillerie Indirecte	10	(PE+ME)/2	4000	3
Assaut en parachute	xx	(DE+PE+AG)/3	10000	3
Baïonnette	10	(PE+DE)/2	500	1
Canons de 20 à 57 mm	10	(PE)	6000	3
Canons de + de 57 mm	10	(PE)	9000	3
Entraînement au combat	10	----------	1500	3
Forces Blindées	xx	(ME+FO+PE)/3	12500	6
Fortifications de Bataille	10	(ME+FO+PE)/3	1000	1
Grenades	10	(PE+DE)/2	800	1
Opérations Aéromobiles	10	(AG+FO)/2	12000	2

Arme de guerre: 10 (PE)
Cette Aptitude sert pour l'utilisation des fusils d'assaut, des pistolets mitrailleurs et des fusils à cartouches militaires en général .223 Remington, 7,62x51, etc...

Artillerie Indirecte: 10 (PE+ME)/2
Il s'agit de tir avec mortier ou obusier de façon indirecte.

Assaut en parachute: xx (DE+PE+AG)/2
Permet d'effectuer un saut en étant prêt au combat, elle nécessite l'acquisition de "Parachute".

Baïonnette: 10 (PE+DE)/2
Sert dans un combat au corps à corps pour l'utilisation de fusils avec baïonnette.

Canons de 20 à 57 mm: 10 (PE)
On pourra grâce à cette Aptitude faire du tir direct avec des pièces d'artillerie dont le calibre n'excède pas 57 mm.

Canons de + 57 mm: 10 (PE)
Aptitude identique à "Canon de 20 à 57 mm" avec des pièces plus puissantes.

Entraînement au Combat: 10 (--)
Cette Aptitude n'a pas de bonus en soi, elle donne un bonus de 1 dans une des armes tous les deux niveaux, ce bonus n'est applicable qu'une seule fois par type d'arme et ne dépasse donc pas 1 pour une arme, il faudra donc tous les 2 niveaux disposer de celui-ci pour une autre arme, ainsi un personnage pourrait avoir jusqu'à 5 de ces armes à +1, 1 au niveau 02, 2 au niveau 04, etc...

Forces blindées: xx (ME+FO+PE)/3
Permet l'utilisation de véhicules blindés et la mise en oeuvre de leurs systèmes. Cette Aptitude nécessite l'acquisition de "Véhicule chenillés" et "tout terrain chenillés" pour les blindés chenillés, et de "Camions" et "tout terrain à roues" pour les blindés à roues.

Fortifications de bataille: 10 (PE+DE)/2
Construction d'abris rudimentaires, robustes et efficaces, notamment de "trous de renard".

Grenades: 10 (PE+DE)/2
Sert à l'utilisation de grenades à mains, des grenades à fusils, et des lances grenades.

Opération Aéromobiles: xx (AG+FO)/2
Débarquement rapide prêt au combat d'un hélicoptère ou d'une plate-forme similaire comme l'arrière d'un camion ou autre.

B.1 Les Aptitudes Générales Mixtes

29 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Bateaux à moteurs	10	(PE+ME)/2	1500	2
Camions	xx	(PE+ME)/2	6000	3
Conduite de combat	10	(PE+FO+ME)/3	2500	2
Corps à Corps	10	(DE+AG)/2	800	3
Couteaux	10	(DE+AG)/2	400	1
Démolitions	10	(DE+ME)/2	2500	2
Discrétion	10	(AG+Spécial)	900	2
Epée/Machette	10	(DE+AG)/2	900	1
Equipement électronique	10	(ME)	1000	2
Escalade	10	(FO+DE+VO)/3	1000	2
Filature	10	(PE)	200	2
Fusils à pompe	10	(PE)	500	2
Motos	xx	(PE+ME)/2	2500	3
Nage	10	(AG+FO)/2	150	1
Notions de Survie	10	(PE+ME)/2	8000	4
Parachute	xx	(DE+PE)/2	4000	2

Suite des APT Générales Mixtes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Pilote d'hélicoptère	10	(PE+ME)/2	3000	2
Pilote monopropulseur	10	(PE+ME)/2	3500	2
Pilote multipropulseurs	10	(PE+ME)/2	4500	2
Pistolets	10	(PE)	800	2
Plongée	xx	(AG+VO+ME)/3	2000	4
Premiers soins	xx	(ME+DE)/2	1500	3
Semi-remorques	xx	(PE+ME)/2	7000	3
Survies (Chacune)	xx	(ME)	4000	2
Tous terrains chenillés	xx	----------	4000	2
Tous terrains à roues	xx	----------	3000	2
Technique véhiculaire	10	(ME+DE)/2	1000	1
Véhicules chenillés	xx	(PE+ME)/2	8000	4
Voitures	xx	(PE+ME)/2	3500	3

Bateaux à moteurs: 10 (PE+ME)/2
Permet le maniement d'un bateau à propulsion thermique. Ainsi que la navigation en haute mer à partir du Niveau 04.

Camions: xx (PE+ME)/2
Autorise la Conduite de camions sans remorque, nécessite "Voitures". Ceci ne voulant pas dire qu'il faut le permis B pour avoir le permis C mais que le coût du C est en fait équivalent à celui de "Voitures" et "Camions", or quelqu'un qui passe le permis C obtient automatiquement le permis B.

Conduite combat: 10 (PE+FO+ME)/3
Utilisation d'un véhicule terrestre dont on connait le maniement pour faire des poursuites et des manoeuvres jugées difficiles. Toutes les manoeuvres sont effectuées au niveau 05, avec cette Aptitude, le niveau auquel on fait les manoeuvres augmente de 1 pour les niveaux 01 à 05 de "Conduite de Combat" puis un Bonus de 1 est donné au jet de dé (Exemple : un personnage a "Voitures" et "Conduite de Combat" au niveau 04, il effectuera ses jets au niveau 9, s'il était niveau 07, il effectuerait ses jets au niveau 10 avec +2 sur le dé).

Corps à Corps: 10 (AG+DE)/2
C'est le combat aux poings et au pieds, ceci nécessitant de l'entraînement à certains Art Martiaux d'attaque et de défense.

Couteaux: 10 (DE+AG)/2
L'Aptitude permettra l'utilisation d'une arme tranchante de l'ordre du couteau ou de la Baïonnette tenue en main, pour des scènes de combat.

Démolition: 10 (DE+ME)/2
Evaluation des besoins en explosifs pour obtenir l'effet désiré, ainsi que disposition de celui-ci sur l'objectif à détruire. Cette Aptitude peut servir dans le cas où l'objectif doit être sujet à une destruction partielle.

Discrétion: 10 (AG+Spécial)
Cette Aptitude s'applique aux mouvements silencieux ainsi qu'au camouflage. C'est pour cela qu'un bonus ou un malus se basant sur la taille, sera pris en considération. 1,70 mètres est la taille moyenne pour laquelle il n'y a pas de changement, pour Chaque tranche de 5 centimètres, on obtient un modificateur de 1 appliqué comme Bonus ou Malus selon si on est plus petit ou plus grand qu'un mètre soixante dix (soyons logiques). Donc, avec 1,80 mètres -2, 2,00 mètres -6, pour 1,65 mètres bonus de 1 et 1,50 mètres +4.

Epée/Machette: 10 (DE)
Utilisation des armes tranchantes de la taille d'un glaive, d'un sabre, et de bien d'autres.

Equipement électronique: 10 (ME)
Maintenance et réparation d'appareils tels que des postes de télévision, des chaînes HI-FI, des ordinateurs, etc...

Escalade: 10 (FO+DE+VO)/3
Comprend toutes les sortes de Descentes et de Grimpettes (Rappel, Varappe, etc...), ainsi que la connaissance du matériel d'alpinisme.

Filature: 10 (PE)
Cette Aptitude permet de suivre discrètement, sans véhicule, quelqu'un à bonne distance sans le perdre, dans la foule par exemple.

Fusils à pompe: 10 (PE)
Utilisation d'armes à rechargement manuel placé sous le canon, généralement appelé pompe.

Motos: xx (PE+ME)/2
Permet la conduite de motos de toutes cylindrées (Permis A3) mais ne servant pas pour des deux temps sans vitesses, car l'utilisation de ces derniers se fera sans Aptitude.

Nage: 10 (AG+FO)/2
Permettra de nager avec 10% de son poids portable par niveau. Par exemple un niveau 02 en "Nage" peut porter 20% de sa charge normale. Ne pas connaître "Nage" signifie la noyade à coup sûr.

Notions de Survie: 10 (PE+ME)/2
Cette Aptitude sert à appliquer de différentes manières les "Survies" correspondantes à des types de terrains particuliers.

1) Suivre des traces: difficulté de base de 3 plus modificateurs selon le terrain (boue, bitume, etc...) et selon le temps (brouillard épais, pluie, etc...), et un bonus de Routine de 6.

2) Camoufler ses traces: augmente la difficulté de recherche des traces par une personne de un cran tous les 2 niveaux (niveau 01 = +1 à la difficulté., niveau.03 =+2 et ainsi de suite, et au niveau 10, la difficulté est modifiée d'un cran supplémentaire donnant un total de +6 à celle-ci).

3) Trouver de la nourriture (gibier et plantes) et de l'eau: les chances de base sont les mêmes que pour suivre des traces mais les modificateurs peuvent différer, le personnage trouvera, s'il réussit, de quoi manger et boire pour 1 dé à six faces de jours plus 1/2 jours par niveau pour 4 heures de recherches, il ne peut chercher que 8 heures maximum dans une journée.

4) A partir du niveau 05, le personnage acquiert un talent d'embuscade. Ce qui lui permet, s'il en a l'occasion, de se poster en embuscade (utiliser la table normale pour la réussite ou l'échec avec un modificateur selon les conditions générales) et d'obtenir ainsi l'initiative automatique au premier segment de combat (sans riposte de l'agressé) et un bonus de 5 à l'initiative du second segment (riposte de l'ennemi), le tout associé pour les deux premiers segments à un bonus de 2 à la touche.

Signalons que les difficultés pour toutes ces opérations sont à accroître de 3 si le personnage n'a pas la "Survie" correspondante au terrain.

Parachute: xx (DE+PE)/2
Capacité à sauter d'un avion avec un parachute mais équipé seulement de ces propres vêtements et sans rejoindre un point bien précis.

Pilote d'hélicoptère: 10 (PE+ME)/2
On obtient son brevet au niveau 05 et dès lors il est possible de voler légalement en solo dans des hélicoptères, mais pas de faire des acrobaties avec.

Pilote monopropulseur: 10 (PE+ME)/2
Le brevet de Pilote est au niveau 03 et l'on peut voler avec un avion à une hélice sans faire d'acrobaties.

Pilote Multipropulseurs: 10 (PE+ME)/2
Le brevet est au niveau 04 et les bi-,tri- ou même quadri-moteurs ne vous feront plus peur. Nécessite "Monopropulseur" a un niveau 1/2 de celui voulut en "Multipropulseurs" minimum.

Pistolets: 10 (PE)
Cela sert pour l'utilisation d'armes de poing comme les Pistolets et les Revolvers.

Plongée: xx (AG+VO+ME)/3
Cette Aptitude détermine si le personnage connait les consignes de sécurité devant être appliquées sous le niveau de la mer. Le personnage saura utiliser le matériel de plongé standard. Nécessite "Nage" au niveau 05 minimum.

Premiers soins: xx (ME+DE)/2
Ceci permet de faire des piqûres, de mettre des attelles, etc...

Semi-remorques: xx (PE+ME)/2
Conduite des attelages Tracteur-Remorque (Porte-Chars et autres), nécessite "Voitures" et "Camions".

Survies: xx (ME)
Il en existe neuf, elles servent pour l'utilisation optimale de "Notions de Survie" (elles représentent la connaissance d'un terrain) et pour construire des abris de Survie (Igloo, cabane, etc ...). Ci-dessous la liste de ces "Survies", (environnements) :

Arctiques	Forêts	Maritimes
Cités	Jungles	Montagnes
Déserts	Marais	Steppes

Tous Terrains chenillés: xx ---
Permet l'utilisation en Tous terrains de véhicules chenillés, nécessite "Véhicules Chenillés". Le Bonus est celui de "Véhicules Chenillés".

Tous Terrains à Roues: xx ---
Sert pour l'utilisation de véhicules à roues utilisant le principe de boite de transfert pour les parcours tous terrains.
Nécessite l'aptitude correspondante au véhicule utilisé sans le tous terrains (Pour une Jeep en tous terrains, il faut avoir "Voitures" et "Tous Terrains à Roues", et ainsi de suite).

Technique Véhiculaire: 10 (ME+DE)/2
Entretien et Réparation des véhicules terrestres sauf du moteur ("Equipement Mécanique").

Véhicules Chenillés: xx (PE+ME)/2
Conduite sur route des véhicules à chenilles.

Voitures: xx (PE+ME)/2
Permis de Conduire Auto, tout simplement.

C.1 Les Aptitudes Générales Civiles

16 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Armes Anciennes	10	Selon l'Arme	1000	2
Bateaux à voiles/rames	10	(ME+FO)/2	2500	3
Equipement mécanique	10	(ME+DE)/2	600	1
Explosifs	10	(ME+DE)/2	2500	3
Fusils de chasse	10	(PE)	600	1
Haches	10	(DE+AG)/2	200	1
Langues(chacune)	10	(ME)	500	3
Matériel de manutention	10	(PE+ME)/2	2000	1
Ouvrir serrures/coffres	10	(PE+ME+DE)/3	1500	2
Photographie	10	(PE+DE+ME)/3	500	2
Pickpocket	10	(DE)	200	2
Reconnaître les faux	10	(PE+ME)/3	800	3
(Se) déguiser	10	(PE+ME+DE)/3	600	2
Séduction	10	(AP)	1200	1
Technique Aéronefs	10	(PE+ME+DE)/3	2000	3
Technique Navale	10	(ME+PE)/2	1300	2

Armes Anciennes: 10 (Variable)
Cette Aptitude en comprend 4 distinctes devant être apprise une à une et ayant chacune des caractéristiques primaires différentes :

mousquetons, tromblons, etc...	(PE)
Arcs de toutes sortes	(PE+FO)/2
Arbalètes	(PE)
Sarbacanes	(PE+DE+CO)/3

Bateaux à Voiles et à Rames: 10 (ME+FO)/2
Correspond aux différents types de permis Bateaux actuels pour les voiliers, la navigation s'acquiert au niveau 04.

Equipements Mécaniques: 10 (ME+DE)/2
Entretien et Réparation de Mécaniques assez simples comme la partie moteur d'un groupe électrogène, un treuil, ou un vérin hydraulique par exemple ou encore un moteur à explosion.

Explosifs: 10 (ME+DE)/2
Sert pour la manufacture d'explosifs en tous genre de façon artisanale.

Fusils de Chasse: 10 (PE)
Comprend les fusils à canons juxtaposés, superposés, canon unique en calibre non militaire et ne fonctionnant pas à pompe.

Haches: 10 (AG+DE)/2
Sert pour l'utilisation d'une hache pour un combat.

Langues: 10 (ME)
Correspond à la connaissance, parlée et écrite, de Langue(s) étrangère(s) par un personnage. Celui-ci maîtrise d'office sa langue natale au niveau 05. Seuls, les PSJ peuvent avoir un niveau inférieur à 05, au départ. Un personnage est incapable de s'exprimer au niveau 00. Ce niveau indique un cursus d'étude particulier, expliqué ci après:

Niveau	Langue Natale	Autre Langue
01 à 02	BAC (4/20)	NOTIONS
03 à 04	BAC (9/20)	BAC
05	BAC (15/20)	BAC +1
06 à 07	DEUG	DEUG
08 à 09	LICENCE	LICENCE
10	MAITRISE	MAITRISE

Matériel de Manutention: 10 (PE+DE)/2
Permet l'utilisation précise de Grues, Bulldozers, Chariots élévateurs et autres engins de manutention.

Ouvrir Serrures et Coffres: 10 (PE+DE+ME)/3
Ceci consiste a ouvrir une serrure ou un coffre sans pour autant tirer dessus au Bazooka, cela est bien plus silencieux et on peut refermer sans que cela se voie (alors qu'après un coup de Lance Roquette, c'est plutôt pas évident! Le guerrier moyen a parlé).

Photographie: 10 (PE+DE+ME)/3
Cette Aptitude représente la connaissance en matière d'utilisation des appareils photographiques et Caméras ainsi que le développement des films.

Pickpocket: 10 (DE)
Regardez dans votre poche, s'il manque quelque chose, soit vous l'avez perdu, soit...

Reconnaître les Faux: 10 (PE+ME)/2
Permet de détecter les faux billets et/ou faux papiers en les observant et en les touchant pendant quelques minutes. Cette Aptitude n'est applicable à son plein potentiel que lorsque le personnage connait la Langue du pays d'où provient la monnaie ou les papiers.

(Se) déguiser: 10 (PE+DE+ME)/3
Sert à se déguiser ou à déguiser quelqu'un, avec le matériel approprié. La difficulté est choisit par le personnage, s'il réussit son jet, un autre personnage aura un jet de Perception sur la même difficulté pour voir qu'il y a déguisement, puis s'il connait le déguisé, un autre jet à la même difficulté pour le reconnaître (s'il n'a pas vu le déguisement, il ne reconnait personne).

Séduction: 10 (AP)
Lorsqu'elle peut être utilisée, cette Aptitude peut faire changer l'opinion d'un PSJ envers un PJ de sexe opposé (ou de sexe identique) mais jamais l'inverse (seul le Joueur décide quand son personnage est séduit), ce qui n'empêche aucunement les PSJ de faire des séductions sur d'autres PSJ pour faire changer leurs opinions sur les PJs, par exemple.

Technique des Aéronefs: 10 (PE+ME+DE)/3
Entretien et Réparation des véhicules volants sauf de la partie moteur ("Equipement Mécanique").

Technique navale: 10 (ME+PE)/2
Entretien et Réparation des véhicules maritimes sauf du moteur.

A.2 Les Aptitudes Spéciales Militaires

8 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Artillerie par missile	10	(PE+ME)/2	15000	3
Construction militaire	10	(FO+ME)/2	2000	2
Hélicoptère de combat	10	(PE+ME+DE)/3	7000	2
Lance flammes	05	(PE)	2000	2
Lance missile portable	10	(PE)	4500	3
Lance Roquettes	05	(PE)	2800	2
Mitrailleuses	05	(PE)	1000	2
Pilote de combat	10	(PE+DE+CO)/3	12000	3

Artillerie par missile: 10 (PE+ME)/2
Cette Aptitude comprend l'utilisation des armes telles que le LANCE Américain, le PLUTON Français et les SCUD et FROG Soviétiques.

Construction Militaire: 10 (FO+ME)/2
Le personnage connait l'utilisation des matériels tels que le pont Bailey, les ponts flottants, etc... Ainsi que leur mise en place qui nécessite beaucoup de Force.

Hélicoptère de Combat: 10 (PE+ME+DE)/3
Pilotage d'un Hélicoptère en situation de combat (manoeuvres, acrobaties, etc...), nécessite "Pilote d'Hélicoptère" à un niveau équivalent ou supérieur.

Lance flammes: 05 (PE)
Tir au Lance flammes de toutes sortes.

Lance Missile Portable: 10 (PE)
Comprend l'utilisation des armes comme le MILAN Franco-Allemand, le BILL Suédois, le TOW Américain et l'AT4 Soviétique (Missiles Anti-Chars) ainsi que les STINGERS US, les SATCPs Français, et le SAM-7 Soviétique (Anti-Aériens).

Lance Roquettes: 05 (PE)
Tir au Lance roquette de toutes sortes du RPG-7 Russe au LRAC de 89mm Français en passant par le M72A4 LAW US et le M2 Carl Gustav Suédois.

Mitrailleuses: 05 (PE)
Utilisations des Mitrailleuses en tous genres et dans toutes les situations.

Pilote de Combat: 10 (PE+DE+CO)/3
Permet l'utilisation des avions dont on connait le maniement en situation de combat pour faire des manoeuvres variées. Il est utile de préciser que le niveau auquel on manie un avion sert s'il est inférieur au niveau en "Pilote de Combat". Et que lors de manoeuvre très fortement dosée en G, on a besoin d'une bonne Constitution pour ne pas s'évanouir bêtement avec un missile planté dans le dos (Dommage!!!).

B.2 Les Aptitudes Spéciales Mixtes

5 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Connaissances locales	12*	(ME)	5000	3
Désamorçage	10	(PE+DE)/2	1500	2
Pilote monoréacteur	10	(PE+ME)/2	6500	2
Pilote Multiréacteurs	10	(PE+ME)/2	10000	2
Psychologie/Diplomatie	10	(PE+ME)/2	1500	2

Connaissances Locales: 12 (ME)
Cette Aptitude représente la connaissance d'un personnage en ce qui concerne les coutumes et les moeurs d'un lieu donné, ainsi que le milieu du marché noir local. Le personnage choisit un continent en premier lieu, puis en progressant en niveau, il acquiert les données suffisantes sur d'autres continents. La table suivante réactualise le niveau de l'Aptitude en fonction du continent concerné (Exemple : un personnage est Niveau 07 en "Connaissances Locales", il est donc niveau 07 pour son pays d'origine, 06 pour le premier continent qu'il a étudié, 05 pour le second).

Les continents possibles sont: EUROPE, ASIE, AFRIQUE,OCEANIE, AMERIQUE, ANTARCTIQUE. Comme vous le savez, il y a 6 continents mais votre personnage ne peut en connaître que 5. En clair, ceci montre qu'un personnage ne peut atteindre une connaissance parfaite sur plus de 2 continents, son niveau sera inférieur sur les autres continents et même néant sur au moins un.
La table ci-dessous vous servira aussi pour les Aptitudes: Botanique, Géographie, Histoire et Zoologie qui vous serons décrites plus loin.

Niveau	Pays d'origine	1er Cont.	2ème Cont.	3ème Cont.	4ème Cont.	5éme Cont.
00	00	00	00	00	00	00
01	01	00	00	00	00	00
02	02	01	00	00	00	00
03	03	02	01	00	00	00
04	04	03	02	01	00	00
05	05	04	03	02	00	00
06	06	05	04	03	01	00
07	07	06	05	04	02	00
08	08	07	06	05	03	01
09	09	08	07	06	04	02
10	10	09	08	07	05	03
11	10	10	09	08	06	04
12	10	10	10	09	07	05

La table suivante détermine pour les aptitudes ci-dessous le nombre d'années d'études aprés le BAC correspondant au niveau acquis. Connaissances Locales, Psychologie/Diplomatie, Biochimie, Biologie, Botanique, Chimie, Chirurgie, Géographie, Histoire, Informatique, Médecine, Métalurgie/Minéralogie et Zoologie.

Niveau atteint	Années d'étude
00 à 02	01
03	02
04	03
05	04
06	05
07	06
08	07
09	08
10	09
11 à 12	10

Désamorçage: 10 (PE+DE)/2
Cette Aptitude sert au désamorçage des pièges, des bombes et des systèmes d'alarmes de type mécanique.

Pilote monoréacteur: 10 (PE+ME)/2
Il s'agit du pilotage d'un avion muni d'un seul réacteur dans une situation normale. On atteint le brevet de pilote au niveau 04. Il faudra posséder "Pilote monopropulseur" avec un niveau supérieur ou égal.

Pilote Multiréacteurs: 10 (PE+ME)/2
On pourra grâce à cette Aptitude, piloter des avions possédant plusieurs réacteurs. Il faudra posséder "Pilote Monoréacteur" et "Pilote Monopropulseur" avec dans chacun d'eux un niveau supérieur ou égal à celui vou-lu en "Pilote Multiréacteurs". Obtention du brevet au niveau 05.

Psychologie/Diplomatie: 10 (PE+ME)/2
Cette Aptitude sert à persuader quelqu'un. Par exemple, pour "acheter" un agent de police. Sert aussi pour faire changer l'opinion d'un personnage sans joueur à l'égard de soi même. Cette Aptitude n'est pas utilisable contre un personnage animé par un joueur. La dernière fonction de cette Aptitude est de déterminer lors d'une discussion anodine, l'opinion d'un PSJ sur un PJ.

C.2 Les Aptitudes Spéciales Civiles

16 Aptitudes	NI	CA Utile(s)	Prix	Temps
Biochimie	10	(ME+DE)/2	2000	3
Biologie	10	(ME)	2000	3
Botanique	12*	(PE+ME)/2	2500	3
Chimie	10	(ME+DE)/2	1000	3
Chirurgie	10	(ME+DE+PE)/3	2500	4
Contrefaçon	10	(ME+DE+PE)/3	6000	4
Economie/Affaires	10	(ME)	1500	2
Falsification	10	(PE+DE)/2	2500	2
Géographie	12*	(ME)	1000	3
Histoire	12*	(ME)	1000	3
Informatique	10	(ME)	2000	3
Katana	12	(DE+FO+AG)/3	1000	3
Marchandage	10	(ME+AP)/2	2000	2
Médecine	10	(PE+ME)/2	2500	3
Métalurgie/Minéralogie	10	(PE+ME)/2	2500	3
Zoologie	12*	(PE+ME)/2	1500	3

Biochimie: 10 (ME+DE)/2
Permet la fabrication d'un vaccin contre un poison identifié. Pour cette application il est nécessaire d'avoir "Médecine" et "Biologie" au niveau 05 ou même "Zoologie" si le poison provient d'un animal ou "Botanique" si celui-ci vient d'un végétal. Notons que l'on peut travailler en équipe, et qu'il faut un Laboratoire coûteux et de grande taille pour effectuer ce genre de recherches.

Biologie: 10 (ME)
Donne des connaissances du corps humain et de son fonctionnement, ainsi que les bases de toutes formes de vie. Il est obligatoire de l'avoir au niveau 05 pour être un médecin de niveau 01 à 05. Il faudra posséder cette Aptitude au même niveau que "Médecin" à partir du niveau 06, c'est à dire que pour être médecin de niveau 08, il faut avoir "Biologie" au niveau 08.

Botanique: 12* (PE+ME)/2
Donne la connaissance des plantes notamment les drogues et plantes médicinales. Cette connaissance est toutefois limitée. Et le niveau de l'Aptitude doit être replacé dans un tableau pour le réactualiser en fonction de l'endroit, allant de son pays d'origine jusqu'à cinq continents (Voir Table pour "Connaissances locales" Chapitre II.7 paragraphe B.2.) de même, la table concernant les années d'études de "Connaissances Locales" est a utiliser ici aussi.

Chimie: 10 (ME+DE)/2
C'est la connaissance des principes chimiques les plus importants, si le personnage a un laboratoire à sa disposition et les produits requis, rien ne l'empêche de fabriquer des gaz neutralisants, des liquides mortels, etc...

Chirurgie: 10 (ME+PE+DE)/3
Cette Aptitude permet d'opérer un malade, pour lui enlever une balle ou même l'appendice. Il faut posséder "Médecine" à un niveau égal ou supérieur, et l'on a juridiquement le droit d'exercer la profession qu'à partir du niveau 08. Voir Chapitre III.3 pour l'utilisation de cette Aptitude.

Contrefaçon: 10 (ME+DE+PE)/3
Faire de la fausse monnaie avec un matériel couteux, se référer au Chapitre IV.1 .

Economie/Affaires: 10 (ME)
Connaissance des rouages de la bourse ainsi que des principaux courtiers (de nom seulement). Peut permettre d'évaluer un titre boursier.

Falsification: 10 (PE+DE)/2
Faire des faux papiers et des fausses écritures, voir le Chapitre IV.2 .

Géographie: 12* (ME)
Permet de connaître les caractéristiques particulières d'un pays sur le plan relief, position des villes importantes et de la langue en vigueur dans ce pays. Les zones géographiques et le temps d'étudessont les mêmes que pour "Connaissances locales", Chapitre II.7 paragraphe B.2.

Histoire: 12* (ME)
Permet de connaître plus ou moins bien l'histoire des nations. Comme pour "Connaissance locales" et "Géographie", les tables doivent être utilisées (Chapitre II.7, paragraphe B.2).

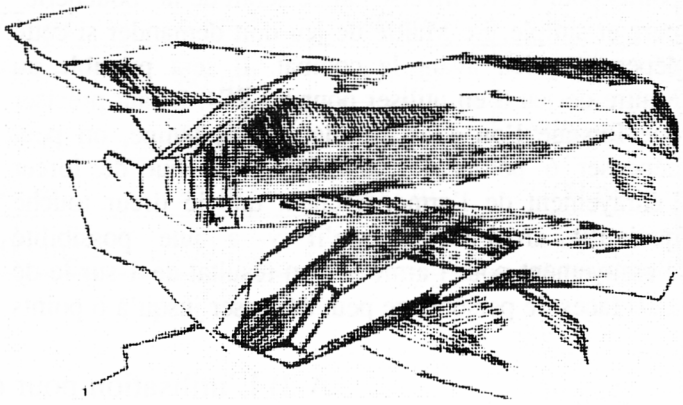
Informatique: 10 (ME)
Cette Aptitude correspond au niveau d'étude en matière de programmation et d'électronique associée à l'informatique, voir Le tableau ci-dessous.

Katana: 12 (DE+FO+AG)/3
Le maniement du Katana est un art difficile à maîtriser, mais son efficacité à au niveau est redoutable, c'est pourquoi il existe 12 niveaux dans cette Aptitude.

Marchandage: 10 (ME+AP)/2
Le marchandage consiste à faire baisser ou monter les prix de certains produits, voir le Chapitre IV.3 pour plus de détails.

Médecine: 10 (ME+PE)/2
Permet les soins des maladies, ainsi que les diagnostics. Avec le niveau 05 en "Biologie", on peut posséder "Médecine" du niveau 01 au 05. Par la suite le niveau en "Biologie" devra être égal à celui de "Médecine" ou excéder celui-ci. Dans le Chapitre III.2, on traite du soins des maladies plus en détail que dans ce chapitre.

Métallurgie/Minéralogie: 10 (ME+PE)/2
Permet de distinguer les métaux et les roches, de connaître leurs caractéristiques principales, ainsi que les terrains dans lesquels ils se trouve.



Vous connaissez maintenant les Aptitudes possédées par votre personnage. Il vous est donc possible d'inscrire l'éventuel bonus correspondant à chacune d'elle s dans la case prévue à cet effet sur votre fiche de personnage. La table suivante indique pour une caractéristique ou une moyenne de caractéristiques donnée (CA) le bonus ou malus à appliquer sur le D20.

CARACTERISTIQUES	BONUS
05 à 08	-1
09 à 11	0
12 à 14	+1
15	+2

II.8 Les ressources du personnage

A) Les points de survie :

Les points de survie servent de coup de pouce donné aux joueurs, ceci leur permettant d'avoir un avantage, si petit soit-il, sur les PSJ. Ils peuvent être apparentés à des points de chance ou d'héroïsme dans d'autres jeux. Leur utilisation doit être soumise à l'approbation des joueurs par le Maître de jeu. En effet, certains joueur, lors de tests, se sont plaint du manque de réalisme du à leur utilisation. Par conséquent, il est fortement conseillé de tester les opinions des joueurs avant de commencer une campagne. L'approbation de ce point de règle apporte aux personnages 5 points de survie plus 1 par années de carrière lors de sa création. Ces points peuvent être utilisés de deux façons pour les personnages joueurs et d'une seule pour les personnages sans joueurs.

A.1) L'utilisation en combat

Un joueur peut s'il le désire dépenser jusqu'à 6 points de survie lorsqu'une attaque est tentée contre lui, il réduit ainsi d'autant le score réalisé par l'attaquant sur le dé à 20 faces. Il ne sera pas possible d'utiliser ces points pour l'effet inverse car ce serait de la "boucherie" pure et simple. Le Maître de jeu doit demander si cette dépense a lieu avant le combat. Il sera possible au Maître de jeu d'en utiliser pour les PSJ. Il faut préciser que lorsque l'on a un pistolet sur la tempe, on peut dépenser 6 points de Survie dans le but de forcer l'enrayement de l'arme. Sachant que le tireur touche quoiqu'il arrive, mais qu'il y a une possibilité d'enrayement pour l'arme sur un résultat de 1 sur le dé à 20 faces, le personnage peut dépenser jusqu'à 6 points de survie supplémentaires pour augmenter les chances d'enrayement. Exemple: au moment du tir, le personnage dépense 6 points, le tireur fait 6 sur le dé à 20 faces, il a -6 du aux points de Survie de la victime, donc il a fait 0, ce qui est moins de 1, son arme peut donc s'enrayer, comme s'il avait fait un 1 naturel sur le dé, il doit donc jeter un dé à 10 faces pour voir si son arme s'est enrayée. Les chances d'enrayement de son arme sont de 3 normalement, il a une chance de plus d'enrayer car il a fait un en dessous de 1, si la victime le souhaite et en a les moyens, elle peut dépenser 6 points de plus, forçant ainsi l'enrayement de l'arme du tireur. Ceci est quasiment sa seule chance de survie.

A.2) L'utilisation pour des Habiletés ou Aptitudes

Seul un personnage joueur pourra bénéficier de 0 à 6 points de survie, améliorant d'autant le score réalisé avec le dé à 20 faces, pour tenter de réussir une action. Il ne gagnera pas les points de survie correspondant au nouveau score et ne pourra pas réussir une tâche dont la difficulté dépasse de 3 ou plus celle maximum de son niveau. Encore une fois il faudra les dépenser avant d'entreprendre l'action (Dommage pour le gaspillage, mais c'est la dure loi de la jungle).

Nous rappelons que la difficulté n'a pas à être communiquée aux joueurs, si ce n'est par des phrases comme: Cela va être facile, moyen ou difficile à réaliser (Exemple: un joueur niveau 01 en Séduction veut séduire une Call-Girl, le Maître de jeu lui explique que ce sera très dur. Il évalue la difficulté à 10, le joueur décide de dépenser 6 points, il ne pourra pas réussir et les aura gaspillés).

Les Personnages récupèrent des points de Survie de deux manières, la première est de réussir de gros scores lors de l'utilisation des Habiletés et Aptitudes, la deuxième est de les acheter au prix de 50 points d'expérience par point de Survie à la fin d'une aventure.

B) Logement des personnages :

Chaque personnage peut commencer avec un logement lui appartenant. Ce logement va du studio de 20 m^2 pour un militaire ayant peu de service à un appartement chic de 140 m^2 pour un civil hautement qualifié et ayant beaucoup d'années de services, les tables suivantes permettent de juger de cet état de fait.

Table pour les Civils par année de service:

	Années de Service				
Cursus d'étude suivi	01	02	03	04	05
Aucun	20 m^2	20 m^2	20 m^2	25 m^2	25 m^2
Deug x1-2	30 m^2	30 m^2	30 m2	35 m2	35 m2
Deug x3+	45 m^2	45 m^2	45 m^2	50 m^2	50 m^2
Licence x1-2	55 m^2	55 m2	55 m2	60 m2	60 m2
Licence x3+	70 m^2	70 m^2	75 m2	75 m2	80 m2
Maîtrise x1-2	65 m^2	65 m2	70 m^2	75 m2	80 m2
Maîtrise x3+	75 m^2	75 m2	80 m2	80 m2	85 m2
Doctorat x1-2	75 m^2	75 m2	80 m2	80 m2	85 m2
DEA x1-2	75 m^2	75 m2	80 m2	80 m2	85 m2
Ingénieur	80 m^2	80 m2	85 m2	85 m2	90 m2
Doctorat/DEA x2-3	90 m^2	90 m2	95 m2	100 m2	100 m2
Doctorat/DEA 3+	95 m^2	100 m2	100 m2	110 m2	140 m2

Pour les militaires, il faut définir le grade:

Simple à faire: Si un militaire a le BAC, en un an, il est sous officier puis la deuxième année, il passe Sergent Chef ou (3 chances sur 10) Adjudant. La troisième année il peut passer Adjudant ou Adjudant Chef selon son grade précédent dans 30% des cas. La quatrième, il a de nouveau des chances similaires de passer au grade supérieur avec comme maximum Adjudant Chef. La cinquième année lui permet d'avoir 2 chances sur dix d'entrer dans une école d'officier et d'en sortir Aspirant. La sixième année, il reste a son grade précédent s'il n'a pas été pris à l'école d'officier, sinon il devient Sous Lieutenant.

S'il a un DEUG ou mieux, ses premières et deuxièmes années de services sont passées dans une école d'officier ainsi qu'éventuellement sa troisième année (Aspirant pendant ce temps). Les années suivantes, il est sous lieutenant pendant un an puis a 3 chances sur dix de devenir Lieutenant pendant deux ans puis les mêmes chances de devenir Capitaine qui est le grade maximum possible en si peu de temps.

Maintenant que l'on connait le grade du personnage, le Tableau suivant montre le logement de celui-ci selon son grade et ses années de carrière. Dans le tableau ci-dessous, "Caserne" signifie que le personnage était logé dans une caserne.

GRADE	1 an	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans	6 ans
Segent Chef	Caserne	Caserne	20 m^2	20 m^2	20 m^2	25 m^2
Adjudant	----	Caserne	20 m^2	20 m^2	25 m^2	25 m^2
Adjudant chef	----	----	25 m^2	25 m^2	30 m^2	30 m^2
Aspirant	Caserne	Caserne	20 m^2	20 m^2	20 m^2	20 m^2
Sous lieutenant	----	----	20 m^2	30 m^2	35 m^2	40 m^2
Lieutenant	----	----	----	40 m^2	50 m^2	60 m^2
Capitaine	----	----	----	----	----	90 m^2

C) L'argent

L'argent sera dans tout le livre de règles, représenté par le Franc Français (Frcs). Dans notre infinie clémence, nous vous donnons ci-dessous la moyenne des cours de certaines devises, mais n'ayez pas peur de consulter le cours réel, on ne vous mordra pas pour autant, bien au contraire.

Monnaie	Abr.	Cours
1 Couronne Suédoise	Skr	1,0
1 Dollar US	US $	5,5
1 Dollar Canadien	CA $	5,0
1 Livre Sterling	LS	10,0
1 Deutsche Mark	DM	3,4
1 Franc Suisse	FS	4,0
1 Florin Hollandais	FH	2,9
100 Francs Belges	FB	16,0

Monnaie	Abr.	Cours
100 Francs Djiboutien	FD	3,6
100 Yens Japonais	Y	4,0
100 Drachmes Grecs	DG	4,6
100 Pesetas Espagnols	PES	5,7
100 Escudos Portugais	ESP	4,5
100 Schillings Autrichiens	SCH	50,0
1000 Lires Italiennes	LI	4,7
1 NAPOLEON	NA	550,0



Pour chacune de ses années de services un personnage peut avoir économisé une certaine somme d'argent en fonction de sa qualification. La table ci-dessous vous renseignera plus amplement. La colonne "Economies" représente la somme économisée chaque année en Francs (pour acheter des armes, un billet d'avion, etc...).

Qualification	Economies
Aucune	4 000
DEUG (1 ou 2)	8 000
DEUG (3 ou plus)	11 000
Licence (1 ou 2)	14 000
Licence (3 ou plus)	16 000
Maîtrise (1 ou 2)	18 000
Maîtrise (3 ou plus)	21 000
DEA (1 ou 2)	28 000
DEA (3 ou plus)	34 000
Ingénieur	30 000
Doctorat (1 ou 2)	40 000
Doctorats (3 ou plus)	45 000

Note: un Capitaine n'aura été Capitaine qu'un an au maximum mais son Argent en réserve sera de 25 000 Frcs multiplié par ses années de service. Car il aura effectué nombre d'opérations du type de l'opération Epervier au Tchad pour toucher les primes et monter en grade. Et un aspirant touche une solde équivalente à celle d'un adjudant chef.

Grade	Economies
Sergent Chef	4 500
Adjudant	5 500
Adjudant Chef	7 000
Sous-Lieutenant	10 000
Lieutenant	15 000
Capitaine	25 000





CHAPITRE III

Les soins aux personnes

III.1 Les premiers soins

Ils permettent de stopper une hémorragie et, par là même, de réduire les dégâts reçus (les dégâts causés par une hémorragie externe se ressentent durant plus de trois secondes. Une balle provoque des lésions et "parfois" un trou! Les dégâts totaux sont en réalité un cumul de ces deux effets. Donc ils peuvent être limités si la plaie est colmatée de façon appropriée avant qu'elle ne se referme d'elle même). Les soins doivent être appliqués dans un délai de quelques minutes après l'ouverture de la plaie. Toutefois si un personnage reçoit plus que ses points de vie en dégâts, il s'écroulera, inconscient, sous l'effet de la douleur; et si les premiers soins lui sont appliqués avec succès dans un délai inférieur au nombre de minutes nécessaire à la perte de tout son sang, il ne mourra pas, car il n'aura pas perdu tous ses points de vie. Il sera tout de même choqué et blessé. La table ci-dessous indique la limite dans le temps pour laquelle les premiers soins seront efficaces selon la gravité de la plaie (Les dégâts sont pour une seule blessure. DIF indique la difficulté du jet de "Premiers soins"):

Dégâts	Limite	Récupération	DIF
1 à 5	2 min	1 dé à 4 faces	0
6 à 9	3 min	1 dé à 6 faces	1
10 à 14	4 min	1 dé à 6 faces	3
plus de 15	3 min	1 dé à 4 faces	5

Il est à noter que le nombre de points de vie récupéré est à diminuer de 1 par minute au delà de la première minute (si on réussit Premiers Soins sur une plaie de 8 PdV dans la troisième minute suivant la blessure, le nombre de points récupérés est de 0 à 4: un dé à six faces moins 2 par exemple).

Le jet est réalisé sur la table normale d'utilisation des aptitudes en prenant comme difficulté celle indiqué par la table ci-dessus, tout en appliquant un bonus de 3 en plus de l'éventuel modificateur dû à la personne qui soigne. L'opération s'effectue en une minute ou 30 secondes si on rajoute 3 à la difficulté.

Pour effectuer une piqûre (vaccin ...), le joueur effectue un jet de difficulté 0 avec un bonus de 5.

Dans le premier tableau, un jet raté indique la perte de 0 à 2 PdV supplémentaires pour le blessé (et probablement plus pour le soigneur si le blessé vit encore!!).

Dans le deuxième cas, si le jet est raté, un deuxième jet est requis. Si un nouvel échec se produit, il faut transférer le patient dans un hôpital rapidement, car celui-ci doit faire dans un délai de 1/2 heure à 2 heures, un jet de difficulté 6 sous la Résistance pour ne pas mourir bêtement d'une embolie cardiaque (Bulle d'air allant jusqu'au coeur et provoquant une perte de pression sanguine fatale). Et, même si le jet réussit, le patient aura une attaque cardiaque de faible importance et devra prendre 2 à 7 jours de repos dans un hôpital (une clinique privée pour les riches), après un évanouissement de 2 minutes entraînant la perte d'un point de Mémoire dans 50% des cas. Si sa Mémoire diminue, le joueur devra revoir sa fiche de personnage pour faire les modifications nécessaires (Il vaut mieux écrire sa fiche de personnage au crayon si on ne s'appelle pas " RAMBO ").



III.2 Soins des maladies et poisons

A) Médecine

Un Médecin, c'est bien connu, doit pouvoir diagnostiquer une maladie grâce aux symptômes. Il le peut dés le niveau 03, mais n'a légalement le droit de pratiquer qu'au niveau 08 minimum.

Pour un diagnostic, le Maître de jeu détermine une difficulté connue de lui seul (si le médecin ne peut pas réussir, il doit en être informé).

Ensuite, le joueur jette un dé à 20 faces sur la table normale, avec un bonus de 3 sur le dé, mais pas à ses chances sur la table (il ne peut donc pas réussir un diagnostic sur une difficulté supérieure à celles possibles pour son niveau). S'il réussit, il connait la maladie et les soins adéquats. S'il rate, le MAITRE DE JEU tire à nouveau le dé dans les mêmes conditions, en cas de nouvel échec, le médecin s'est trompé et va donc prescrire un traitement injustifié et peut être même contre-indiqué (à la discrétion du satanique Maître de jeu).

Notons que le fait de se voir prescrire un médicament non disponible n'a jamais soigné personne (vous remarquerez même que la jungle amazonienne ne regorge pas de pharmacies de garde).

Un médecin peut aussi faire des piqûres, prises de sang, transfusions sanguines, etc... Pour les piqûres, ses chances de réussite sont celles de "Premiers soins" (c'est à dire au niveau 05), avec un bonus de 1 niveau pour deux niveaux de Médecine détenus par le soigneur et un bonus de 2 sur le dé à 20 faces (ce n'est pas parce qu'un médecin sait bien faire des piqûres qu'il doit se shooter à la margarine).

Pour les transfusions et les prises de sang, ses chances correspondent à son niveau avec une difficulté respectivement de 6 et 3, avec un bonus de 3 sur le dé (notons toutefois qu'un équipement spécialisé est requis).

Il entre aussi dans les attributions d'un médecin de déceler une fracture. Ses chances de réussite ont +5 sur le dé 20 à une difficulté de 2. Il peut placer une attelle (dif 2), ou poser un plâtre (dif 4 , là encore un équipement spécialisé est requis). Nota: un membre brisé se "répare" en 45 jours moins deux fois la CO.

B) La Botanique utilisée en Médecine

Un adepte des plantes peut soigner certaines maladies avec l'aide de végétaux mais il a besoin d'un livre des symptômes, (Chance de diagnostic: la moitié de celles d'un Médecin de niveau 05), ou d'un médecin pour procéder au diagnostic de la maladie. Une fois la maladie ou le poison reconnus, le botaniste peut tenter de soigner ou de retarder les effets nocifs.

- Retarder : Le botaniste a un jet sous une difficulté de 2 à 7 (déterminée par le MJ) avec un bonus de 3 sur le dé à 20 faces. S'il rate son jet, son infusion ou son application de plantes n'était pas appropriée. Il faut alors retirer le dé 20. Un échec supplémentaire entraîne une dégradation de l'état du patient.

- Soins d'une maladie : Le botaniste jette un dé 20 avec seulement l'éventuel bonus du à ses caractéristiques. Ce jet détermine s'il y a amélioration de l'état du patient. Si le jet rate, il faut recommencer pour voir si la maladie s'aggrave, ou si un empoisonnement résulte de l'action des plantes.

Note : Le botaniste doit avoir à sa disposition les plantes requises. Si une maladie est liée à un milieu, les plantes pour la soigner se trouvent souvent dans ce milieu. Un jet d'une difficulté de 0 à 5 sera utile pour les trouver (le temps nécessaire étant de 10 jours, soit 60 heures, moins 1 jour de 6 heures, par points du jet de dé en dessus du score à réaliser).

III.3 La Chirurgie

Un chirurgien peut poser un plâtre, extraire une balle, recoudre une plaie, même importante (Plus de la moitié des points de vie de la victime).

Pour une plaie du quart ou moins des PdV de la victime, un médecin diplômé (niv.8+) peut recoudre la plaie.

Une intervention chirurgicale requiert un équipement coûteux. En l'occurrence, pour les joueurs, cet équipement va de la " trousse à outils " de chirurgien à la salle d'opération de campagne. La trousse MINI donne un bonus de +3 au dé à 20 faces et permet 8 opérations sur un maximum de 70 PdV (c'est à dire qu'une opération sur une plaie de 15 PdV requiert deux utilisations, retirer la balle, et recoudre la plaie, d'ou deux opérations en moins et 15 PdV de potentiel en moins). La trousse MAXI donne +4 de bonus avec 14 utilisations sur un maximum de 130 PdV, un mini BLOC opératoire donne -1 à la difficulté et +6 au dé et permet un nombre d'utilisation illimité pour ce qui est du nombre avec un potentiel rechargeable de 600 PdV (tant que les stérilisateurs fonctionnent). La table qui suit donne la difficulté de base par rapport aux dégâts subits par le patient (Les dégâts sont une fraction du maximum. Exemple : un joueur a 12 PdV donc 1/4 correspond dans la table à 3 soit 12/4). Dans cette table, on trouve aussi les risques d'infections en fonction du matériel utilisé. Cette possibilité d'infection est visualisée sur un dé à 20 faces. Nota: le couteau chauffé peut servir uniquement à extraire un corps étranger (balle...) du corps et seulement si la plaie n'est pas trop grave.

Dégâts	DIF	Couteau	MINI	MAXI	BLOC
- à 1/4	2	1 à 11	1 à 7	1 à 4	1 à 2
1/4 à 1/2	4	1 à 14	1 à 8	1 à 5	1 à 3
1/2 à +	6	-----	1 à 10	1 à 7	1 à 4

En hôpital, les chirurgiens sont du niveau 08 à 10 et ont un capital "illimité" d'opérations et de PdV. Leurs jets auront -2 à la difficulté, +8 au jet de dé et aucun risque d'infection si le patient reste à l'hôpital jusqu'à ce qu'il ait récupéré tous ses PdV (Dans le cas contraire, voir Bloc de campagne).

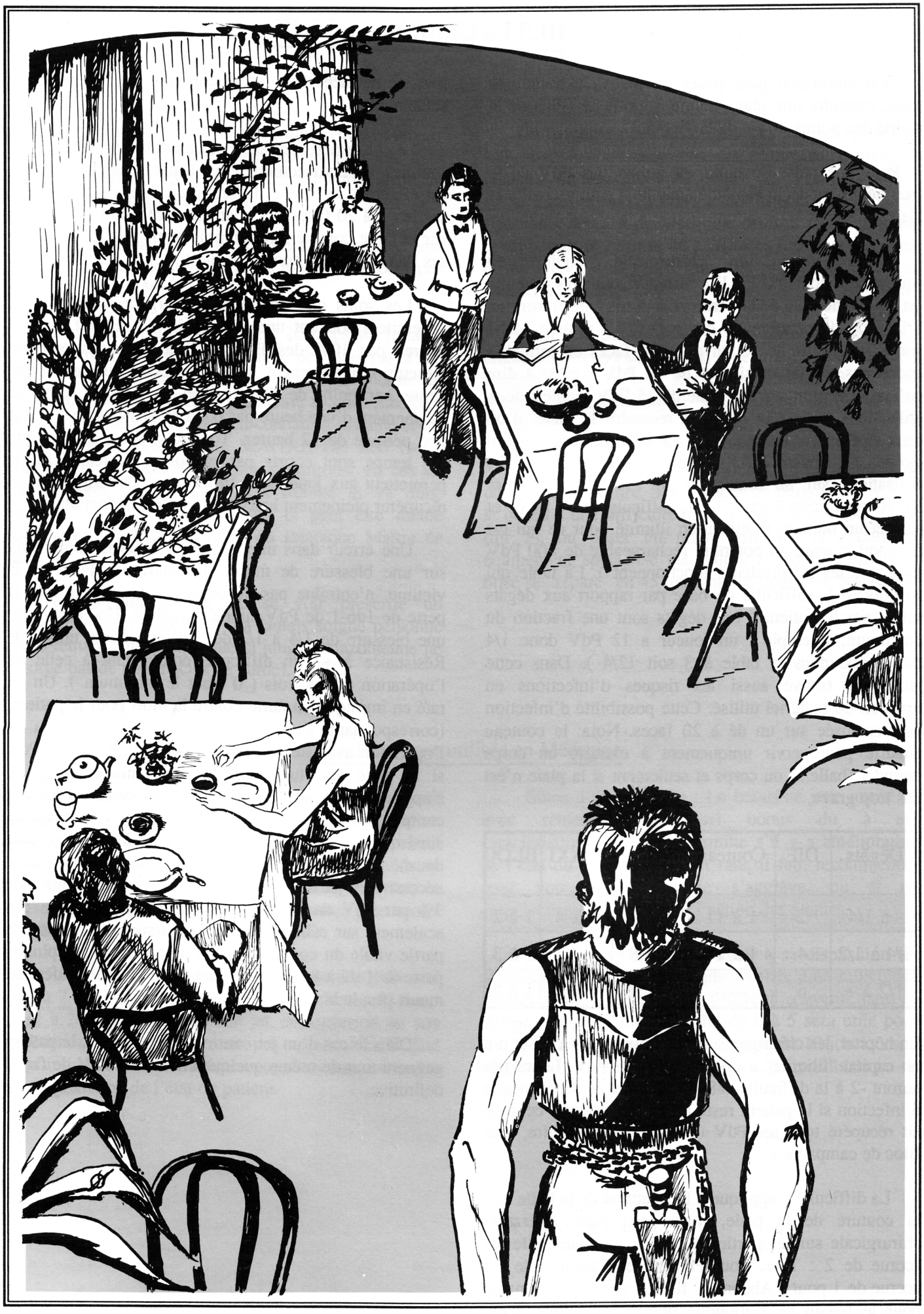
La difficulté s'applique à l'extraction de la balle et à la couture de la plaie, mais pour toute opération chirurgicale sur les parties du corps suivantes, elle est accrue de 2 : Tête, Cou, Poitrine et Bassin. Elle est accrue de 1 pour l'Abdomen. Il est à noter que le malus pour le bassin ne s'applique que si la victime a été touchée de face, dans le cas contraire +1 à la difficulté seulement.

Le chirurgien peut aussi effectuer des opérations "de routine", appendicectomie etc... Dans ce cas, l'opération est effectuée avec une difficulté de 1 et un bonus de 3 sur le dé à 20 faces, les chances d'infection étant tirées sur la table comme si la victime avait pris 1/4 à 1/2 de ses PdV (couteau non utilisable).

Les soins que donne un chirurgien sont longs et nécessitent souvent une anesthésie. Le patient met 12 heures par 10% des PdV qu'il avait perdu pour se remettre complètement. Ce temps étant diminué d'une heure par point de Constitution en dessus de 10 et augmentant d'une heure par point en dessous de 10 pour une période de 12 heures. Toutefois, il est à noter que ces temps sont courts par rapport à la réalité et ils permettent aux joueurs se trouvant isolés longtemps de récupérer pleinement leurs PdV perdus au combat.

Une erreur dans une opération de type courant ou sur une blessure de moins du quart des PdV de la victime, n'entraîne pas de conséquences autres que la perte de 1d6-1 de PdV supplémentaires. Une erreur sur une blessure de 1/4 à 1/2 des PdV nécessite un jet de Résistance à +3 en difficulté équivalente à celle de l'opération moins trois (0 étant le minimum). Un jet raté en implique un autre contre la mort pour le patient, (correspondant à 3% par points de vie perdu si l'opération avait lieu sur un organe vital, à 1% par PdV si la plaie se situait à un endroit mineur. Ceci ne s'appliquant qu'aux PdV perdus sur cette blessure y compris les éventuels PdV perdus lors de l'opération), ainsi que la perte de 0 à 6 PdV (1 dé à 8 faces moins deux). Une erreur lors d'une opération importante nécessite un jet de survie avec une chance de mourir de 3% par PdV en moins sur toutes les blessures et pas seulement sur celle opérée si la blessure était dans une partie vitale du corps, 1% dans le cas contraire, plus la perte de 1 dé à 8 faces de point de vie (Si le patient ne meurt pas, le boucher n'aura qu'à courir !).

Dans le cas d'un jet contre la mort réussit, le patient gagnera tout de même quelque chose: 0.5 PdV de façon définitive.



CHAPITRE IV

Falsification, Contrefaçon et Marchandage

IV.1 Falsification

La falsification est l'art de faire des fausses écritures et des faux papiers. Pour exécuter des faux papiers, il faut compter de 400 à 800 Frcs pour un document officiel (Carte d'identité, par exemple), s'il est effectué sur un papier différent de l'original. Pour faire des faux papiers simples, on doit avoir : le papier imprimé, les tampons ainsi que la capacité de copier la signature de la personne devant signer (selon le lieu, le Préfet, le chef du deuxième bureau,etc...). Dans ce dernier cas, la seule détection possible par un simple agent est une vérification visuelle de la signature apposée sur le papier en question. Ceci veut dire que des faux papiers de ce type étant censés venir des Bouches du Rhône seront indétectables par des agents effectuant un simple contrôle (Alcotest, identité, etc...). Ce type de document revient à environ 1500 Frcs pièce, si ce n'est plus, mais est beaucoup plus sûr.

Le premier type de falsification nécessite deux jets, l'un pour le papier proprement dit, l'autre pour la signature.

Le second type de falsification requiert seulement le jet pour la signature.

Les chances de réussite pour les jets ont un bonus de +3 sur le dé à 20 faces, la difficulté étant variable (exemple : 2 pour une carte d'identité française et de 3 à 5 pour la signature). Pour avoir de "vrais" papiers, il faut réussir un jet de "Connaissances locales" à la difficulté indiquée avec le descriptif d'une Ville/Nation (exemple : France, 4 pour une CNI).

Lorsqu'il s'agit de fausses écritures, un jet est demandé par page à falsifier (Difficulté de 1 à 6 selon l'écriture à imiter).

IV.2 La contrefaçon

La contrefaçon comprend toutes les sortes de faux monnayages, elle consiste en différentes manipulations toutes difficiles.

Création de faux billets : il est nécessaire d'avoir plus de 30 000 Frcs de matériels divers pour effectuer le premier jet qui correspond à la gravure. La difficulté pour cette tâche est de 7 à 10 selon le billet, elle baisse de 1 pour une dépense supplémentaire de 10 000 Frcs, de 2 pour 30 000 Frcs supplémentaires, de 3 pour 60 000 Frcs de plus etc. Tout ceci étant cumulatif en argent et non pas en bonus, nulle difficulté ne peut être réduite à moins de 5. Si la tentative est loupée, les frais pour une deuxième tentative ou même une troisième sont diminués de 60%. Pour faire un autre type de billet, si le matériel a été conservé, les frais en plus sont de 30% moins élevés.

Le deuxième point est : le papier, celui-ci peut être volé par le faux monnayeur ou acheté au marché noir. Dans le premier cas, le Maître de jeu préparera une aventure (Il peut accessoirement utiliser les modules prévues à cet usage), dans le deuxième cas, les frais sont de 5 à 10 000 Frcs par tranche de 600 billets (mais le papier peut ne pas correspondre tout à fait si l'acheteur ne fait pas attention, il peut aussi s'agir de charmants policiers cherchant à débusquer les faux monnayeurs).

Le troisième point est celui concernant l'impression, le matériel coûtant un prix exorbitant, celui-ci sera de préférence loué pour une somme de 2 à 15 Frcs par billets (ceci comprenant l'encre, mais pas la main d'oeuvre).

Fabrication de fausses pièces: elle nécessite plus de 20 000 Frcs de matériel, pas de gravure, mais seulement la constitution de matrices par le moyen d'un moule. Le jet pour les fabriquer est effectué avec une difficulté de 3 et reçoit un bonus de +3 sur le dé à 20 faces. Les matrices ainsi constituées, les frais de métaux et de fabrication s'élèvent de 0,5 Frcs à 2 Frcs par pièce (Pièces françaises). Les dépenses devront intégralement être reversées à chaque nouveau type de pièce voulu (un conseil : détruisez les matrices après usage, le fisc veille au grain).

Un rapide calcul permet de voir l'avantage financier existant pour les unités de faible valeur, par exemple: 10 Francs français, produites en pièces plutôt qu'en billets.

IV.3 Le marchandage

Le marchandage sert essentiellement pour les prix des choses illégales (Achat d'un bazooka,d'un AMX 30, etc...) et il ne peut être utilisé contre les joueurs (exception faite des tractations entre joueurs), La difficulté étant toujours de 1 ou plus avec +1 sur le dé à 20 faces, un malus sur le dé est donné lorsque la Mémoire de la personne avec laquelle on marchande est de 11 ou plus (-1 par point au dessus de 10), aussi la difficulté augmente si l'on est gros ou petit client... etc, c'est au Maître du jeu de choisir. Les réductions obtenues sont de 5% à 10% par point du score supérieur ou égal au nombre requis (exemple : il faut faire 11 sur le dé à 20 faces pour que Hans fasse baisser les prix des 4 bazookas qu'il veut, son jet modifié étant de 14, la réduction est donc de 20 à 40%). Il est à noter que la description des Villes/Nations donne un indicateur de la difficulté à trouver un revendeur de matériels illicites.



CHAPITRE V

Les COMBATS

Enfin ! les combats diront certains.

Les combats sont menés de la façon suivante : les diverses parties en présence s'assignent des cibles, puis on détermine l'initiative. On définit alors si on touche son ou ses objectifs et éventuellement combien de balles les ont atteints , ensuite il faut localiser les coups au but et en déterminer les dégâts.

- Avoir l'initiative d'une action, c'est commencer celle-ci le premier. Pour savoir qui la gagne, il suffit de tirer un dé à 20 faces auquel il faut ajouter sa Dextérité et le facteur de rapidité de l'arme. Pour effectuer un plongeon ou tout autre mouvement du corps, il faut aussi utiliser le dé à 20 faces mais dans ce cas on ajoute son Agilité. Il est à noter qu'un segment de combat dure 3 secondes.

V.1 Tables de touche

Définition des colonnes:

- Niveau permet l'utilisation des tables suivante en fonction du niveau de l'attaquant dans l'arme utilisée.

- D 20: cette colonne donne le score minimum à réaliser pour que la touche soit effective.

- Attaque: Le nombre d'attaque sera modifié par les valeur se trouvant dans cette colonne. En effet si la rapidité d'une arme permet d'attaquer 2 fois dans un segment, ce facteur subira des modifications du fait du niveau du personnage qui utilise l'arme.

- Modificateur: il s'agit d'un bonus ou d'un malus pour le compte des dégâts occasionnés par l'arme.

- la colonne Parade vous indique le nombre de parade qu'il est possible d'effectuer dans un segment. Il est à noter qu'une arme dont la rapidité permet deux attaque, pourra servir à une attaque et à une parade dans le même segment.

Note: quand rien n'est indiqué, aucune modification ne s'applique. Pour le Katana, les données entre parenthèses indique nt les modificateurs lorsque ceux-ci diffèrent de la normale

ARMES DE MELEE ET CORPS A CORPS

La parade et l'esquive sont deux manoeuvres distinctes, dans ce jeu, l'esquive est considérée comme instinctive, elle intervient donc dans tous les combats corps à corps sous la forme d'un modificateur dépendant de l'Agilité (AG) et s'appliquant au jet de l'attaquant. La parade nécessite un choix délibéré de la part de la personne voulant parer. Tant qu'un personnage n'est pas niveau 5 au moins dans l'aptitude qu'il souhaite utiliser pour parer un coup, il ne peut pas le faire. Là par contre, un modificateur dépendant de la Dextérité (DE) et de l'arme utilisée s'applique.

Niveau	D20	Attaque	Modificateur	Parade
00	19	-1	-1	0
01	17	--	--	0
02	16	--	--	0
03	15	--	--	0
04	14	--	--	0
05	13	--	--	1 (0)
06	12	--	--	1 (0)
07	11	+1 (+0)	--	1
08	10	+1	--	1
09	09	+1	+1 (+0)	1
10	08	+2 (+1)	+1	2 (1)
(11)	07	(+1)	(+1)	(1)
(12)	06	(+2)	(+1)	(2)

ARMES A FEU LEGERES

Cette table s'applique aux Pistolets, aux fusils de toutes sortes ainsi qu'aux arcs et aux arbalètes, quoique ces deux dernières armes ne soient pas des armes à feu mais bien des armes à projectiles(sauf pour les myopes à bonne distance).

Note: pour les deux tables suivantes, la distance devient importante et le résultat minimum pour la touche est différent selon l'éloignement de la cible. Les caractéristiques des armes dans l'annexe 1 vous indiquent, pour chaque arme ces différentes portions d'éloignement, du bout portant à la longue portée. Il est facile de déduire le 1/10 du bout portant.

Autre chose: Vous remarquerez qu'il arrive que le score minimum atteigne plus de 20. Et bien si les modificateurs de la page suivante ne ramènent pas cette valeur à 20 ou moins, il ne sera pas utile de jeter le dé à 20 façes pour savoir que la touche sera impossible.

Niveau	D 20 à 1/10 BP	à Bout Portant	à courte portée	à moyenne portée	à longue portée
00	14	16	17	20	23
01	12	14	15	18	21
02	11	12	14	17	20
03	10	11	13	16	19
04	09	10	12	15	18
05	08	09	11	14	17
06	07	08	10	13	16
07	06	07	09	12	15
08	05	06	08	11	14
09	04	05	07	10	13
10	03	04	06	09	12

MITRAILLEUSES

Niveau	D 20 à 1/10 BP	à Bout Portant	à courte portée	à moyenne portée	à longue portée
00	14	16	18	22	24
01	12	14	16	20	22
02	11	13	14	19	21
03	10	12	15	18	20
04	09	11	13	17	19
05	08	10	12	16	18

LES MODIFICATEURS DIVERS

Le Temps de visée	
Nombre de segments	Modificateur
1	-1
2	-2
5	-3
15	-4

Pour une visée précise	
Endroit visé	Modificateur
Tête	+5
Poitrine	+4
Abdomen	+3
Jambes et bras	+4
Bassin	+5

La Vitesse	
Vitesse en Kmh	Modificateur
Stationnaire	-2
Jusqu'à 4	-1
De 5 à 15	0
De 16 à 100	+1
De 101 à 200	+2
De 201 à 300	+3
De 301 à 600	+5
Pour plud de 600	+9

Les modificateurs de vitesse s'appliquent pour le tireur et pour la cible. En effet, si vous êtes dans une voiture allant à 110 kmh et que votre cible circule dans un hélicoptère volant à 180 kmh, vous n'aurez non pas seulement +2 mais bien +4 au score à obtenir pour toucher (nous rappelons que le score de base se trouve dans la colonne "D 20"). Ce qui est fait uniquement par pure méchanceté de notre part.

Selon la cible	
La cible	Modificateur
De nuit	+4
1/3 couverte	+1
2/3 couverte	+2
mesure moins de 1,40m	+1
mesure plus de 2,20m	-1
Une voiture	-4
Un avion de ligne	-7

- Avec un bipied ou bien calé -1

- Si plusieurs coups peuvent être tirés dans un même segment un modificateur s'applique aux coups suivants le premier.

Exemple : un PA BDA-9S peut en 3 secondes tirer 2 cartouches, la première sera tirée normalement alors que la deuxième bénéficiera d'un traitement de faveur soit un malus de 1 à la touche donc +1 au score nécessaire pour toucher sa cible. Si il pouvait tirer 3 balles, celles-ci auraient successivement un malus de 0 pour la première, -1 pour la seconde et -2 pour la troisième. Exemple: Alfred qui est niveau 8 en "Pistolets" veut tirer 2 balles sur un garde du corps belliqueux, il doit réaliser 8 ou plus pour le premier jet et 9 ou plus pour le second de plus sa cible est cachée par un muret donc 1/3 couverte, Alfred devra alors réaliser un score supérieur ou égal à neuf pour sa première balle et bien sur un 10 ou plus pour sa deuxième cartouche.

Ce modificateur sert aussi dans le cas d'une arme pouvant tirer plusieurs rafales de 3 coups (soit plus d'une pression sur la détente).

Pour les armes tirant en automatique complet (FULL-AUTO), lorsque celles-ci peuvent tirer plus de 10 cartouches dans un segment, les modificateurs sont de -1 pour les 10 balles suivantes, -3 pour les 10 du troisième lot et -6 pour les petites dernières (ceci n'étant possible qu'avec une pression continue sur la détente et étant dû au fait que l'arme a tendance à se soulever pendant un long tir).

V.2 Coups au but

Combien de balles touchent la cible pour une rafale de 10 coups ?				
Sur un dé à 20	1/10 Bout Portant	Bout Portant	Courte Portée	Moyenne et longue
De 01 à 07	6	4	2	1
De 08 à 12	7	5	3	2
De 13 à 16	8	6	4	3
De 17 à 19	9	7	5	4
Et pour 20	10	8	6	5

Pour une rafale de 10 balles tirée sur deux ou trois cibles, il y à au moins 4 balles perdues d'office correspondant aux écarts entre les cibles. Un dé à 10 faces détermine combien de balles touchent au but (un jet de touche étant à effectuer pour chaque cible). La table qui suit est utilisée pour une rafale de 3 balles sur une cible unique et pour une rafale de 10 balles sur deux ou trois cibles distincts.

Nombre de balles qui touchent la cible pour une rafale de 3 coups			
Sur un dé à 10	1/10 du Bout Portant	Bout Portant	Autres distances
De 01 à 07	3	2	1
De 08 à 10	3	3	2

V.3 Utilisation des armes contondantes

Les dégâts infligés doivent être notés de deux manières :

- Les dégâts réels qui sont égaux au tiers de la normale.

- Les dégâts d'inconscience qui sont ceux de l'arme. Bien sûr, si le personnage a perdu plus de la moitié de ses points de vie en inconscience, il doit réaliser un jet de Résistance avec une difficulté de 4. Chaque coup suivant provoquera un nouveau jet doté d'une difficulté supérieure d'un cran de manière cumulative, s'il échoue à l'un de ses jets de RE ou s'il perd tous ses points de vie en inconscience, il s'évanouira (souvent définitivement !!!).



V.4 Localisation des coups au but

Pour déterminer le point d'impact d'une balle sur la cible, il faut le localiser. Alors, jetez un dé à 20 faces et utilisez la table suivante, qui dans son extrême utilité vous dévoilera les différents points d'impact et les dégâts correspondants.

Dé 20	Localisation	Dégâts
01 à 02	Tête	1 dé10+1 dé4
03	Cou	1 dé10+1 dé4
04 à 07	Poitrine	1 dé 12
08 à 10	Abdomen	1 dé 10-1
11 à 12	Bassin	1 dé 10
13 à 14	Jambe gauche	1 dé 6
15 à 16	Jambe droite	1 dé 6
17 à 18	Bras gauche	1 dé 6
19 à 20	Bras droit	1 dé 6

Note : La perte instantanée de la moitié de ses points de vie occasionne un jet de dé à 100 faces (2 dé à 10 faces, un pour les dizaines, l'autre pour les unités). Avec un coup à la tête, à la poitrine, au cou ou au bassin : 3% par PdV de mourir sur le coup. A un autre endroit : 1% par PdV. De plus, cette perte a trois chances sur quatre de casser un os si elle se produit dans un bras ou une jambe.

La perte d'un nombre de points de vie supérieur ou égal à celui d'un personnage le plonge dans un état comateux tant que son déficit de PdV n'excède pas sa Résistance. Par contre, s'il est inférieur à la Résistance, c'est la mort. Si ce n'est qu'un coma, il faut dans un délai d'une heure par point de RE, faire soigner la victime par un médecin disposant du matériel adéquat. Celui-ci aura 70% moins 3% par PdV en dessous de 0 plus 1% par point de RE de réussir à le sauver (Sinon, sincères condoléances). Exemple : un joueur a 14 en RE, il est à -6 PdV, ses chances de réanimation sont de 70-(3x6)+14=66%.

Notons que les dégâts disposent d'un bonus de 1 point pour chaque tranche de 3 points supérieure au score nécessaire pour toucher.

V.5 Localisation sur un véhicule

5 cas de figures : 1 dé 20.

1er cas tireur de face: (A)

2ème cas tireur Devant sur le coté: (B)

3ème cas tireur coté derrière: (C)

4ème cas tireur de coté: (D)

5ème cas tireur sur l'arrière: (E)

Dé 20	Localisation (A)	Localisation (E)
01 à 03	Pneu	Pneu
04	Phare	Feux
05 à 13	Moteur	Coffre
14 à 18	Pare-brise	Lunette
19	Rétroviseur	Rétroviseur
20	Chassis	Réservoir

Dé 20	Localisation (B)	Localisation (C)
01 à 02	Roue	Roue
03 à 04	Pneu	Pneu
05 à 07	Pare-brise	Lunette
08 à 13	Vitre	Vitre
13 à 18	Portière	Portière
19	Chassis	Réservoir
20	Moteur	Coffre

Dé 20	Localisation (D)
01 à 02	Roue
03 à 04	Pneu
05 à 11	Portière
12 à 14	Moteur
15 à 17	Coffre
18 à 20	Vitre

Pour les tableaux précédents, il est évident que lorsqu'un tireur est à droite, il ne pourra toucher des parties comme les roues gauches. Par contre, au Maître de Jeu de déterminer si la balle passe à droite ou à gauche du pare-brise, sur le pneu avant ou arrière etc...

Les dégâts aux véhicules non-blindés.

- Zone du moteur : 1d12 PdV

- Roue : 1d4 (à 6 PdV la roue se décroche)

-Pare-brise : trou net dans un pare-brise feuilleté, des cassures apparaissent (difficulté visuelle) et éventuellement, dégâts à l'intérieur.

- Vitre ou lunette arrière: Brisure de la vitre et éventuellement dégât à l'intérieur.

- Portière : 1d2 + dégâts éventuels à l'intérieur (ceux ci étant diminuée de 2 points).

- Zone du réservoir : (en général sous la banquette arrière 1d8+1,plus de 10 PdV en une fois, c'est l'explosion du véhicule, en dessous, le réservoir est troué.

- Pneu : Explosion du pneu.

Lorsque la voiture a reçu plus de la moitié de ses PdV, elle voit sa vitesse maximum diminuer de 50% et sa tenue de route se désagréger (-1 au jet de dé à 20 faces pour réussir à conduire correctement par 10% de dégâts en plus de 50%). A 100% de dégâts soit 0 Pdv le véhicule est bon pour la casse. La vitesse maximum est d'ailleurs réduite de 10% par 10% de Pdv encaissés après les 50 premiers.

Exemple : une voiture a 130 kmh de vitesse de pointe et 48 Pdv, elle a pris 32 points de dégât, ce qui est plus de la moitié de sa capacité en Pdv, ce qui correspond à 66,6% donc 2 crans de 10% en dessus de 50%, le véhicule voit donc sa vitesse maximum réduite de 70% soit de 91 kmh. Notre voiture avance donc au maximum à 39 kmh et le pilote a -2 aux jets de conduites.

V.6 Utilisation des grenades

Niveau	Dé à 20 faces	Bonus Attaque
00	19	
01	16	
02	15	
03	14	
04	13	
05	12	
06	11	
07	10	
08	09	
09	08	
10	07	+1

COMP	Distances	Difficulté
+4	0 à 3 m	06
+3	3 à 6 m	05
+2	6 à 9 m	03
+1	9 à 12 m	02
+0	12 à L m	00

Une fois que le joueur a lancé le dé à 20 faces, s'il touche, on compare le score à celui requis, tout en observant la table ci-dessous. Elle indique la distance entre la ou les cibles et le point d'impact. COMP indique la comparaison entre le score obtenu et celui à réaliser pour toucher (par exemple, pour un niveau 08, faire 12 sur le dé à 20 faces lui donne +3 en COMP.), le +L veut dire limite de portée de la grenade, et Difficulté signifie la difficulté sous laquelle un personnage subissant une attaque par grenade, doit faire un jet de Résistance modifié par le type de cette dernière, et ce pour éviter d'être inconscient pendant une période de six à quinze secondes : 1dé 4+1 segments.

Il est à noter que dans certains cas, les zones de 9 mètres à +L sont hors de la zone "dangereuse" de la grenade.

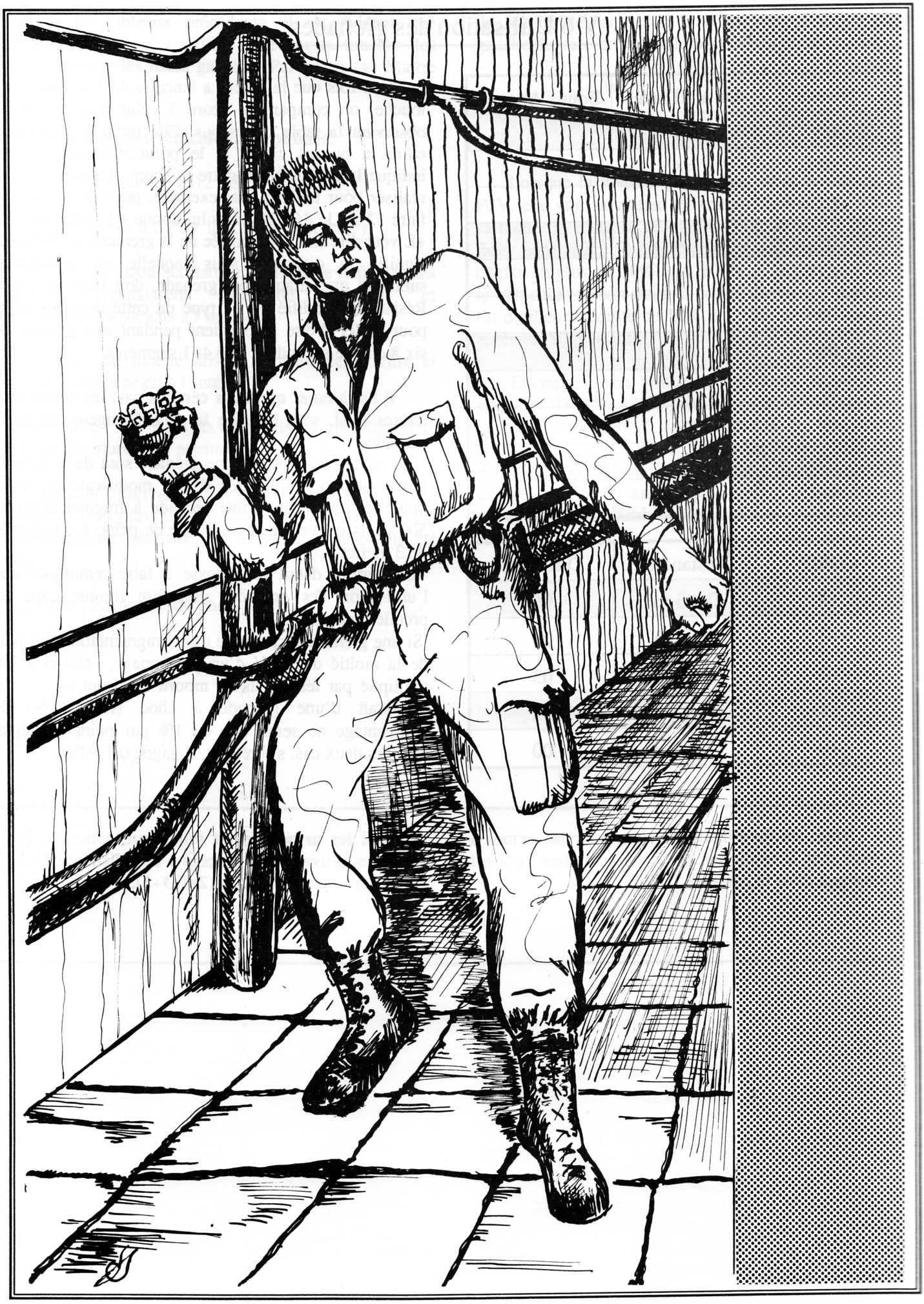
Les dégâts infligés par une grenade sont de 1 dé à 12 faces, plus ou moins les divers modificateurs. Vous imaginez les dégâts d'une grenade à fragmentation de 500 g, ils peuvent tuer sans trop de peine à une portée de 3 mètres.

Ce dernier détail me pousse à faire remarquer que l'utilisation des grenades doit être limitée dans un premier temps.

Si une grenade Incendiaire ou à Fragmentation fait plus de la moitié des PdV d'un personnage, celui-ci a 3% multiplié par les dégâts de mourir net (tout sec...), s'il s'agissait d'une grenade à choc (HE-STUN), le pourcentage ne serait que de 1% par point de dégât, dans les deux cas, s'il réussit, il gagne 0,5 PdV.

Note: les modificateurs cités pour les armes à feux sont à appliquer au score à réaliser qui est indiqué dans la colonne "D 20".

Note: les armes de jet telles que couteaux et grenades peuvent être lancées à une distance de 2 fois la force plus 5 mètres (2xFO+5).



CHAPITRE VI

Les gains divers en cours d'aventure

VI.1 Les gains pour les 9 CA majeures et la Résistance

Un bonus de 0,2 est donné à répartir dans la ou les caractéristiques servant au calcul du bonus d'une Habileté ou d'une Aptitude utilisée dans une action que l'on a réussi avec un 20 naturel (20 sans modificateurs). Ce bonus ne permet toutefois pas de dépasser 15 qui est le maximum possible. Ce bonus de 0,2 est aussi donné lorsqu'un jet sous une caractéristique est réussit à 20 naturel (même raté, un jet à 20 naturel permet de gagner ce 0,2).

La mauvaise nouvelle est qu'un malus de 0,2 s'applique si on réalise un 1 naturel. Mais dans notre immense bonté, il faudra toutefois effectuer un jet de pourcentage réussi à moins de 50% pour que ce malus soit pris en compte (sympa non ?).

Un Joueur qui effectue un jet sous une caractéristique ou pour réaliser une Habileté ou une Aptitude marque un petit plus à coté de cette caractéristique ou Habileté/Aptitude s'il obtient 20 naturel sur le dé, il écrira un petit moins s'il obtient un 1 naturel sur le dé à 20 faces. Tous les Bonus/Malus seront pris en compte à la fin de l'aventure, ceci pouvant nécessiter des changements sur la fiche de personnage.

VI.2 Les gains en points de vie

En plus des gains pouvant intervenir lors de l'augmentation de la Taille ou de la Constitution, on peut gagner 0,5 PdV lorsque l'on survit à un jet de mort quand il faut résister à une blessure affectant plus de la moitié des PdV ou à la suite d'une opération pouvant être fatale (cas décrit dans le Chapitre III.3).

VI.3 Les gains en points d'expérience

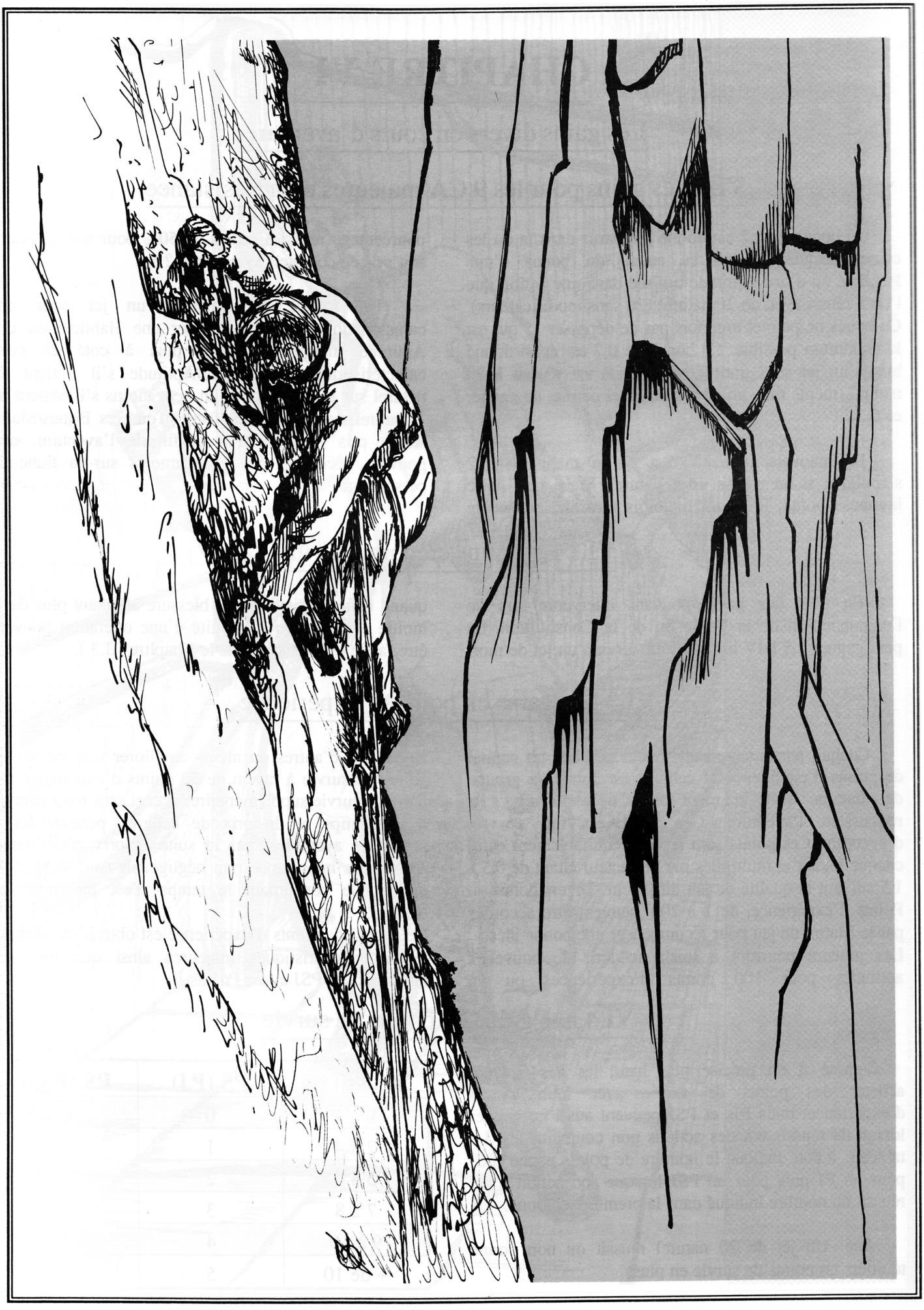
Chaque personnage sans joueur possède un capital de points d'expérience et celui-ci est donné au groupe de joueurs, s'ils le tuent avec nécessité ou s'ils réussissent l'aventure. Ce calcul est fait en fin d'aventure. Ces points sont répartis équitablement entre chaque joueur et multipliés par un facteur allant de 0,5 à 1,5 suivant la qualité de jeu du joueur. Divers bonus en Points d'expérience, de 1 à 200, peuvent être accordés par le Maître de jeu pour récompenser une bonne idée.
Les joueurs pourront à loisir acquérir de nouvelles aptitudes pour 100 points d'expériences ou en augmenter d'autres ou même améliorer leur capital de points de survie à raison de 50 points d'expérience par point de survie supplémentaire, et ceci sans tenir compte ni du temps ni du prix de celle-ci, pendant les 4 premières aventures. par la suite le prix et le temps auront une importance non négligeable sauf si la règle optionnelle concernant le temps n'est pas prise en compte.
Ce capital de points d'expérience est obtenu en ajoutant les 9 caractéristiques majeures ainsi que tous les niveaux d'un PSJ et ses PdV.

VI.4 Les gains en points de survie

Comme il est précisé plus haut, les PJs peuvent acheter des points de survie avec leurs points d'expérience, mais PJs et PSJ peuvent aussi en gagner lorsqu'ils réussissent des actions non combattantes. Le tableau à coté indique le nombre de points gagné (PS) pour un PJ puis pour un PSJ lorsque son action a été réussit du nombre indiqué dans la première colonne.

Note: Un jet de 20 naturel réussit ou non donne toujours un points de survie en plus.

Réussit de	PS (PJ)	PS (PSJ)
0 à 1	0	0
2 à 4	1	0
5 à 6	2	1
7 à 8	3	2
9 à 10	4	3
+ de 10	5	4



CHAPITRE VII

L'utilisation des Caractéristiques, Habilités et Aptitudes

Lorsqu'un personnage est soumis à un jet sous une Caractéristique, Habilité ou une Aptitude pour lesquelles rien n'est précisé , le Maître de jeu consulte la table suivante en jetant ou en faisant jeter par le Joueur un dé à 20 faces après avoir modifié celui-ci par les différents modificateurs et avoir sélectionné une difficulté. Dans cette table CA = Caractéristique, AP = niveau dans l'Aptitude et DIFF= Difficulté.

Les "---" signifient que sans bonus externes à ses caractéristiques un joueur ne peut réussir cette tâche (avec des bonus supplémentaires, il ne peut cependant sauter plus de deux crans. Exemple: un joueur a atteint le niveau 02 en escalade, il peut normalement entreprendre une action de difficulté 6, de plus il bénéficie d'un bonus de 1 du à ses caractéristiques. La difficulté 7 lui est donc accessible. Sachant qu'il dépense 4 points de survie, il peut au maximum espérer un score de 25 réalisant jusqu'à une difficulté de 10. Mais il est limité à 8 malgré tout - 6+2=8 -).

Rajoutons qu'une difficulté de 0 ou 1 avec un bonus de 1 à 6 sur le dé à 20 face sera considéré comme une opération de routine (Exemple: pour une conduite normale sur route banale, un jet à +4 pour une difficulté de 00 devra être réussie tous les 50 kilomètres pour éviter des accidents malencontreux...).

CA	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
AP	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
DIFF											
00	17	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06
01	18	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07
02	19	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08
03	20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09
04	21	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
05	22	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
06	--	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
07	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13
08	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14
09	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15
10	--	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16



CHAPITRE VIII

Conduite et poursuite

Chaque véhicule possède un modificateur (Bonus ou Malus) sur le jet du dé à 20 faces, par exemple une Ferrari Testarossa actuelle donne +5 au joueur pour un jet de conduite, et un éventuel bonus ou malus selon la manoeuvre voulue.

VIII.1 Les opérations de routine

Celles-ci comprennent toutes les opérations telles que démarrer, conduire en ville etc. Le jet est alors d'une difficulté égale à 00 et sur le niveau 05 si le personnage possède l'Aptitude requise, le tout avec un Bonus de 4; dans le cas contraire il pourra utiliser l'Aptitude au niveau 00.

La difficulté change toutefois selon la vitesse du véhicule et selon la route empruntée (voir VIII.3). Vous vous apercevrez que selon la voiture, il est plus ou moins facile de s'exploser sur un pilone "garé en stationement illicite sur le bas coté de l'autoroute ". Ceci représente le cas 0.

VIII.2 La poursuite

Tout d'abord, pour toutes ces manoeuvres, un PJ ou un PSJ sans l'Aptitude "Conduite de Combat" effectue ses jets au niveau 05. Par contre, s'il possède cette aptitude, le niveau qui est à utiliser est de 05, plus le niveau de "Conduite de combat" du joueur jusqu'à un niveau maximum de 10 et bénéficiera d'un bonus supplémentaire de 1 par niveau de "Conduite de combat" en dessus de 05 (exemple: un PJ est niveau 08 en "Conduite de combat" et a l'Aptitude "Voitures", il effectue ses jets de poursuite au niveau 10 avec un bonus de 3 sur le dé à 20 faces plus ses éventuels autres Bonus/Malus selon ses caractéristiques et sa voiture).

Pour simplifier la réalité, un certain nombre de manoeuvres sont standardisées ainsi que leurs difficultés de base

-Cas 1: Lorsqu'il s'agit d'une poursuite simple: la difficulté est donnée par la personne qui poursuit, et modifiée par la vitesse utilisée, et elle s'appliquera à un jet de Perception de la personne suivie. Le poursuivant jette un dé à 20 faces et dans le cas ou le poursuivi n'a pas réussi son jet de Perception, si le jet du poursuivant est réussi, il continue à suivre sa cible (un jet toutes les 5 mn en ville, un toutes les 15 mn à la campagne). Dans le cas ou la personne suivie a réussi son jet de Perception, il peut soit ignorer la chose, soit prendre des mesures, c'est à dire s'il est en ville, il peut faire des actions du genre prendre deux virages rapides (voir quatrième cas) et si ses jets sont réussis, le total des deux scores en dessus de ceux à réaliser sera appliqué comme difficulté pour chaque virage pour le poursuivant (exemple.: le poursuivi doit faire 12 pour réussir chaque virage, il fait 15 et 17, soit 3 et 4 en dessus du score nécessaire, donc le poursuivant doit faire deux jets de difficultés 7 en dessus de la difficulté donnée pour sa vitesse (-1 sur le dé pour chaque point de la difficulté supérieur à 10 le cas échéant)). Pour chaque jet réussi de plus que le jet de l'adversaire, la distance entre les véhicules s'accroit ou se diminue de 10 m par point en ville et de 30 m par point à la campagne. Si le poursuivant loupe deux jets de poursuite consécutifs , il perdra sa proie. La distance maximum à laquelle on peut suivre dépend du terrain, en ville 100 m est le maximum (difficulté de 10), en campagne : 300 m.

-Cas 2: Le blocage, qui est une queue de poisson suivie d'un arrêt du véhicule. Le facteur de difficulté dépend de la vitesse de dépassement et du freinage. Cette manoeuvre ne peut être effectuée que si l'on est à moins de 20 mètres de la voiture suivie. Il y a donc en réalité deux jets de dé à réaliser pour réussir une telle action.

-Cas 3 : Le demi-tour est un tête à queue et la difficulté dépend de la vitesse.

-Cas 4 : Le quart de tour rapide engendre lui aussi une difficulté en fonction de la vitesse du véhicule, il permet de prendre un virage à 90 degrés en surprenant son adversaire par la rapidité de la manoeuvre.

-Cas 5: Le demi-tour arrière est sans doute la manoeuvre la plus périlleuse. Il s'agit de faire tourner la voiture à 180 degrés mais ceci en roulant en marche arrière. Là encore, la difficulté dépend de la vitesse.

-Cas 6: Pour une manoeuvre qui n'est pas décrite dans les 5 cas précédants, le niveau de difficulté reste à la discrétion du Maître de jeu qui apprécira celle-ci en fonction des explications données par le joueur désireux d'effectuer une manoeuvre originale et certainement dangereuse.

VIII.3 Tableau des difficultés

Il est important de noter que par tranche de vitesse inférieure ou supérieure à celle de l'adversaire, le véhicule se rapproche ou s'éloigne d'un cran de 10 ou 30 mètres supplémentaires à toute autre modification des distances.

Dans le cas 2, lorsque la difficulté donnée par le personnage et modifiée par la vitesse est supérieure à 10, il faut prendre une difficulté de 10 et donner au personnage un malus équivalent à ce qui dépasse dix (un joueur veut suivre un PSJ à 100 m en ville, diff.10 et à 120 kmh, diff. +2 d'ou difficulté supérieure à 10, il effectuera donc un jet de difficulté 10 avec -2 sur le dé)

	CAS 0	CAS 1	CAS 2	CAS 3	CAS 4	CAS 5
Vitesse en Kmh	**Conduite Simple**	**Poursuite Simple**	**Blocage**	**Demi tour**	**Quart de tour**	**Demi tour arrière**
0 à 15	00	-2	02	04	08	03
16 à 35	00	-1	03	04	06	04
36 à 65	01	0	04	03	05	06
66 à 110	02	+1	06	04	04	Impossible
111 à 150	03	+2	08	06	06	Impossible
151 à 190	04	+3	10	08	08	Impossible
191 à 230	05	+3	10	10	10	Impossible
231 à 270	06	+4	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
271 à 310	08	+6	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
Plus de 310	10	+7	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible

Dans tous les cas, la route a son importance, elle donne donc des modificateursau score à réaliser				
Vitesse en Kmh	**Ville**	**Route Secondaire**	**Route Principale**	**Autoroute**
0 à 15	-1	-2	-2	-2
16 à 35	0	-1	-1	-1
36 à 65	0	0	-1	-1
66 à 110	+1	+1	0	-1
111 à 150	+3	+2	+1	0
151 à 190	+7	+4	+2	0
191 à 230	impossible	+8	+4	+1
231 à 270	impossible	impossible	+8	+3
271 à 310	impossible	impossible	impossible	+6
plus de 310	impossible	impossible	impossible	+9

CHAPITRE IX

Les relation entre PJs et PSJ

IX.1 Réaction

Lors de la première rencontre d'un personnage avec un personnage sans joueur,ce dernier n'a pas d'opinion sur le personnage joueur, sauf s'il est spécifié dans l'aventure que ce PSJ est méfiant, haineux ou bien disposé à l'égard du PJ.

Si rien n'est précisé, le joueur devra tirer un jet de réaction dans la table ci-dessous. Pour cette table, c'est l'Apparence et la tenue du personnage qui sont comparées au jet du dé à 20 faces. Le T représente le coefficient à ajouter si le personnage est habillé de manière appropriée et à soustraire si celui-ci a une tenue qui laisse à désirer pour la situation. Les résultats obtenus sont expliqués après la Table.

Exemple : Un personnage avec un superbe 14 en Apparence arrive en costume trois pièces cravate dans un Bar de "rockers", il est ostensiblement vêtu de façon quelque peu inappropriée, donc un modificateur de -1 sera appliqué pour la réaction des PSJ présents. Il est bon de préciser que ce modificateur est plus faible que si le personnage avait seulement 8 en Apparence. En effet, on a tendance à moins prêter attention à la tenue de quelqu'un d'une prestance certaine.

Apparence	T	1-2	3-4	5-8	9-12	13-16	17-19	20-21	22 ++
5 à 7	3	H	O	S	N	N	B	B	A
8 à 9	3	H	S	S	N	N	B	A	A
10 à 12	2	H	S	N	N	B	B	A	A
13 à 14	1	H	S	N	N	B	A	A	A*
15	0	O	S	N	N	B	A	A	A*

H = Haineux : Le PSJ aura un complet manque de respect à l'égard du PJ, les crachats, les insultes, ainsi que la bagarre à la première occasion seront le résultat d'une telle réaction. Le PJ ne peut pas agir sur le PSJ par la "Diplomatie", il peut toutefois essayer de séduire son adversaire s'il est de sexe opposé (ou du même le cas échéant !). Des envies de meurtre peuvent parcourir le PSJ mais sans les mettre à exécution. Il est bon de noter que si le PJ voulait quelque chose d'illégal, le PSJ s'empresserait de le dénoncer aux forces de l'ordre.

O = Opposé : Les résultats sont les mêmes que pour "Haineux", sauf que le PSJ ne voudra plus se battre et que le PJ peut tenter d'agir sur lui par la "Diplomatie". Dans ce cas si le PJ voulait quelque chose d'illégal, le PSJ s'empresserait de le dénoncer aux forces de l'ordre.

S = Suspicieux : Le PSJ aura tendance à s'emporter lors des discussions avec le PJ. Toutefois, son comportement ne sera pas outrageant et il évitera le contact avec le PJ pour ne pas être malpoli. Il faut préciser que le PSJ, comme dans les deux cas précédents ne fournira aucun renseignement juste au PJ, mais il ne le dénoncera pas.

N = Neutre : Le PSJ est méfiant plus par prudence que par conviction, la discussion avec un PJ sera calme et correcte, mais le PSJ ne livrera des renseignements (ou autre chose...) que si le PJ arrive à lui démontrer que ceci est dans son intérêt (que ce soit par un revolver pointé sur la nuque ou par une simple discussion chaleureuse d'ailleurs).

B = Bien disposé : Le PSJ sera bien disposé à l'égard du PJ, il ne suffira que de peu de choses pour le convaincre de fournir ce qu'on lui demande. Il aura somme toute une assez grande confiance envers le PJ.

A = Amical : Le PSJ accorde une grande confiance au PJ et par conséquent, il ira même jusqu'à lui payer un repas ou à l'inviter quelque part, il tiendra un langage honnête et répondra aux éventuelles questions sans problème.

A* = Attirance : Ce résultat n'est applicable que si le PSJ est de sexe opposé au PJ, ou homosexuel. Dans les autres cas de figure, le PSJ sera amical (A). Si une certaine attirance existe entre les deux personnages, le PSJ aura envie d'une aventure (romantique ou non) avec le PJ, il fera alors tout son possible pour le séduire (Invitations nombreuses, cadeaux, etc...).

IX.2 Diplomatie

Lorsque la réaction première d'un PSJ à l'égard d'un PJ n'est pas "Haineux", le PJ peut tenter de faire changer l'opinion du PSJ à son égard en utilisant l'Aptitude "Psychologie/Diplomatie". Toutefois, le PJ ne pourra pas faire changer l'opinion du PSJ de plus de trois crans (passer de 3-4 à 13-16 par exemple) en sa faveur. En effet, le joueur peut désirer une dégradation ou une amélioration de la situation. Si par malheur le joueur réalise un 1 sur le dé à 20 faces et qu'il désirait une amélioration, il obtiendra une dégradation d'un cran.

Pour savoir si le PJ réussit à convaincre le PSJ, il faut ôter la Volonté du PSJ à la Mémoire du PJ, on obtient un chiffre qui sera appliqué au jet du PJ comme un modificateur sur le dé 20. Puis le PJ jette un dé à 20 faces, applique tous les modificateurs nécessaires et indique le résultat final au MJ, qui utilise la table normale de résolution des aptitudes en appliquant la difficulté suivante selon la réaction précédente du PSJ :

Réaction du PSJ	Difficulté
(O) Opposée	08
(S) Suspicieuse	07
(N) Neutre	05
(B) Bien Disposée	04
(A) Amicale	02

Il faut tenir compte des moyens que possède le PJ afin de convaincre le PSJ de lui fournir les renseignements demandés:

position de force, offre d'argent si le PSJ est cupide, etc...

Il est utile de rappeler que généralement, certaines personnes prennent très mal les tentatives de corruption.

Les modificateurs sont :

Arme en position "persuasive": -3 (sauf avec un fanatique: +3)

Argent offert: -1 par tranche de 1000 à 10000 Frcs. selon la personne (+1 si la personne ne supporte pas la corruption).

Promesses: Variable, de -3 à +3.

Si le PJ réussit son jet, il faut ensuite voir de combien il l'a réussi, ceci nous donnera le nombre de crans qu'il faudra ajouter à la réaction première du PSJ :

de 0 à 3 en dessus du Score requis: 1 cran.
de 3 à 6 en dessus du Score requis: 2 crans.
plus de 6 en dessus du Score requis: 3 crans.

Exemple: Alfred, le mercenaire fou (14 AP), rencontre un garde qui a une réaction de Suspicion, c'est à dire une réaction de deuxième cran (entre 3 et 4), il tente de persuader le garde qu'il est absolument inoffensif bien qu'il tienne son M16 en main. Il réalise un 18 sur le dé modifié, par exemple, à 23 grâce aux divers modificateurs, et réussit donc son jet de 6 car il est niveau 04 en "Psychologie/Diplomatie". Le PSJ revoit son opinion sur lui de deux crans, sa nouvelle attitude envers Alfred est par conséquent celle qui correspond à un score de 9 à 12 sur la table des réactions, c'est à dire une réaction neutre.

IX.3 Séduction

La Séduction peut être utilisée dans certains cas seulement, nous pensons qu'il est inutile de préciser ces cas. (Essayez d'imaginer notre cher Alfred en train de draguer un viril gardien de la paix, scabreux, non?)

Comme la Diplomatie, elle sert essentiellement pour faire changer le comportement d'un PSJ à l'égard du PJ qui tente la séduction (et aussi, accessoirement, à le mettre dans son lit !!!).

Grâce à la séduction, un personnage peut faire changer la réaction d'un PSJ de 4 crans au maximum, la difficulté est différente selon la réaction première du PSJ, comme pour "Diplomatie", et le jet est modifié par le résultat du calcul suivant: AP du PJ moins la VO du PSJ.

La table suivante indique la difficulté de base pour séduire quelqu'un qui a eut la réaction indiquée sur la table ci-dessous, cette réaction étant connue par le MJ qui l'a déterminée en utilisant la table de ce chapitre se trouvant page 53.

Réaction du PSJ	Difficulté
(O) Opposée	07
(S) Suspicieuse	06
(N) Neutre	05
(B) Bien Disposée	03
(A) Amicale	02

Il est utile de préciser que si le PJ peut inviter sa "cible" au restaurant, par exemple, il pourra utiliser son Habileté en Vins pour améliorer de 2 son jet (s'il réussit a choisir le bon vin). Ceci peut aussi s'appliquer à une démonstration de Tennis à un PSJ appréciant ce sport ...etc.

Lorsque le joueur a jeté son dé à 20 faces, on y applique tous les modificateurs requis et l'on voit s'il a réussi ou non son jet. On regarde ensuite de combien le jet a été réussi, le cas échéant, pour savoir le nombre de crans à ajouter à l'ancien et si le nouveau cran est le huitième (22+), alors le PJ pourra envisager d'acheter des préservatifs pour éviter les risques de SIDA et autres maladies sexuellement transmissibles toutes aussi plaisantes.

Le MJ pourra à loisir donner un malus au PJ. En effet, sur une personne mariée la tentative de séduction peut s'avérer beaucoup plus délicate (surtout si le mari ou la femme est quelque peu jaloux).

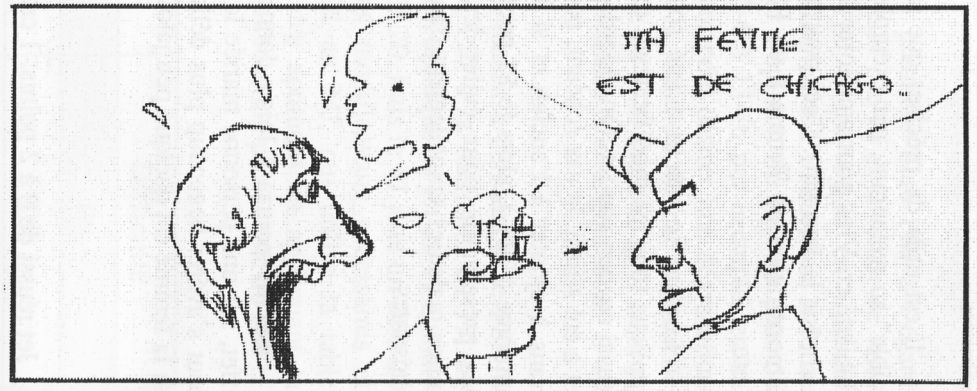
Jet réussi de 0 à 2 points: 1 cran.

Jet réussi de 3 à 4 points: 2 crans.

Jet réussi de 5 à 6 points: 3 crans.

Jet réussi de plus de 6 points: 4 crans


BAH! DE TOUTES FAÇONS À CHICAGO, IL N'Y A QUE DES FOOTBALLEURS ET DES FILLES DE JOIE! HAHAAA!..


MA FEMME EST DE CHICAGO..


HA.


EEH... EET... ELLE JOUE DANS QUELLE EQUIPE?
?

LIVRE 2 ANNEXES

ANNEXE 1 ARMES	58
I Descriptions	58
I.A Pistolets et Revolvers	58
I.B Pistolets Mitrailleurs	61
I.C Fusils de toutes sortes	63
I.D Les mitrailleuses	70
I.E Les grenades	71
I.F Les armes à mains	71
II Caractéristiques	73
II.A Armes à feu	73
II.A.1 Pistolets, Revolver et Pistolets Mitrailleurs	74
II.A.2 Fusils et Mitrailleuses	75
II.A.3 Fusils d'assaut	76
II.B Les armes blanches et de jet	77
II.B.1 Armes blanches	77
II.B.2 Les arcs et Arbalètes	78
II.B.3 Quelques grenades à mains	78

ANNEXE 2 EQUIPEMENT DES ARMES	79
I Divers	79
II Lunettes	80
III Les bipieds, cache flammes et le chargeurs	81
IV Les différentes cartouches	83
ANNEXE 3 EQUIPEMENTS	84
ANNEXE 4 VÉHICULES	86
ANNEXE 5 ENLEVEMENT A NICE	91
I Introduction	91
II Personnages sans joueurs	93
III Mission	95
IV Conclusion	96
FICHE DE PERSONNAGE	99

ANNEXE 1 ARMES

Dans cette annexe, vous trouverez quelques armes avec leur description et leur prix, ainsi que leurs caractéristiques. Les prix indiqués ne sont pas toujours proches de la réalité, mais ils permettent au Maître de jeu d'apprécier la difficulté qu'a un personnage pour acquérir une arme. Pour tous les pistolets et pistolets mitrailleurs, les prix au marché noir sont deux à trois fois supérieurs à ceux indiqués. Pour les armes plus lourdes, les prix sont de deux à quatre fois plus élevés.

I Descriptions

I.A Les Pistolets et les Revolvers

ASTRA .41 Magnum : 216 mm : 3 500 Frcs.
152 mm : 3 000 Frcs.



Une arme espagnole qui pour une fois n'est pas de mauvaise qualité. Elle présente presque la même puissance de feu qu'un .44 Magnum, sans avoir le prix prohibitif des munitions de ce dernier calibre. Il est difficilement disponible.

BERETTA 92 F : 3 900 Frcs.



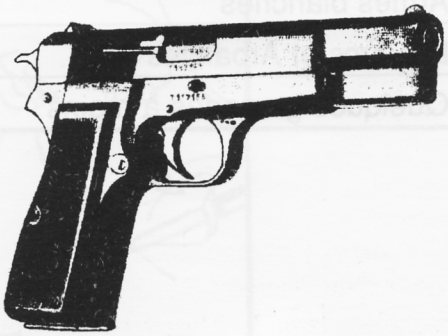
Mis en service récemment dans l'armée américaine. Il permet le tir à deux mains, affirmant sa précision. Il s'agit d'une arme à grande diffusion disposant d'une bonne capacité de munitions, 15 cartouches dans le chargeur et 1 dans la chambre. De surcroît, avec de bons Holsters, il est relativement bien caché et rapide à dégainer.

BERETTA 93 R : 6 500 Frcs.



Ce pistolet est en fait une sorte de Beretta 92 F équipé d'un sélecteur de tir pour rafale de 3 coups et d'une crosse pliante détachable. Il est à noter que le tir en rafale est déconseillé sans la crosse pliante dépliée et mise en place.

BROWNING GP35 : 4 950 Frcs.



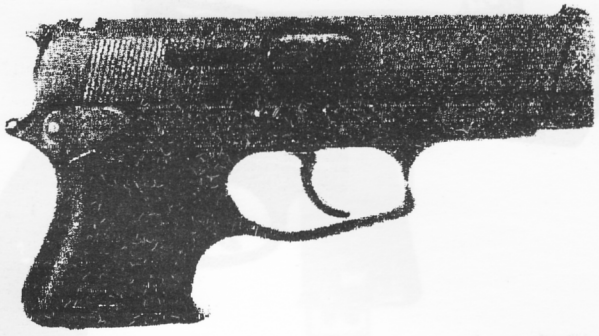
C'est un bon Pistolet semi-automatique, en service depuis longtemps dans de nombreuse armées. Il est très robuste et offre un bon rapport efficacité/prix. N'étant pas récent, sa capacité n'est que de 13 cartouches de 9mm Parabellum. Il est employé couramment de par le monde comme arme de service.

COLT 1911 A1 : **4 250 Frcs.**



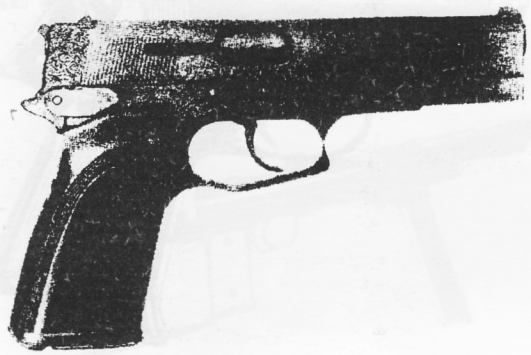
C'est le pistolet le plus utilisé chez les truands, ceci est du à sa fabrication massive durant la seconde guerre mondiale. Il est de se fait facilement disponible au marché noir. Sa cartouche .45 ACP est lourde et le chargeur peut en contenir seulement 7. Il faut préciser que le GVT 1911 A1 est produit à l'heure actuelle par de nombreuses firmes dans le monde.

FN BDA-9C : **3 755 Frcs.**



Il s'agit de la version compacte du BDA-9S, n'ayant que 7 cartouches mais étant beaucoup plus facilement dissimulable, tout en gardant la même cadence élevée de tir et presque la même puissance de feu.

FN BDA-9S : **3 900 Frcs.**



Il est fabriqué par les Belges de la FN Herstal. Son chargeur peut contenir 14 cartouches, avec une autre cartouche dans la chambre ,on obtient une capacité de 15 coups. Il est relativement disponible sur le marché légal et moins au marché noir. Somme toute, une bonne arme dont il existe une version compacte et une version courte.

GLOCK 17 : **4 450 Frcs.**



C'est le pistolet de l'armée autrichienne. Il offre tous les avantages d'un PA et n'en a que peu de défauts, ses 17 cartouches de 9 mm parabellum en font une arme très pratique qui ne nécessite que peu de chargeurs (peu disponible, de surcroît elle a été appelée "Terrorist Gun" aux Etats-Unis à cause de sa très faible capacité de réaction aux détecteurs de métaux, et retirée de la vente pour cette raison).

RUGER GP100 **102 mm : 2 200 Frcs**
152 mm : 2 300 Frcs



Dernier né des revolvers Ruger, le GP100 fournit de nombreuses innovations dont la plus importante est probablement l'utilisation d'une crosse en caoutchouc pour amortir le recul commun à tous les revolvers utilisant d'aussi fortes munitions. De plus, comme toujours, Ruger offre une excellente finition à un prix très bas.

SMITH & WESSON Numéro 29 **213 mm : 4 500 Frcs.**
152 mm : 4 300 Frcs.



C'est un Revolver double action offrant l'intérêt de la puissance de feu considérable du .44 Magnum mais aussi l'inconvénient d'une arme lourde et volumineuse, n'ayant que 6 cartouches et un temps de rechargement long (L'Inspecteur Harry se targue d'en posséder un avec un canon de 152mm).

STAR Mdl 28DA : 3 450 Frcs.



Pistolet double action espagnol, n'ayant pas toujours la qualité requise pour une arme de guerre mais étant doté de toutes les caractéristiques de l'arme de guerre moderne. Elle possède un chargeur de 15 cartouches de 9 mm Parabellum plus une dans la chambre.

WALTHER PPK : 7,65 : 3 800 Frcs.
22LR : 3 300 Frcs.



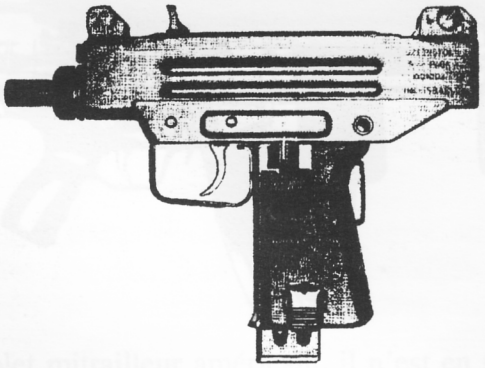
De fabrication allemande et de bonne qualité, le Walther PPK est utilisé par de nombreuses forces de police ainsi que par un non-moins grand nombre d'agents secrets " My name is Bond ". Toutefois cette arme manque de puissance dans les deux modèles, et ne dispose que de 7 coups dans le chargeur.

WALTHER P1 (P38) : **7 000 Frcs.**



Cette arme est un P38 légèrement modifié. Elle est en service dans les forces armées Ouest allemandes. C'est une arme de bonne qualité, comme d'ailleurs la majorité des produit de Walther. Elle n'a malheureusement qu'un chargeur de 8 coups car la conception de l'arme se fait vieille et ce n'est pas l'échange de la carcasse en acier contre la même en alliage qui fait d'un P38 (de 1938) un pistolet moderne en 1989...

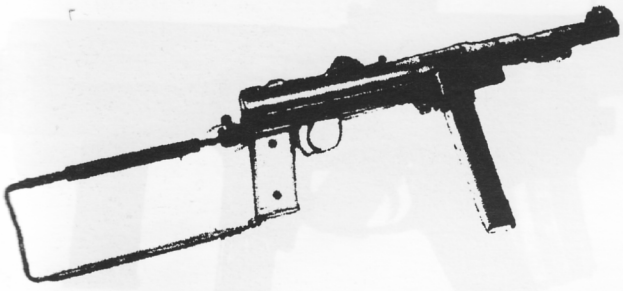
UZI Pistol : **5 500 Frcs.**



Dérivé du PM Uzi très connu, il ne tire qu'en semi-automatique (coup par coup), et dispose d'un chargeur de 20 coups en 9 mm parabellum. Sa portée de 60m lui permet de surclasser les autres pistolets (son poids de 1,89 kg aussi !!!). Il est curieusement le seul membre de la famille UZI à ne pas avoir été testé et éprouvé en combat, curieux, non? Sa configuration particulière lui assure une bonne stabilité d'ou gain de précision.

I.B Les Pistolets Mitrailleurs

CARL GUSTAF Mdl 45E : **4 000 Frcs.**



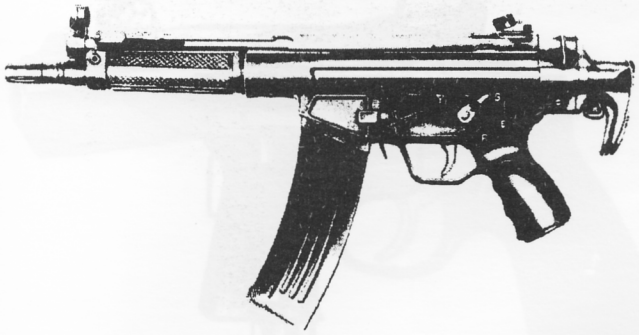
C'est le PM standard de l'armée suédoise. Il dispose d'un sélecteur de tir au coup par coup ou en rafales. Il a été développé en tenant compte des conditions climatiques suédoises. Ses 36 cartouches en font une bonne arme, simple et fiable. Il est à noter que si la 45E peut utiliser n'importe quelle cartouche de 9mm Parabellum, sa cartouche normale est la M39B suédoise bien plus puissante (déconseillée dans des pistolets non prévus pour !!)

HECKLER & KOCH MP5A3 : **6 500 Frcs.**



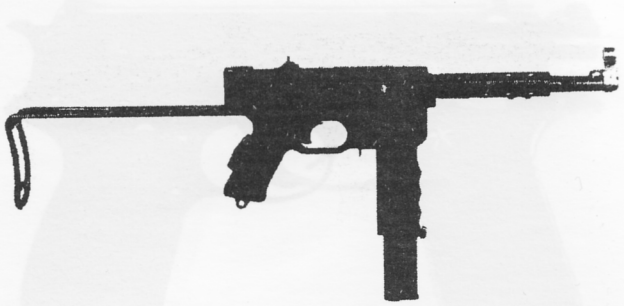
Pistolet mitrailleur d'excellente qualité, il dispose d'un sélecteur de tir permettant le tir en rafale de 3 coups (2 et 4 sont aussi possibles mais ne sont pas prise en compte par le jeu). C'est probablement l'un des meilleurs PM actuellement en service. Son chargeur peut être de 15 ou de 30 cartouches.

HECKLER & KOCH 53 : 8 500 Frcs.



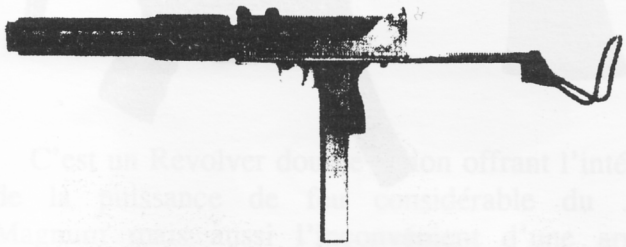
Il s'agit en quelque sorte d'une version PM du fusil HK33. Il utilise la cartouche US M193 de 5,56 mm dans des chargeurs de 25 ou 40 coups. Il est utilisé par des unités spéciales de police et militaires de par le Monde (GIGN...).

MAT 49 : 3 500 Frcs.



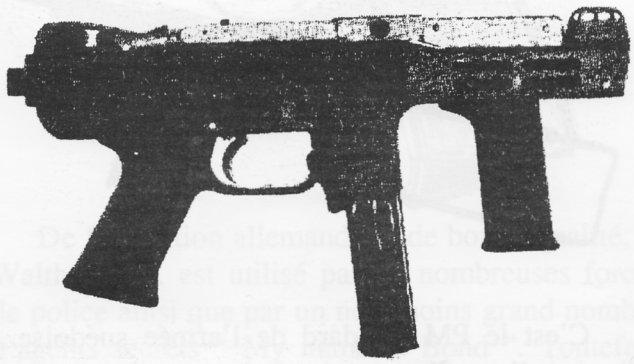
C'est le PM standard de l'armée française et dans d'anciennes colonies. Il est doté de nombreuses sûretés dont une sur la poignée et une permettant d'avoir le chargeur replié sous l'arme, tout ceci pour éviter le départ d'un coups accidentel. Il est depuis peu remplacé dans l'armée française par le FAMAS, il n'est d'ailleurs plus produit. Son chargeur contient 32 cartouches de 9mm Parabellum (en théorie seulement, en pratique, l'introduction de la trentième cartouche est suffisamment bord... pour dissuader deux autres tentatives).

INGRAM M10 : 45 ACP : 4 500 Frcs.
9x19 : 4 550 Frcs.



Pistolet mitrailleur en service dans de nombreux pays d'Amérique Latine ainsi qu'aux USA, il existe en deux calibres, .45 ACP et 9mm parabellum, le premier ayant 30 coups et l'autre 32 coups. Un silencieux de 545 gr et de 29 cm est disponible pour 2 000 Frcs. Il est doté d'un sélecteur de tir à trois position (Sûreté, coup par coup, rafales incontrolées).

SPECTRE : 8 500 Frcs.



Ce Pistolet mitrailleur italien utilise certain concepts nouveaux, comme par exemple un chargeur à quatre rangs d'une capacité de 50 cartouches 9 mm Parabellum. Un chargeur de 30 cartouches est aussi disponible dans le même calibre.

UZI : **13 000 Frcs.**



C'est le premier membre de la famille des Uzis israéliens. Il est robuste et simple, de fabrication ancienne, son poids et sa taille sont importants, lorsqu'on le compare à ses concurrents directs tel que le MP5A3. Son chargeur peut être de 25 ou de 32 cartouches de 9 mm Parabellum.

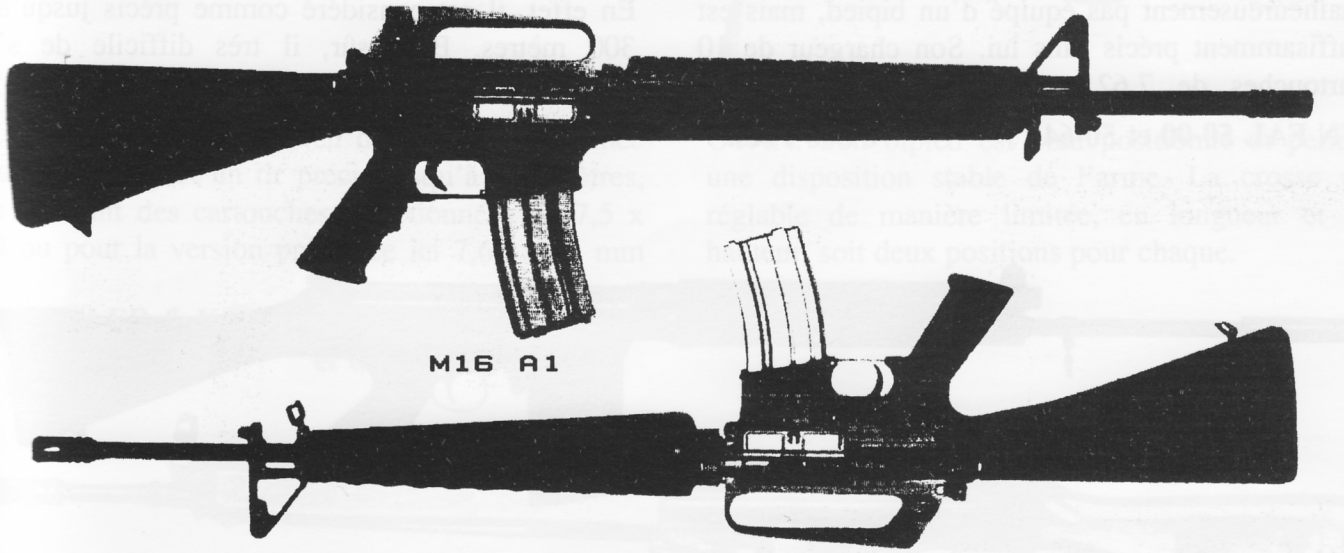
VIKING : **6 500 Frcs.**



Pistolet mitrailleur américain, il n'est en service dans aucunes forces armées comme équipement standard, bien que certaines forces spéciales l'utilisent. C'est une arme bien faite, ayant en réserve de 20 à 36 cartouches de 9 mm Parabellum.

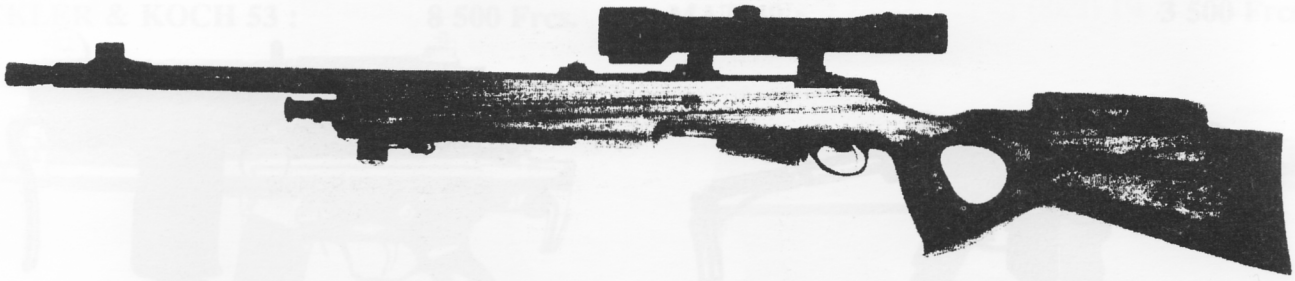
I.C Les Fusils de toutes sortes

COLT M16 A2 : **6 200 Frcs**
M16 A1 (AR15) : **5 500 Frcs**



Ce fusil d'assaut utilisé par un grand nombre d'armées, est souvent considéré à tort comme étant le meilleur de sa catégorie, en fait, c'est une arme qu'il faut nettoyer souvent pour ne pas risquer d'enrayement intempestifs. Il utilise des cartouches US M193. Sa portée fut d'ailleurs jugée insuffisante et il est remplacé petit à petit dans les forces US par le M16 A2, ce dernier ne peut pas tirer en automatique mais offre un tir plus précis en rafales de trois coups ou en coup par coup. Il utilise la cartouche standard OTAN SS109. Le tout avec un nouveau canon et quelques améliorations. En bref le M16 A1 était une mauvaise arme, le M16 A2 en est une moyenne si ce n'est bonne.

BERETTA Sniper 7,62 mm : 42 000 Frcs.



Cette arme est équipée d'un bipied et d'une crosse réglable, comme il se doit sur toutes les armes de précision. Il fonctionne en manuel et utilise des cartouches de 7,62 x 51 OTAN sélectionnées, dans un chargeur de 5 coups.

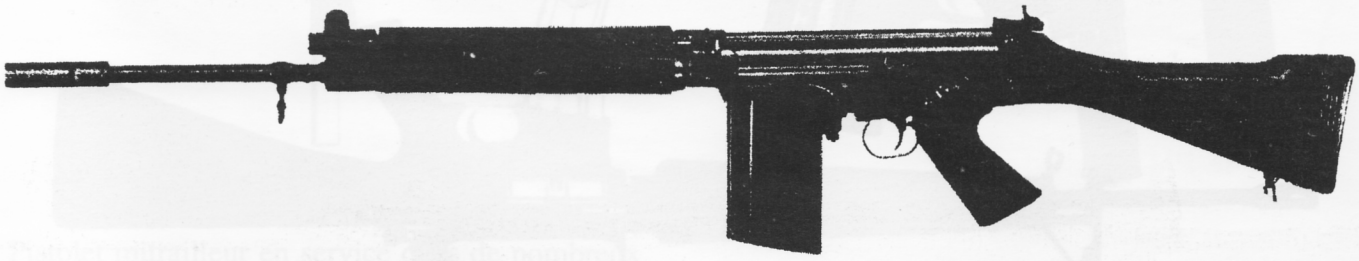
Sa précision est bonne jusqu'à 900 mètres.Le bipied donne un bonus de 2 à la touche lorsqu'il est réglé (en 5 segments), un bonus de 1 seulement est a appliquer dans le cas contraire (Utilisation du bipied sans réglages).

DRAGUNOV SVD : 80 000 Frcs.



Fusil soviétique de très grande qualité. Sa réputation n'est plus à faire. Il n'est malheureusement pas équipé d'un bipied, mais est suffisamment précis sans lui. Son chargeur de 10 cartouches de 7,62 x 54R (une cartouche de mitrailleuse), ainsi que son tir en semi-automatique et sa lunette, lui donne des atouts non négligeables. En effet, il est considéré comme précis jusqu'à 1 300 mètres. Bien sûr, il très difficile de s'en procurer un.

FN FAL 50-00 et 50-64 : 6 500 Frcs.



Le FAL (Fusil Automatique Léger) a été développé par FN Herstal à partir de 1948. Il fut par la suite adopté par plus de 90 pays et utilisé à outrance par les mercenaires travaillant en Rhodésie et au Congo ... L'arme est lourde, fiable et existe en de nombreuses variantes dont seulement deux sont présentes ici. La version normale et la version à crosse pliante.

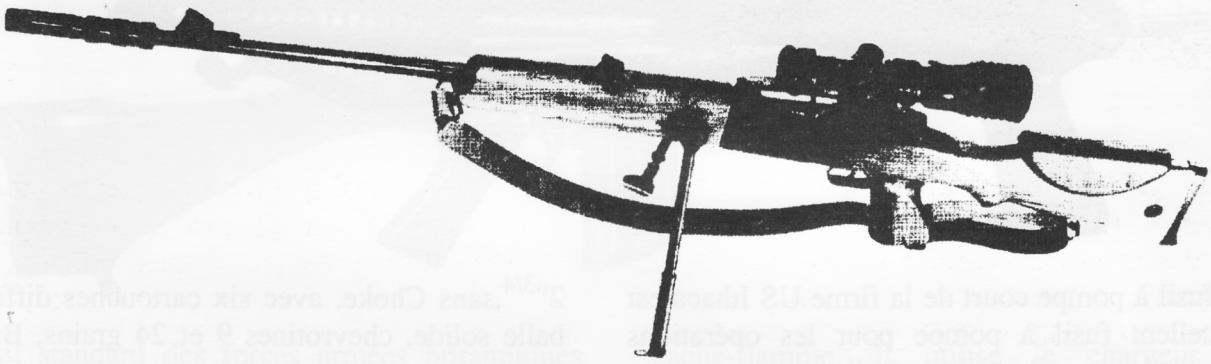
Tous les FALs utilisent la cartouche qui fut l'ancien standard OTAN, la 7,62 x 51 mm. Sur ces versions, le tir au coup par coup ou en automatique est possible. Un chargeur de 20 cartouches constitue la dotation en munitions de l'arme. De très nombreux pays fabriquant le FAL, il n'est pas difficile de s'en procurer un.

GIAT FAMAS : 4 000 Frcs.



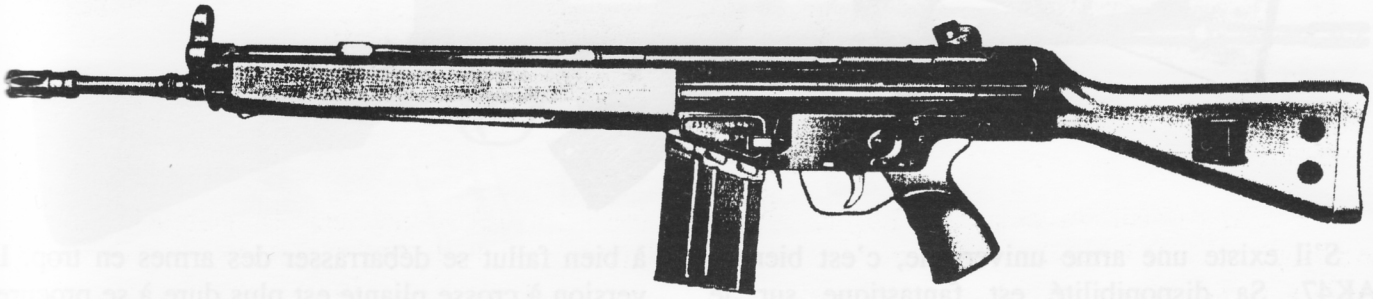
Nouveau fusil militaire français, il est le successeur du MAS 49/56 (FSA) et du MAT 49 (PM). Par un mécanisme innovateur et pratique, une option rafale de trois coups peut être obtenue en plus des options coup par coup et automatiques. Grâce à sa conception Bull-pup (chargeur et culasse derrière la détente), le FAMAS est court et maniable, il utilise la cartouche US M193 dans des chargeurs de 25 coups, et heureusement pour nous, l'utilisation des chargeur de 20 et 30 coups du M16 et même de 50 coups du Galil sont possibles (Le chargeur de 30 coups du M16 plein pèse 5 gr de plus que le chargeur de 25 coups du FAMAS plein, 1 gramme par cartouche: cherchez l'erreur !!!). Cette arme est fournie avec bipied.

GIAT FR-F1 : 23 000 Frcs.



Fusil de tireur d'élite en dotation dans l'armée française, permet un tir précis jusqu'à 900 mètres, en utilisant des cartouches sélectionnées de 7,5 x 54 ou pour la version présentée ici 7,62 x 51 mm OTAN. Son bipied est bien positionné et permet une disposition stable de l'arme. La crosse est réglable de manière limitée, en longueur et en hauteur, soit deux positions pour chaque.

HECKLER & KOCH G3A3 : 6 700 Frcs.
et G3A4



Ce fusil en 7,62 x 51 OTAN a longtemps été parmi les meilleurs de sa catégorie, plus de 50 pays l'ont adopté et plus de 13 l'ont produit ou le produisent encore. C'est une bonne arme, tirant soit en automatique, soit au coup par coup. Il utilise sans problème le chargeur de 20 cartouches du FAL. Le G3A3 est la version standard, le G3A4 est à crosse rétractable.

IMI GALIL 5,56 mm **AR : 5 550 Frcs.**
ARM : 7 500 Frcs.



Le fusil d'assaut Galil a été développé en Israël par la société IMI. L'AR est la version standard en 5,56 M193 US, l'ARM est la version avec une poignée et un bipied permettant de couper les câbles. C'est une mitrailleuse légère. Dans les deux cas, les chargeurs sont de 20 à 30 coups faits pour le M16, le FAMAS le FNC etc ... Mais Israël a développé ses chargeur de 35 et 50 coups. Les deux types de Galils sont équipés d'un sélecteur coup par coup ou Automatique.

ITHACA Stake Out Shotgun : 3 600 Frcs.



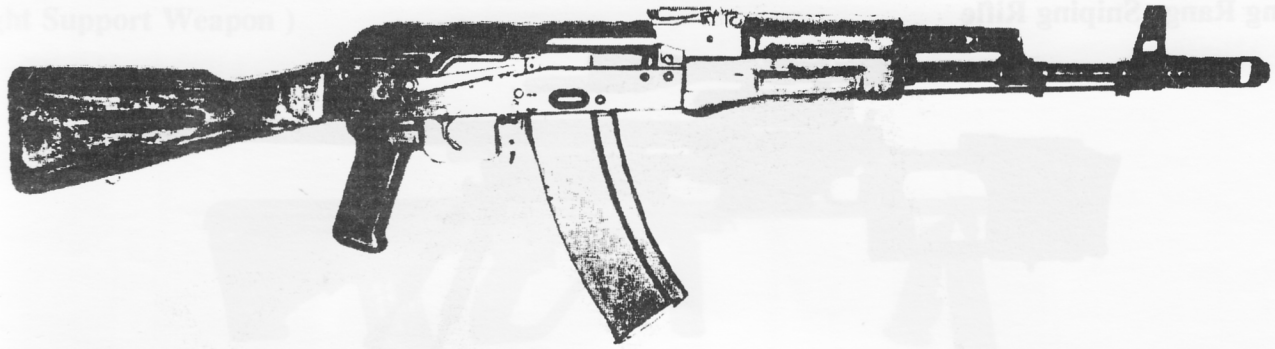
Ce fusil à pompe court de la firme US Ithaca est un excellent fusil à pompe pour les opérations discrètes, il se cache assez facilement sous une veste. Il est présenté dans ce livret en calibre 12 $2"^{3/4}$,sans Choke, avec six cartouches différentes : balle solide, chevrotines 9 et 24 grains, Brenneke, Slug et Sauvestre.

KALASHNIKOV AK47 : 2 300 Frcs.



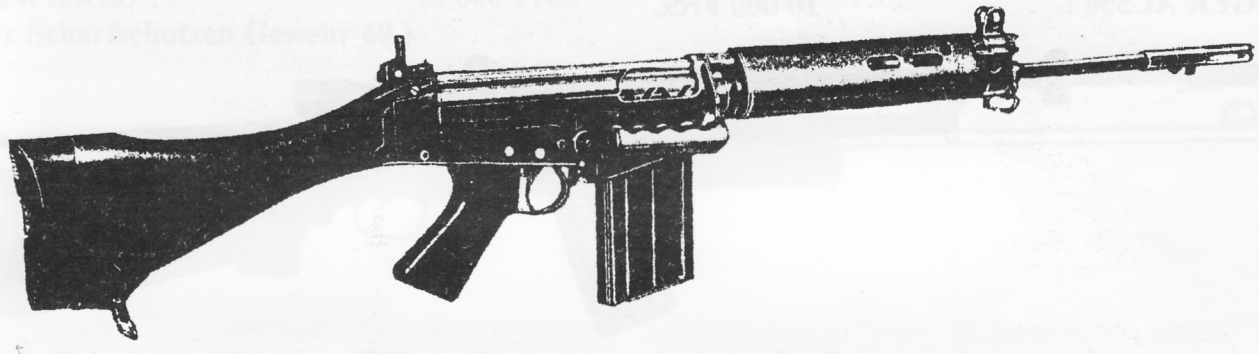
S'il existe une arme universelle, c'est bien le AK47. Sa disponibilité est. fantastique sur le marché noir, car elle équipe les rebelles ou les ex-rebelles nouveaux dirigeants " Populaires " de nombreuses " démocratie populaires " du Tiers Monde. L'AK47 n'est plus en service dans les unités de première ligne du Pacte de Varsovie, et il à bien fallut se débarrasser des armes en trop. La version à crosse pliante est plus dure à se procurer, mais cela n'empêche pas quelqu'un de bien renseigné d'en obtenir une ou deux avec des munitions, et ceci pour quelque milliers de Francs français.

KALASHNIKOV AK74 et AKS74 :7 800 Frcs.



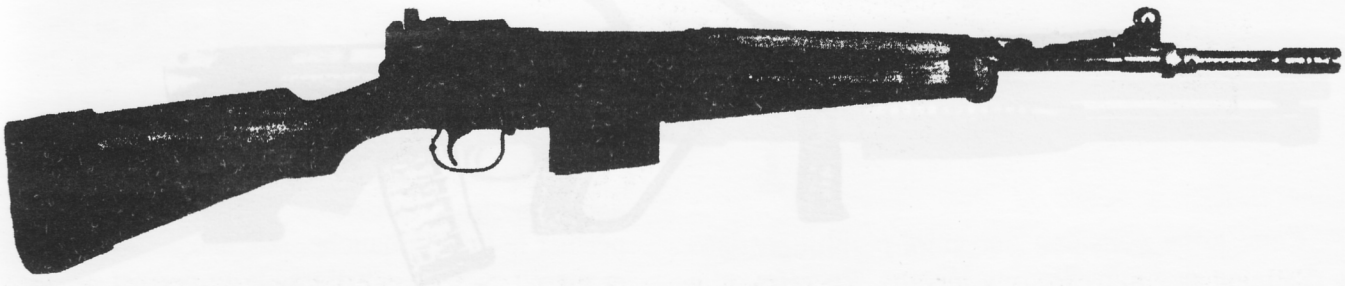
C'est une arme rare ayant la robustesse habituelle des Kalashnikov. Il s'agit de la dernière version de L'AKM, utilisant beaucoup de pièces communes bien que n'ayant pas le même calibre. En effet, la nouvelle cartouche soviétique suit les conclusions faites en occident, comme quoi une munition plus légère était nécessaire pour permettre l'emport de plus de chargeurs par le soldat moyen. Cette cartouche est une 5,45 x 39 tirant une balle spéciale biseautée, ayant une forte tendance à se déformer à l'impact, ce qui créé des dégâts important pour une balle de petit calibre. Il semble que les soviétiques soient en avance dans ce domaine (comme dans de nombreux autres) sur leurs rivaux occidentaux. Le chargeur de 30 coups est en plastique, ce qui est une innovation chez les russes.

L1A1 (FAL) britannique : 5 850 Frcs.



Fusil standard des forces armées britanniques. C'est un FN FAL légèrement modifié auquel on a enlevé sa capacité de tir en rafales et dont on a modifié le museau du canon par l'adjonction d'un cache-flamme. Il utilise le chargeur de 20 cartouches de 7,62 x 51 du FAL. Les britanniques ont commencé son remplacement partiel par le XL85E1.

MAS 49/59 (FSA) : 2 600 Frcs.



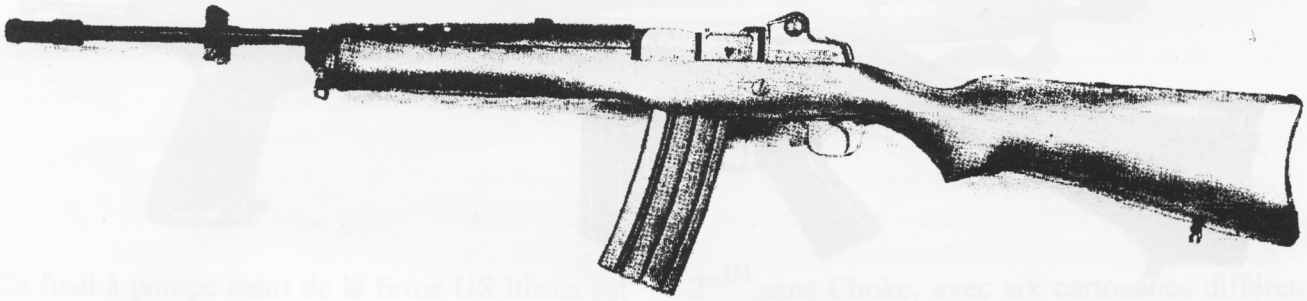
C'est un fusil semi-automatique (FSA) des forces armées françaises, successeur du MAS 36, il est lentement remplacé par le FAMAS et par conséquent, il est de plus en plus fournit à des unités secondaires (Pompiers...). Il utilise la cartouche française 7,5 x 54 mm dans des chargeurs de 10 coups. Sa précision est raisonnable jusqu'à 600 mètres.

8,58 x 71 RAI : **125 000 Frcs.**
long Range Sniping Rifle



Bien que peu conventionnel, le RAI 8,58 utilise une cartouche de 8,58 mm x71 mm qui lui est propre, il est probablement le meilleur de sa catégorie, suivi de prés par le SVD. En effet, sa capacité de tirer à plus de 1 000 mètres avec une précision énorme et d'infliger des dégâts considérables lui permet d'être très recherché par les tireurs d'élite devant faire des tirs longue distance. Il possède un chargeur de 4 coups et tous les équipements qu'un fusil de sa classe doit avoir, bipied et crosse totalement réglable mais nécessite obligatoirement l'utilisation d'une lunette de visée car il ne dispose pas de système de visée conventionnel, de surcroît, son fonctionnement est manuel. Le bipied donne un bonus de 2 à la touche lorsqu'il est réglé (en 5 segments), un bonus de 1 seulement est a appliquer dans le cas contraire (Utilisation du bipied sans réglages).

RUGER AC556 : **10 000 Frcs.**



Encore une arme en calibre 5,56 mm, fabriquée par Ruger, gage de qualité et d'esthétique, l'AC556 ne déçoit pas, ce fusil d'assaut offre de très nombreux avantages coup par coup, rafale de trois coups et Automatique complet (FULL AUTO), il est d'ailleurs peu disponible mais très prisé dans certaines forces spéciales. Il peut utiliser de très nombreux chargeurs de 5 à 50 cartouches.

STEYR AUG : **7 000 Frcs.**
(Army Universal Gun)



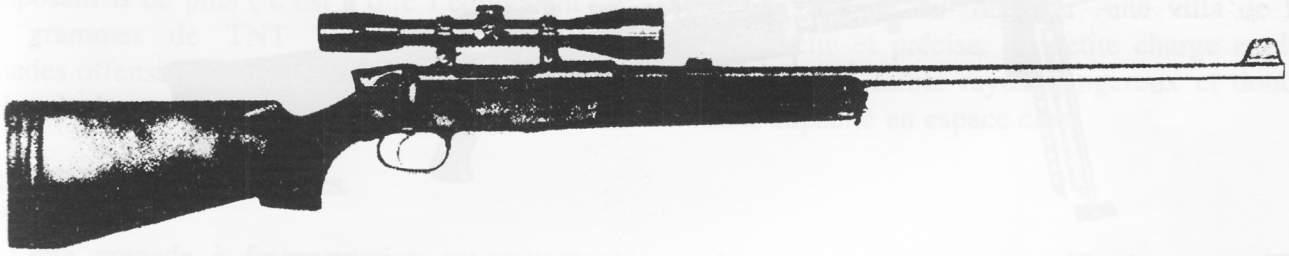
Ce fusil autrichien est d'un genre assez nouveau, sa conception Bull-pup lui donne la petite taille commune à tous les fusil de sa génération. Son apparence semble sortir d'un film de Science Fiction. Il utilise la cartouche OTAN SS109 dans des chargeurs spéciaux en plastique transparent de 30 ou 42 cartouches. Les chargeurs peuvent être fournis en noir pour permettre un meilleur camouflage. Il dispose de plus d'une lunette de visée de bonne qualité de série, assurant un tir précis à plus de 300 mètres.

STEYR AUG LSW : **15 000 Frcs.**
(Light Support Weapon)



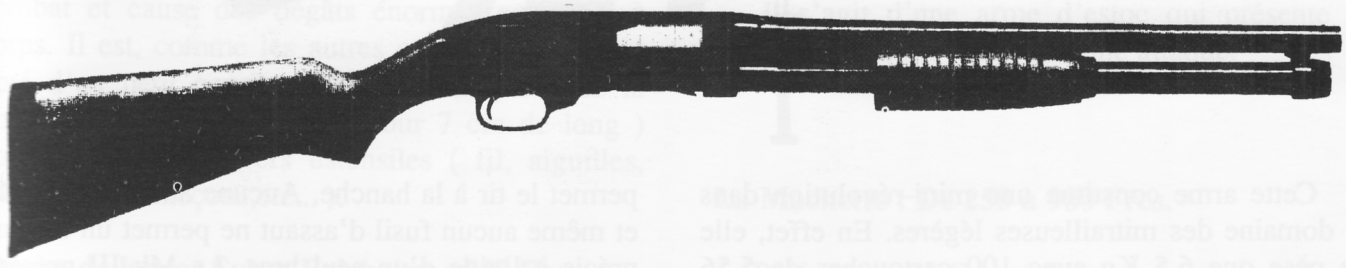
C'est une version à canon lourd du Steyr AUG standard. Il est équipé d'un bipied et utilise les mêmes chargeurs que le AUG standard ainsi que la cartouche SS109 de 5,56 mm. Il faut toutefois remarquer que le remplacement du canon du Steyr AUG par le canon de LSW est très simple (ceci est réciproque), et par conséquent, le canon seul peut être acheté pour environ 9 000 Frcs. Contrairement à bien d'autres mitrailleuses légères, le LSW est doté d'un sélecteur de tir permettant le tir au coup par coup ainsi bien qu'en rafales.

STEYR SSG69 : **18 000 Frcs.**
(Steyr Scharfschutzen Gewehr 69)



Ce fusil autrichien de tireur d'élite présente un intérêt certain pour tous ceux qu'un tir au but à moins de 800 mètres intéresse. Il est aussi précis que le FAMAS à 200 mètres lorsqu'il tire à 800 mètres. A 100 mètres sa précision est de 5 coups sur 5 dans une zone H+L de 15 mm. Il utilise la cartouche de 7,62 x 51 OTAN dans un chargeur interne de 5 cartouches ou dans un chargeur normal de 10 coups. Pour obtenir la précision ci-dessus, il faut utiliser des cartouches sélectionnées; Il est à noter que ce fusil, comme de nombreux autres de sa catégorie, est à chargement manuel.

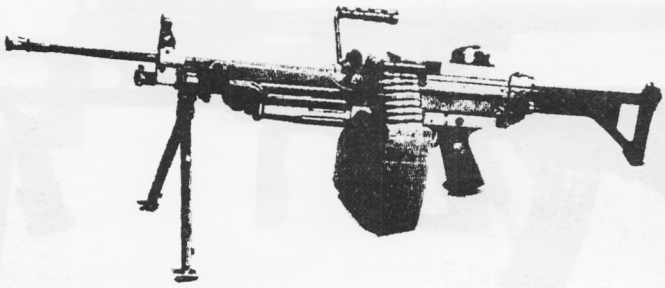
WINCHESTER Defender : **3 700 Frcs.**



Fusil à pompe conventionnel de 8 coups en calibre 12, il est présenté avec six types de cartouches: balle solide, chevrotines 9 et 24 grains, balle flèche SAUVESTRE, Brenneke, et Slug. Sans Choke, son canon plus long que celui de l'Ithaca lui donne une plus grande efficacité à longue porté.

I.D Les mitrailleuses

FN MINIMI : **97 000 Frcs.**



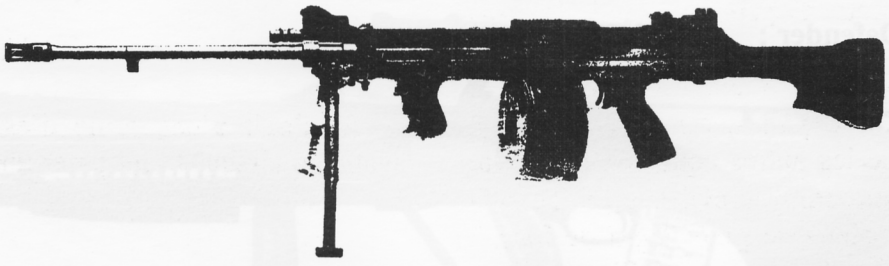
C'est une mitrailleuse légère qui a été développée par la FN Herstal. Elle est très intéressante car c'est une des premières (si ce n'est la première), utilisant la cartouche de 5,56 mm SS109 OTAN à être produite en série à partir d'un projet spécial. La Minimi utilise une boite contenant 200 cartouches sur une chaine désintégrable ou les chargeurs aux spécifications OTAN de 20 à 50 cartouches. Elle ne tire qu'en automatique et sa précision laisse à désirer à plus de 450 mètres.

SACO M60 : **100 000 Frcs.**



C'est une mitrailleuse moyenne en service dans de nombreux pays. Elle utilise la cartouche OTAN 7,62 x 51 en bande désintégrable. Son poids fait que sa précision, lors d'une utilisation à la hanche, n'est pas mauvaise et son bipied permet un tir soutenu lorsque suffisamment de cartouches sont portées. Un de ses graves défauts tient dans la fixation du bipied sur le canon nécessitant donc que le canon de rechange ait aussi un bipied, d'ou un poids supplémentaire.

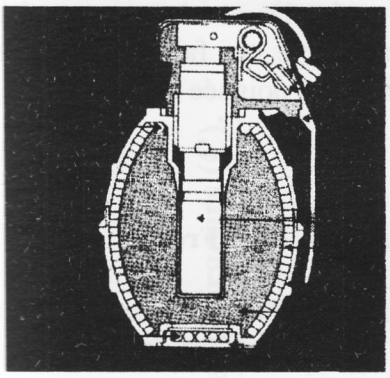
CIS ULTIMAX 100 Mk III : **80 000 Frcs.**



Cette arme constitue une mini-révolution dans le domaine des mitrailleuses légères. En effet, elle ne pèse que 6,5 Kg avec 100 cartouches de 5,56 mm ce qui est moins que les autres à vide. De plus, au lieu d'utiliser les habituelles bandes de munitions, elle possède des chargeur de capacité 100 coups, ainsi que les chargeur standard OTAN. L'arme est équipée d'un bipied et sa conception permet le tir à la hanche. Aucune autre mitrailleuse et même aucun fusil d'assaut ne permet un tir aussi précis à l'aide d'un seul bras. La Mk III présente aussi l'avantage d'avoir un canon très facilement démontable, pour le remplacer par un autre lorsqu'il est trop chaud. En effet, le canon ne peut supporter plus de 500 coups à la suite. Elle peut tirer tirer des grenades à fusils.

I.E Les Grenades

PRB NR 423 : 1 500 Frcs.





Il s'agit d'une grenade à fragmentation qui dispose de 900 fragments et de 60 grammes d'explosif pour les propulser.

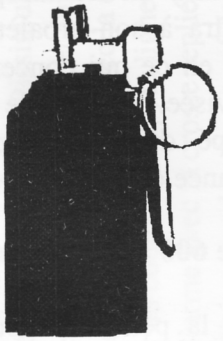
PRB NR 446 : 1 000 Frcs.

La carcasse est la même que celle de la NR 423, sans les fragments mais avec 25 grammes de Composant B de plus (c'est à dire l'équivalent de 110 grammes de TNT). Comme toutes les grenades offensives, elle a un effet basé sur le choc de l'explosion pour étourdir l'ennemi.

ARGES HG 78 : 2 500 Frcs.

Cette grenade à fragmentation est nettement plus puissante que la NR 423. Elle comporte 5500 fragments pour 70 grammes d'explosif.

ALSETEX N4 : 2 000 Frcs.



Grenade offensive Française, son poids de 310 grammes lui permet d'être lancée aisément en toutes situations.

ARGES HG 80 : 2 000 Frcs.

Grenade à fragmentation de 170 grammes, son poids plume permet d'en emporter un certain nombre et donc de "nettoyer" une villa de façon claire, nette et précise. Sa petite charge explosive lui donne un faible rayon dangereux et donc une bonne capacité en espace clos.

I.F Les armes à mains

Couteau de survie RP : 1 650 Frcs.

La lame de 8 mm d'épaisseur dotée de trois rangées de dents de scie sur le dessus, permet d'utiliser le RP pour bien d'autres travaux que le combat et cause des dégâts énormes en corps à corps. Il est, comme les autres couteaux de survie doté d'un petit compartiment cylindrique dans la poignée (2 cm de diamètre pour 7 cm de long) pouvant contenir divers ustensiles (fil, aiguilles, allumettes, hameçons,etc...).

Dague de lancer Sykes-Fairbairn : 750 Frcs.

C'est une arme bien faite, équilibrée et capable de percer un corps humain à une bonne distance. Elle est très facilement dissimulable par rapport aux couteaux de survie.

La Rapière : De 400 à 1250 Frcs.

Il s'agit d'une arme d'estoc qui présente un avantage lorsqu'il faut parer une attaque.

La Machette : De 250 à 900 Frcs.

Parfois appelé Coupe-Coupe, c'est plus un outil qu'une arme, mais son efficacité en combat est non négligeable. Elle très pratique pour des déplacement en jungle.

Arbalète de commando : 16 000 Frcs.

Il en existe de moins chères mais pour avoir une très bonne arbalète, il est conseillé de voir un artisan qui fournira un travail plus approprié au tireur et permettra à son arbalète de recevoir les standard OTAN en ce qui concerne les Bipieds et les lunettes de visée. Le modèle présenté dans les règles est équipé d'une lunette PSG-1 et d'un bipied. Sa puissance est de 100 livres.

Le Katana : De 600 à 10 000 Frcs.

Il n'est pas la peine de vous présenter cette arme bien connue et qui fait le plaisir des Samourais.

La Hache d'incendie :

La hache d'incendie (hachette) présente peu d'intérêt à l'achat, mais peut constituer une arme substantielle et c'est pourquoi nous la citons.

L'arc Composite 70 livres : 8 500 Frcs.

Longtemps déconsidéré auprès des combattants, l'arc composite revient en force avec de bons modèles de série, mais là aussi un arc fait artisanalement est préférable car fait sur mesures avec stabilisateurs, viseur et poignée adaptée.

Baïonnette M9 US Army: 1250 Frcs

Utilisable sur tous les fusils d'assaut US et occidentaux.

Baïonnette M7 US Army: 900 Frcs

Première Baïonnette du M16.

II CARACTERISTIQUES DES ARMES

II.A Armes à feu

Abréviations du haut des colones.

E = Lorsque 1 ou moins est réalisé sur le dé à 20 faces de toucher, la chance d'enrayer une arme est de 1 à E sur un dé à 10 faces (E pouvant être modifié -cf Chapitre V-).
To = Modificateur, (Bonus ou Malus), sur le score à réaliser sur le dé à 20 faces de toucher.
C Tir = Cadence de Tir par segment (2x3 = 2 rafales de 3 coups, 3/2 = 3 balles en deux segments et 10-XX = rafales en automatique).
Muni = Nombre de coups disponibles avec le chargeur standard.
Pds = Poids en Kilogrammes.
Lng = Longueur en cm.
Dgt = Modificateur aux dégâts normaux (jamais moins de 1 comme résultat final).
B.P = Bout Portant (en m).
C.P = Courte Portée (limite maximum en m).
M.P = Moyenne Portée (limite maximum en m).
L.P = Longue Portée (limite maximum en m).
R = Temps de rechargement ou de changement de chargeur d'une arme (en segments).
C = Notes concernant les chargeurs acceptés par l'arme.
Ra = Facteur de Rapidité de l'arme (lorsque celle-ci est tenu en main prête au combat, ajouter 1), si la crosse est repliée, ajouter encore 1, mais appliquer un malus de 2 au toucher.
Di = Facteur de dissimulation de l'arme (s'ajoute à la difficulté de 05 au jet de perception d'un personnage qui cherche à remarquer une arme dissimulée sur quelqu'un). Lorsqu'une difficulté passe en dessous de 00, un bonus est appliqué au jet de perception..
Cart. = Indique le type ou le calibre de la cartouche utilisée par l'arme.

Abréviation de la colonne des chargeurs (C).

- chargeur spécifique ou pas de chargeur.
a chargeurs de 15 et 20 cartouches.
b chargeurs de 32 cartouches bridé à 30.
c chargeur de 20, 25, 32 et 36 cartouches.
d chargeurs de 15 et 30 cartouches.
e chargeurs de 30 et 50 cartouches.
f chargeurs de 25 et 40 cartouches.

A chargeurs de 10, 20, 30, 35, 45, 50 et 100 cartouches.
A+ standard OTAN (A) et boite de 200 cartouches sur bande.
C chargeurs de 30 et 50 cartouches.
D chargeurs de 10, 20 et 25 cartouches.
E chargeurs plastique de 30 et 42 cartouches.
S bande désintégrable de 50 cartouches attachables les unes aux autres.

NOTE : Dans la première colonne les données entre parenthèses indiquent la longueur du canon en milimètre -ce qui donne à l'arme des caractéristiques différentes souvent pour la **Ra**pidité de celle-ci ou sa **Di**ssimulation.
Pour les PM ou assimilés PM (Beretta 93R), les FA, FM et autres mitrailleuses, la ligne du haut contient la longueur de l'arme avec la crosse déployée ainsi que la cadence de tir au coup par coup, la ligne du bas vous informe sur les caractéristiques de l'arme avec la crosse repliée entre parenthèses et pour plus de clarté les précisions sur les tirs en rafales.

II.A.1) Pistolets Automatiques (PA), Revolvers (R) et Pistolets Mitrailleurs (PM)

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	C	RA	DI	CART
ASTRA .41 6" (152)	R	1	0	3 / 2	6	1,27	29	+2	0-4	8	18	48	3	---	-2	-2	. 41 MAG
8" (216)	R	1	-1	3 / 2	6	1,32	36	+2	0-7	13	25	80	3	---	-3	-3	.41 MAG
BERETTA 92 F	PA	2	-1	2	15	0,95	22	0	0-4	11	25	50	2	---	0	-1	9x19
BERRETTA 93 R	PA	3	0	2	20	0,94	24	0	0-4	10	25	50	2	a	-2	-2	9x19
			0	2 x 3													
avec crosse			-1	2		1,30	50		0-6	15	30	70			-4	-4	
			-1	2 x 3			(30)		(0-6)	(10)	(25)	(55)			(-3)	(-3)	
BROWNING GP 35	PA	3	0	2	13	0,81	20	0	0-3	10	20	45	2	---	0	0	9x19
COLT 1911 A1	PA	3	0	2	7	1,15	22	0	0-5	9	15	45	2	---	-1	-1	.45 ACP
FN BDA-9S	PA	2	0	2	14	0,92	20	0	0-4	11	25	50	2	---	+1	0	9x19
FN BDA 9-C	PA	2	0	2	7	0,76	17	0	0-2	9	20	45	2	---	+1	+1	9x19
GLOCK 17	PA	2	0	2	17	0,66	19	0	0-3	10	24	50	2	---	+1	0	9x19
RUGERGP 100 4" (102)	R	1	0	3 / 2	6	1,25	25	+1	0-3	9	20	45	3	---	-1	-2	.357 MAG
6" (152)	R	1	-1	3 / 2	6	1,30	30	+1	0-4	11	25	50	3	---	-2	-2	.357 MAG
S & W N°29 6" (152)	R	1	0	3 / 2	6	1,35	31	+2	0-5	11	22	55	3	---	-2	-2	.44 MAG
8" (213)	R	1	-1	3 / 2	6	1,45	37	+2	0-8	15	26	120	3	---	-3	-3	.44 AMG
STAR Mdl 28 DA	PA	3	0	2	15	1,14	20	0	0-3	10	24	47	2	---	0	0	9x19
UZI Pistol	PA	4	-1	2	20	1,89	24	0	0-4	13	28	60	2	c	-3	-4	9x19
WALTHER PPK .22 LR	PA	3	0	2	7	0,55	15,5	-5	0-2	8	19	45	2	---	+1	+2	.22 LR
WALTHER PPK .32 ACP	PA	3	0	2	7	0,57	15,5	-3	0-2	8	18	40	2	---	+1	+2	.32 ACP
WALTHER P1	PA	1	0	2	8	0,78	22	0	0-3	9	24	50	2	---	0	0	9x19
CARL GUSTAF 45 E	PM	2	0	2	36	3,90	81	+1	0-6	18	55	170	2	c	-6	-8	M 39 B
				10 - 20			(55)		(0-6)	(13)	(45)	(130)			(-4)	(-5)	
H & K MP5 A3	PM	3	0	2	30	2,55	66	0	0-6	15	50	160	2	d	-4	-6	9x19
				2 x 3			(49)		(0-6)	(12)	(43)	(125)			-(3)	(-4)	
H & K 53	PM	3	0	2	40	3,05	76	+1	0-10	20	90	300	2	f	-5	-7	M 193
				10 - 20			(56)		(0-7)	(15)	(80)	(150)			(-4)	(-6)	
INGRAM M10 .45 ACP	PM	3	0	2	30	2,84	55	0	0-6	10	17	55	2	---	-4	-5	.45 ACP
				10 - 20			(27)		(0-6)	(8)	(14)	(45)			(-3)	(-4)	
INGRAM M10 9x19	PM	3	0	2	32	2,84	55	0	0-4	12	20	65	2	---	-4	-5	9x19
				10 - 20			(27)		(0-5)	(10)	(18)	(50)			(-3)	(-4)	
MAT 49	PM	4	0	2	32	3,50	76	0	0-6	14	35	95	2	b	-5	-7	9x19
				10 - 20			(46)		(0-8)	(12)	(28)	(50)			(-4)	(-5)	

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	C	RA	DI	CART
SPECTRE	PM	3	-1	2	50	2,90	58	0	0-6	15	55	170	2	e	-4	-6	9x19
				10 - 30			(35)		(0-9)	(14)	(50)	(130)			(-3)	(-5)	
UZI	PM	5	0	2	32	3,50	65	0	0-8	25	70	200	2	c	-5	-6	9x19
				10 - 20			(47)		(0-6)	(20)	(40)	(60)			(-5)	(-5)	
VIKING	PM	2	0	2	36	3,52	60	0	0-5	13	35	85	2	c	-4	-5	9x19
				10 - 20			(40)		(0-6)	(11)	(30)	(65)			(-3)	(-4)	

II.A.2) Fusils et Mitrailleuses

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	C	RA	DI	CART
L1 A1	FSA	3	0	2	20	4,30	114	+1	0-15	65	230	600	2	D	-8	-11	7,62 x 51
MAS 49/56	FSA	3	-1	2	10	3,90	100	+1	0-16	80	300	650	2	---	-8	-10	7,50 x 54
STEYR SSG 69	F	2	-4	1 / 2	5	3,90	114	+1	0-60	250	550	850	5	---	-9	-12	7,62 x 51
DRAGUNOV SVD	FSA	3	-3	1	10	4,30	123	+1	0-40	180	600	1300	2	---	-9	-13	7,62 x 54
FR-F1	F	2	-2	1 / 2	10	5,20	114	+1	0-30	120	400	800	2	D	-9	-12	7,62 x 51
BERETTA Sniper	F	2	-2	1	5	6,50	117	+1	0-35	150	450	850	2	---	-9	-13	7,62 x 51
RAI 8.58	F	2	-4	1 / 2	4	5,70	110	+1	0-80	300	650	1400	2	---	-9	-13	8,58 x 71
STEYR AUG LSW	FM	3	-1	2	42	4,90	90	+1	0-20	75	130	650	2	E	-7	-8	SS 109
				10 - 20													
FN MINIMI	MI	4	0	10 - 20	30	6,90	104	+1	0-15	65	230	550	3	A+	-9	-11	M 193
CIS ULTIMAX Mk III	MI	4	-1	10 - 30	100	4,75	103	0	0-18	75	300	900	2	A	-6	-9	SS109
SACO M60	MM	4	0	10 - 20	Bande	10,50	111	+1	0-22	95	420	1000	5	S	-9	-15	7,62 x 51
ITHACA Stake Out	FP	1	0	3/2	5	2,26	58	+3	0-16	25	35	65	5	---	-3	-6	c12A
		1	0	2				+4	0-15	20	27	40					c12B
		1	-1	2				+5	0-10	15	22	35					c12C
		1	-1	3/2				+3	0-18	30	50	75					c12D
		1	-2	3/2				+3	0-20	32	55	80					c12E
		1	-2	3/2				+3	0-23	35	60	90					c12F
WINCHESTER Defender	FP	2	0	3/2	8	3,06	101	+3	0-18	35	45	80	6	---	-5	-8	c12A
		2	-1	2				+4	0-20	25	35	70					c12B
		2	-2	2				+5	0-16	25	35	60					c12C
		2	-1	3/2				+3	0-23	35	65	100					c12D
		2	-2	3/2				+3	0-25	40	70	110					c12E
		2	-2	3/2				+3	0-30	45	85	140					c12F

II.A.3) Fusils d'assaut (FA)

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	C	RA	DI	CART
COLT M16A1	FA	5	0	2	30	3,20	99	+1	0-10	55	120	350	2	A	-6	-10	M193
				10 - 30													
COLT M16A2	FA	3	0	2	30	3,40	100	0	0-14	70	250	650	2	A	-6	-10	SS109
				2 x 3													
AK-47	FA	4	0	2	30	4,30	87	0	0-10	55	100	300	2	B	-6	-8	7,62 x 39
(AKS-47)				10 - 20			(77)		(0-12)	(40)	(60)	(120)			(-5)	(-7)	
AK-74	FA	4	0	2	30	3,60	93	+1	0-10	60	115	350	2	C	-6	-9	5,45 x 39
(AKS-74)				10 - 20			69		(0-12)	(50)	(70)	(140)			(-5)	(-6)	
GIAT FAMAS	FA	4	0	2	25	3,80	76	+1	0-10	60	110	350	2	A	-5	-7	M193
			0	2 x 3													
				10 - 20													
RUGER AC-556	FA	3	0	2	30	2,89	98	0	0-15	70	250	650	2	A	-5	-9	SS109
				2 x 3													
				10 - 20													
GALIL AR, "ARM"	FA	3	0	2	30	3,90	98	+1	0-10	65	230	500	2	A	-6	-9	M193
				10 - 20		"4,20"	(74)		(0-12)	(40)	(120)	(220)			(-5)	(-7)	
FN FAL 50-00	FA	3	0	2	20	4,25	109	+1	0-15	70	250	650	2	D	-8	-10	7,62 x 51
				10 - 20													
FN FAL 50-64	FA	3	0	2	20	3,90	110	+1	0-15	70	250	650	2	D	-8	-10	7,62 x 51
				10 - 20			(85)		(0-15)	(50)	(130)	(250)			(-7)	(-8)	
H&K G3A3	FA	3	0	2	20	4,40	103	+1	0-12	65	220	500	2	D	-8	-10	7,62 x 51
				10 - 20													
H&K G3A4	FA	3	0	2	20	4,70	103	+1	0-12	65	220	500	2	D	-9	-10	7,62 x 51
				10 - 20			(84)		(0-14)	(40)	(110)	(220)			(-7)	(-8)	
STEYR AUG	FA	2	0	2	30	3,60	79	0	0-13	64	115	450	2	E	-6	-7	SS109
				10 - 20													

II.B.1) Armes blanches: toutes les armes entre parenthèses sont des armes contondantes faisant des dégâts d'inconscience (cf chapitre V.3).

Nom de l'arme	Touche	Nombre de Coup	Poids	Longueure	DI	Dégâts	PA
KATANA	-2	2	1,50	110	-7	+1	-2
MACHETTE	+1	1	0,90	60	-5	-2	-1
HACHETTE	-1	2	1,00	40	-5	-1	0
EPEE LONGUE	-1	2	1,70	110	-7	0	-1
SYKES-FAIREBAIRN	-2	2	0,25	30	+3	-3	0
RP SURVIVAL	0	1	0,65	33	+1	-1	-1
(Pistolet)	0	1	du pistolet	du pistolet	---	-2	---
(Pistolet Mitrailleur)	0	1	du PM	du PM	---	-1	-1
(Carabine)	+1	1	de la carabine	de la carabine	---	-1	-1
(Fusil)	+1	1	du fusil	du fusil	---	0	-2
(Mains nues)	0	2	----	----	??	-5	---
(Pieds nues	-1	1	----	----	??	-3	---
(Pieds bottés)	0	1	Variable	Variable	??	-2	---
(Poing américain)	0	2	Variable	Variable	---	-4	---
Rapière	-1	2	0,70		-6	-2	-4
Baïonette USM7	0	2	0,25	30	+3	-3	0
US M7 sur M16 A1	-1	1	3,55	117	---	0	-2
(Matraque)	0	1	0,75	45	-3	+2	-1
Baïonnette US M9	0	2	0,30	30	+2	-2	0
US M9 sur FUSIL	-1	1	celui du fusil + 0,30	Variable	---	+1	-2

II.B.2) Les Arc et Arbalète

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	RA	DI	CART
Arc de Commando	Arc court	3	+1	1	3,00	130	0	0-5	10	50	85	2	-5	-10	Flèche de chasse
Arbalette	Arbalette moyenne	2	+2	1	5,00	90	+2	0-10	15	25	60	3	-7	-8	carreau de chasse

II.B.3 Quelques grenades à main

NOM DE LA GRENADE	TYPE	E	TO	C TIR	PDS	J.R	0-3	3-6	6-9	9-12	12 +	D	ZS	DI
PRB NR 423	Fragmentation	4	+1	1	230	+2	+4	+3	+1	-3	-7	4	20	+3
PRB NR 446	Offensive	4	+1	1	250	-5	+1	0	-1	-4	-8	4	15	+3
ARGES HG 78	Fragmentation	4	0	1	520	-2	+8	+6	+4	+1	-1	4	25	0
ALSETEX N4	Offensive	4	0	1	310	-6	+2	+1	0	-2	-6	5	20	0
ARGES HG 80	Fragmentation	4	+1	1	170	+3	+3	+2	0	-4	-8	4	15	+4

Abréviations utilisé dans le tableau caractérisant les grenades à main

- J.R: modificateur au jet de RE pour une cible se trouvant dans la zone de sécurité.

- 0-3 à 12 + : bonus ou malus aux dégâts de la granade selon la distance entre l'explosion et la cible.

- D: difficulté du lancé de la grenade.

- ZS: Zone de sécurité, rayon dans lequel la grenade fait des dégâts.

ANNEXE 2 Equipements divers des armes

I Divers

Coupleur MAG-PAC : 220 Frcs.

Ce coupleur permet de mettre cote à cote deux chargeurs de type A et réduire ainsi le temps de rechargement de l'arme entre les deux chargeurs de 1 segment. Poids de 80 grammes.

Etuis pour armes de poing :

Trois catégories sont présentées dans ce manuel. La table suivante indique pour quelles armes l'étui est utilisable, le poids de l'étui en gramme, le prix, et enfin le coefficient modificateur à l'initiative ainsi que celui correspondant au facteur de dissimulation.

Kit de nettoyage : 220 Frcs.

Pour chaque arme, un kit différent doit être acheté, et changé toutes les 5 aventures environs. Poids : 300 grammes.

Pochette de ceinture pour deux chargeurs de fusils :

Existe en plusieurs versions, pour les chargeurs de type A à 30 coups (100 Frcs), pour les chargeurs type D à 20 coups (100 frcs), et pour les chargeurs Russes de 30 coups (150 Frcs). Le poids est de 100 grammes.

Type	Armes	Poids	Prix	Init	Di
Etui 1a	R (102-152)	500	600	-2	-2
Etui 1b	R (165-230)	650	800	-2	-2
Etui 1c	R (254-305)	900	1200	-2	-2
Etui 1d	PA	400	550	-1	-2
Etui 2a	R (102-152)	400	450	-3	-1
Etui 2b	R (165-230)	520	600	-3	-1
Etui 2c	R (254-305)	720	1000	-3	-1
Etui 2d	PA	360	450	-2	-1
Etui 3a	R (102-152)	400	600	-5	0
Etui 3b	PA	360	550	-4	0

R: Revolver (canon en mm) PA: Pistolet Auto.
Etui 1: Etui Rigide en cuir (sortie rapide)
Etui 2: Etui Semi-rigide (tous usages)
Etui 3: Etui Souple; peau de chamois (discret)

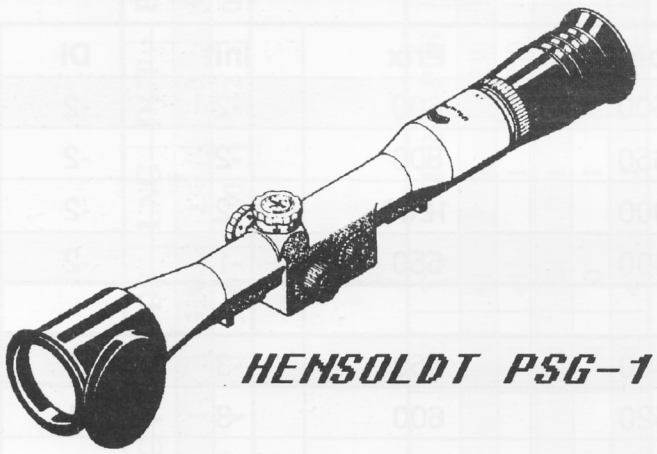
Note : pour les revolvers ayant un canon de plus de 165 mm, le temps de sortie de l'arme empêche son utilisation avant le deuxième segment de combat.

II Lunettes de Visée

Les lunettes de visée s'adaptent sur pratiquement tous les Fusils (sauf sur ceux à pompe) avec un adaptateur dont le prix varie de 500 à 1 000 Frcs. De plus, les lunettes ont une distance minimum et une distance maximum d'utilisation selon leur grossissement. Une lunette a pour effet de réduire la distance à laquelle semble se trouver une cible, si par exemple on dispose d'une lunette x4 sur un fusil et que l'on tire à 200 m, la cible aura la taille qu'elle aurait si elle était à 50 m, d'ou passage éventuel de moyenne à courte portée et baisse des malus dus à la distance. De plus, toute lunette donne entre +1 et +3 à la touche dans la tranche de distance utilisable. De surcroït, toutes les lunettes donnent un malus de 2 à l'initiative et de 1 au facteur de dissimulation pour les lunettes de jour (4 et 3 respectivement pour les lunettes de nuit).

Commençons par quelques lunettes de jour :

HENSOLDT PSG-1 :2 500 Frcs.



Très bonne lunette de visée, utilisable de 20 à 600 mètres, ayant une longueur de 39 cm pour un poids de 580 gr et un grossissement fixe de x6. Bonus de 2 à la touche. Champ visuel à 100 m de 6,5 mètres.

SWAROVSKI HABICHT 4x32: 2 350 Frcs

Lunette à grossissement fixe de 4x, pesant 430 grammes et longue de 29 cm. Utilisable de 15 à 600 mètres. Donnant un bonus de 2 à la touche. Champ visuel à 100 mètres de 10 mètres.

SWAROVSKI HABICHT 3-12x :4 000 Frcs.

Lunette à grossissement variable (entre 3 et 12) pour utiliser les distances allant de 20 à 1000 mètres. Poids de 710 gr et longueur de 39,1 cm. Bonus de 3 à la touche (ceci étant principalement du au réglage permettant une meilleure netteté de l'image). Champ visuel à 100 mètres de 9 à 3,3 mètres.

LEUPOLD M8-36X : 3 800 Frcs.

Lunette pour le tir longue distance utilisable de 30 à 1600 mètres, grossissement x36, 439 gr et 35,3 cm. Bonus de 2 à la touche. Champ visuel à 100 mètres de 1,1 mètres.

LEUPOLD 6,5 à 20x : 4 000 Frcs.

Lunette à grossissement variant de 6,5 x à 20 x, pour un poids de 454 gr et une longueur de 36,1 cm. Distance utilisable de 15 à 1500 mètres. Bonus de 2 à la touche. Champ visuel à 100 m de 4,7 à 1,8 m.

Puis prenons quelques lunettes de nuit :

Ces lunettes fonctionnant sur le principe de l'intensification de lumière permettent de viser la nuit sans avoir le malus dû à la mauvaise visibilité. La distinction des couleurs ne peut malheureusement pas avoir lieu car l'extérieur est vu en nuances de vert.

NSP-3 Night Sight : 8700 Frcs.

Lunette Soviétique montée sur le SVD, elle a un grossissement fixe de 3 et des piles lui permettant d'être utilisée 40 heures sans rechargement, pèse 2,7 Kg avec les piles et mesure 49 cm de long, elle donne +1 à la touche. Elle est utilisable de 50 à 800 mètres. Champ visuel: 9 m.

ORION 110 : 13 000 Frcs.

Lunette allemande dotée d'un grossissement de x6 et d'une autonomie de 25 heures. Son poids est de 2,4Kg et sa longueur est de 32 cm, elle est utilisable de 20 à 800 mètres. Elle donne un bonus de 2 à la touche. Champ visuel: 7 m.

SS-80 : 11 500 Frcs.

Lunette britannique servant à aider le tir avec des fusils d'assauts, elle ne pèse que 940 grammes, mesure 28,5 cm et a une autonomie de 40 heures ainsi qu'un grossissement de 3,8 utilisable de 20 à 500 mètres. Bonus de 2 à la touche. Champ visuel: 11 m.

III Les Bipieds, Cache flammes et Chargeurs

Cache flammes : 350 Frcs./ 500 Frcs.

Adaptables sur tous les fusils, le premier est uniquement un cache flammes ce qui fait perdre la capacité du manchon lance-grenades des Fusils d'assaut actuels, le second, plus cher, dispose d'un manchon et donc perpetue la capacité lance-grenade des Fusils. Leur poids est de 100 grammes et 130 grammes.

Bipied simple : 900 Frcs.

Adaptable sur tous les fusils, donne un bonus de 1 à la touche si on l'utilise en visant. Poids de 380 grammes.

Chargeurs et bandes de munitions (Poids à vide=Pds V, à plein=Pds P)							
T	Coups	Pds V	Pds P	Prix	Cart.	Origine	Armes pouvant l'utiliser
-	13	72	228	130	9x19	Belgique	BROWNING GP 35
-	15	70	250	130	9x19	Italie	BERETTA 92 F
a	15	75	255	150	9x19	Italie	BERETTA 93 R
	20	90	330	200		Italie	BERETTA 93 R
-	7	100	226	100	.45ACP	U.S.A	COLT 1911 A1
-	17	41	245	400	9x19	Autriche	GLOCK 17
-	14	70	238	160	9x19	Belgique	FN BDA-9S
-	7	55	139	100	9x19	Belgique	FN BDA-9C
-	8	92	188	130	9x19	R.F.A	WALTER P1
-	7	60	130	120	.32ACP	R.F.A	WALTHER PPK 7,65
-	7	55	104	90	.22LR	R.F.A	WALTHER PPK 22 LR
-	15	80	260	140	9x19	Espagne	STAR Mdl 28 DA
-	30	240	780	190	.45ACP	U.S.A	INGRAM M10 (.45 ACP)
-	32	180	564	170	9x19	U.S.A	INGRAM M10 (9x19)
b	32	285	669	300	9x19	France	MAT 49
c	20	100	340	180	9x19	Israël	UZI Pistol
	25	200	500	240		Israël	UZI
	32	220	604	300		Israël	VIKING
	20	80	320	200		U.S.A	CARL GUSTAF Mdl 45E
	36	220	652	350		U.S.A	
	36	230	662	250		Suède	
d	15	100	280	120	9x19	R.F.A	H & K MP5 A3
	30	160	520	200		R.F.A	
e	30	150	510	350	9x19	Italie	SPECTRE
	50	260	860	700		Italie	
f	25	157	445	250	M193	R.F.A	H & K 53
	40	250	710	550		R.F.A	

Chargeurs et bandes de munitions (Poids à vide=Pds V, à plein=Pds P)							
T	Coups	Pds V	Pds P	Prix	Cart.	Origine	Armes pouvant l'utiliser
A	20	91	331/321	250	SS109 ou M193	U.S.A	FAMAS
	25	150	450/438	300		France	M16 A1
	30	113	473/458	300		U.S.A	M16 A2
	35	300	720/703	400		Israël	GALIL 5.56
	45	210	750/728	450		U.S.A	RUGER AC-556
	50	420	1020/995	600		Israël	ULTIMAX Mk III
	100	570	1770/1720	1500		Singapour	
D	20	120	600	300	7,62x51	Belgique	H & K G3 A3 et G3 A4
	20	150	630	350		R.F.A	FN FAL 50-00 et 50-64
	25	290	890	500		Israël	GIAT FR F1
	20	255	735	250		Belgique	L 1 A1
	10	220	460	300		France	
E	30	145	505	400	SS109	Autriche	STEYR AUG system
	42	155	659	700		Autriche	
B	30	340	850	200	7,62x39	U.R.S.S	AK 47
	45	368	1133	300		U.R.S.S	
	75	900	2175	550		U.R.S.S	
C	30	150	450	500	5,45x39	U.R.S.S	AK74 et AKS 74
A+	200	425	2825	1000	SS109	Belgique	FN MINIMI
S	50	150	1350	100	7,62x51	U.S.A	M 60
S	4	90	242	200	8,58x71	U.S.A	RAI 8,58 Sniper
S	10	85	335	400	7,62x54R	U.R.S.S	DRAGUNOV SVD
S	5	70	200	300	7,62x51	Italie	BERETTA Sniper
S	5	65	195	300	7,62x51	Autriche	STEYR SSG-69
S	10	200	450	100	7,5x54	France	MAS 49/56 FSA



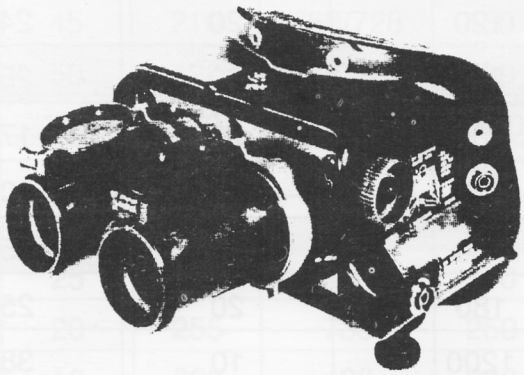
IV Cartouches des différentes armes

Cartouches pour Fusils et Mitrailleuses				
Désignation	**Dimensions**	**Prix d'une boite**	**Boite de**	**Poids U.**
SS 109	5,56 x 45	100	20	12
M 193	5,56 x 45	85	20	11,5
7,62 OTAN	7,62 x 51	120	20	24
7,62 MATCH	7,62 x 51	250	20	26
7,62 SOVIETIQUE	7,62 x 39	200	20	17
5,45 SOVIETIQUE	5,45 x 39	800	20	10
7,62R SOVIETIQUE	7,62 x 54	150	20	25
7,5 FRANCAISE	7,50 x 54	180	20	25
8,58 RAI	8,58 x 71	1200	10	38
c12A Balle	18,50 x 65	100	25	45
c12B Chevrotines 9 g.	18,50 x 65	120	25	45
c12C Chevrotines 24 g.	18,50 x 65	45	25	50
c12D Balle Brenneke	18,50 x 65	170	25	50
c12E Balle *Slug*	18,50 x 65	200	25	50
c12F Balle Sauvestre	18,50 x 65	300	25	50

Cartouches pour Pistolets, Revolvers et Pistolets Mitrailleurs				
Désignation	**Dimensions**	**Prix d'une boite**	**Boite de**	**Poids**
9 x19 (9mm parabelum)	9 x 19	175	50	12
M 38 B	9 x 19	250	50	10
.357 MAGNUM	9 x 31	200	50	22
.41 MAGNUM	10,40 x 35	240	50	26
.44 MAGNUM	11,20 x 38	100	20	28
.45 ACP	11,43 x 23	200	50	32
.32 ACP	7,65 x 17	140	50	10
.22 LR	5,56 x 15	85	50	7

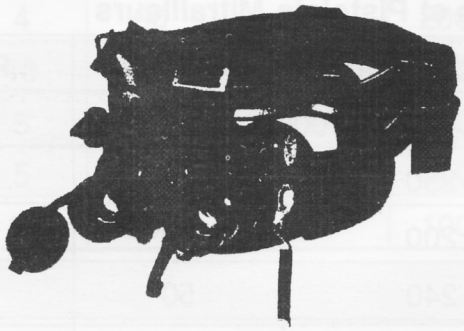
ANNEXE 3 EQUIPEMENTS DIVERS

US M909: **16 000 Frcs.**
Lunettes de Vision nocturne



Ces lunettes à intensification de lumière pèsent 880 grammes. avec une autonomie de 20 heures, la multiplication de lumière est variable et permet de voir la nuit presque aussi bien que le jour à des distances allant de 25 cm à 200 m. Le champ de vision avec de telles lunettes est toutefois réduit (40°), ce qui peut être gênant.

PG1MS : **13 500 Frcs.**
Lunettes de Vision nocturne

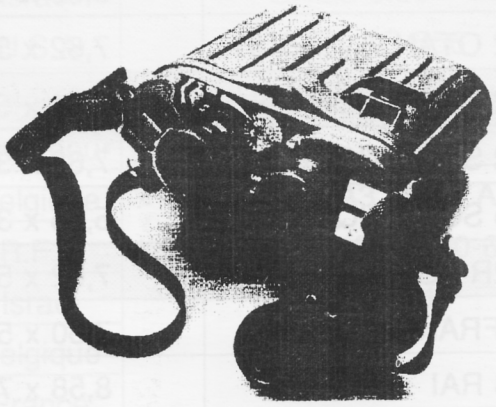


Lunettes à intensificateur de lumière de seconde génération néerlandaises, poids de 900 grammes, avec une distance d'utilisation de 25 cm à 150 m et une autonomie de 15 heures, le tout avec un champs de vision de 47°.

Mini-trousse Médicale : **5 000 Frcs.**

De dimensions réduites, 240x220x130 mm, et d'un poids raisonnable (5 Kg), elle permet de soigner jusqu'à 70 PdV en huit opérations au maximum. Lorsqu'elle a été entièrement usée, il suffit de 3 000 Frcs dépensés dans une ville pour la remettre à l'état neuf.

SIMRAD LP7 Télémètre Laser : 55 000 Frcs.



Ce détecteur de distance de 215x202x93 mm et de 2,2 Kg, utilisable dans des températures de -30°C à +55°C est précis à 5 mètres d'écart sur des distances de 150 à 9995 mètres. Il sert accessoirement de jumelles avec un grossissement de 7 et une autonomie de 600 calculs de distance.

Trousse de Premiers Soins : **435 Frcs.**

Pour un poids de 2,5 Kg, elle permet de soigner jusqu'à 20 PdV par un médecin qui recoud des plaies et jusqu'à 30 PdV par un utilisateur de "Premiers Soins". Elle comprend notamment un Kit de micro-chirurgie permettant a un Médecin de recoudre des plaies de 1 à 4 PdV. Lorsque tout son potentiel a été utilisé, la trousse doit être changée intégralement. Il y a aussi dedans un casier pour des sérums anti-poisons pouvant rester plus de 6 heures sans s'abîmer.

Maxi trousse Médicale : **20 000 Frcs.**

Composée de deux boites, l'une de 200x250x180 mm contenant le matériel médical pour un maximum de quatorze opérations totalisant 130 PdV et pesant 7 Kg, l'autre de 670x500x210 mm pesant 18 Kg contenant 1000 litres d'Oxygène comprimé et permettant de tenter de 5 à 7 réanimations sur des personnages dans le coma.

Note : Pour les pinailleurs, nous informons les Maîtres de Jeu qu'en effet après plusieurs interventions les différentes trousses sont allégées et les blessés sont alourdis.

Radio VHF portable: 3 000 Frcs.
"Talkie-Walkie"
Poste Radio portable de 0,95 Kg disposant de 60 canaux et de dimensions 300x65x40 mm, portée moyenne 10 Km, maximum 30 Km.

Radio VHF portable étanche : 7 000 Frcs.
Dimensions 300x70x45 mm, poids 1,3 Kg, portée identique à son alter ego non étanche.

Radio VHF de campagne : 60 000 Frcs.
Fonctionnant selon le principe du saut de fréquences et donc ne pouvant communiquer dans ce mode qu'avec des matériels ayant le même code. Il est possible de changer de mode pour communiquer avec n'importe qu'elle Radio. Dimensions 350x450x150 mm et un poids de 15 Kg. il possède des batteries de 40 heures d'autonomie. Portée de 200 km au maximum.

Gourde isotherme de 2 l: 900 Frcs.
Poids à vide 500 gr, à plein 2,5 Kg si elle est remplie avec de l'eau.

Sac de Couchage Arctique : 5 500 Frcs.
Sac de couchage étanche, permettant de supporter des températures allant de +45 à -40C grâce à un système de ventilation original. Son poids "excessif" est de un kilo et demi, mais compacté dans son sac de rangement, il ne mesure plus que 40 cm de long pour 20 cm de diamètre.

Kit d'Outils divers: Mécanique: 2 500 Frcs.
Electronique : 3 500 Frcs.
Ces ensembles comportent une large gamme d'outils universels dont les usages ne sont pas à expliquer. Ils sont bien entendu rangés dans une malette robuste et étanche de 40x20x20 cm pour un poids total de 5 Kg.

Boussole militaire : 800 Frcs.
Boussole en boitier étanche.

Sac à dos militaire de 100 l : 1 900 Frcs.
Dimensions 61x100 cm, poids 2,5 Kg.

Pelle pliante : 300 Frcs
Pelle en acier, manche en alluminium le tout pesant 1,5 Kg

Lampe de poche : 350 Frcs.
Lampe étanche, au halogène, longueur 25 cm, faisceau réglable, poids 500 grammes.

Alpinisme :

Désignation	Prix	Poids (gr)
Corde de 60 m	1000	2400
Descendeur en 8	440	300
Ascendeur	230	400
Mousqueton 2 T	50	60
Mousqueton 3 T	100	50
Beaudrier	750	500

Note : Le Kit d'alpinisme conseillé est composé de 2 cordes de 60 mètres, ainsi que 1 descendeur en 8, 2 ascendeurs ,4 mousquetons, un beaudrier par personne.

Parka Arctique Camouflée : 1 500 Frcs
Protège du froid, pèse 1,5 Kg.

Bottes de Combat : 550 Frcs.
Ces Bottes en Cuir à semelle de Caoutchouc sont très utiles pour se protèger des serpents et permettent de marcher longtemps dans toutes les situations. Poids de 2,3 Kg .

Mini-hamac : 150 Frcs.
Ce hamac de 15x15x5 cm en position pliée, ne pèse que 400 grammes.

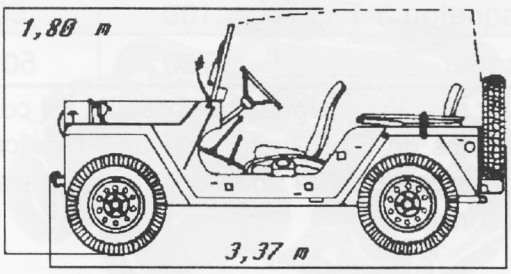
Kit de plongée :

Désignation	Prix	Poids (gr)
Tenue de plongée	2500	2000
Détendeur (spiro)	1700	1000
Manomètre	1230	500
Fenzie (bouteille)	2400	1500
Bouteille double Bi	10125	20000
Bouteille simple	6750	15000
Palmes (la paire)	1550	600
Masque de plongée	750	300
Ceinture de plombs	30xKG	selon Pds
Profondimètre	500	200
Montre de plongée	800	80

Note : Le matériel donné ci-dessus permet des plongées à moins de 60 mètres ayant une moyenne de 30 minutes avec une seule bonbonne (Mono), 45 minutes avec deux bouteilles (Bi). 1 plombs de 1 Kg par quinzaine de kilo (poids du personnage).

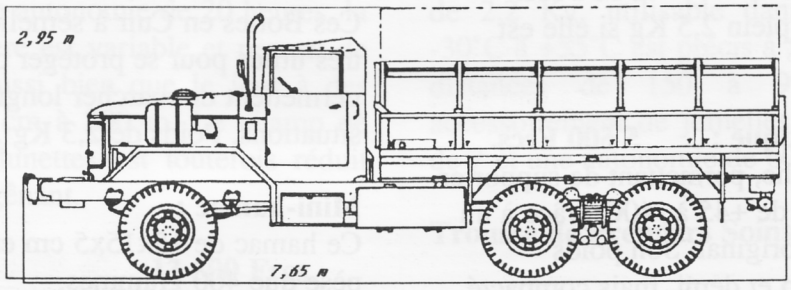
ANNEXE 4 VEHICULES

AMG M151A2: **45 000 Frcs**



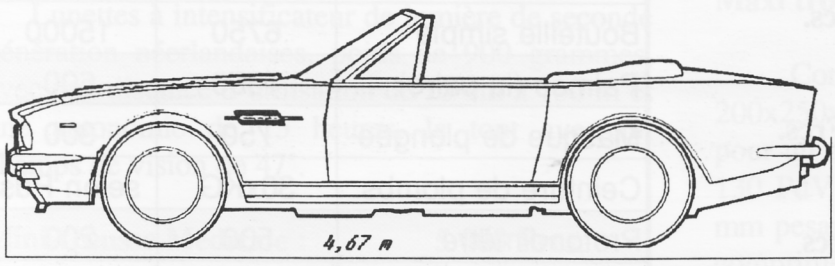
Ce petit 4x4 fut dans les années 60 le successeur de la célèbre JEEP de la deuxième guerre. Sur ce véhicule, les américains ont montrés qu'ils savaient ce qu'est une suspension à roues indépendantes. La M151 dispose de bonnes capacités de franchissement et d'une charge utile de 363 Kilogrammes en tout terrain (545 Kg sur route) dont le chauffeur et une à trois autre personnes. Plus de quarante pays l'utilisent. Sa largeur est de 1,63 mètres.

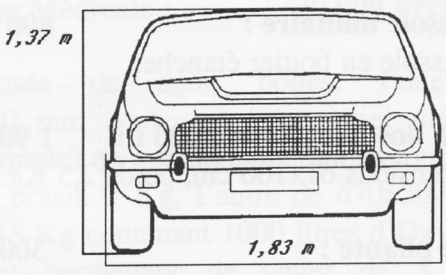
AMG M813: **300 000 Frcs**



Le M813 est un camion 6x6 tout terrain disposant d'une charge utile de cinq tonnes US (4535 Kg) basé sur le célèbre M35, ses utilisateurs sont nombreux et le véhicule jouit d'une bonne réputation. Il peut aussi servir pour des missions de transport de personnel (dans ce cas, il peut transporter 26 soldats équipés plus trois dans la cabine avant, chauffeur compris). Sa charge utile sur route est de 9070 Kg. Il est large de 2,46 m.

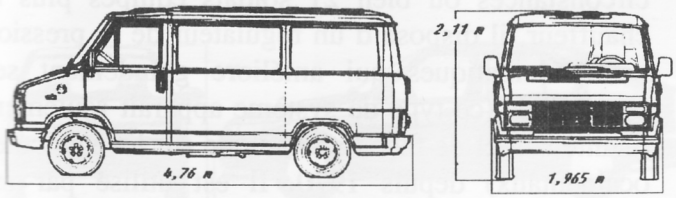
ASTON MARTIN: **1 130 000 Frcs**
V8 VOLANTE





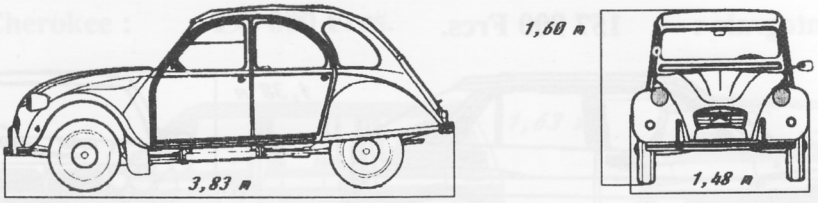
Le cabriolet AM V8 Volante offre une alliance parfaite entre luxe et performances, de plus, sa construction artisanale lui confère une qualité de finition qui dépasse largement celles de Ferrari et de Mercedes.Elle dispose d'un coffre de plus de 400 litres et jouit d'une excellente tenue de route. Elle est présentée ici décapoté et en version à boite de vitesse manuelle à 5 rapports.

CITROEN C25 1400 : 84 206 Frcs.



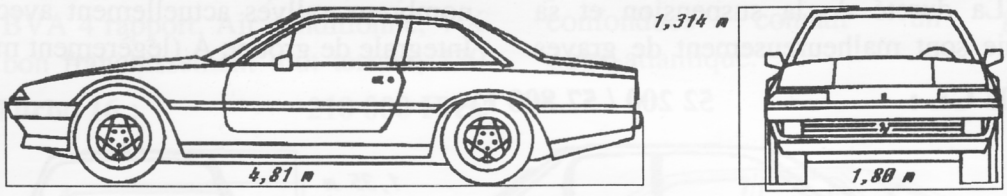
Le C25 essence standard (tolé) dispose de 6,5 m^3 dans son arrière spacieux lui permettant de servir de camionette rapide pour le transport de charges volumineuses ne dépassant toutefois pas 1385 Kg, conducteur compris. Il dispose de 3 places assises à l'avant et d'une porte latérale coulissante.

CITROEN 2CV 6 Charleston : 43 000 Frcs.



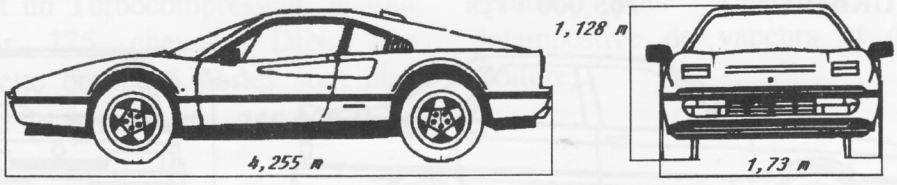
Avec ses 4 places, son coffre de 220 l et ses 115 Kmh en pointe ainsi que sa suspension fabuleuse et son prix modique, la "Deuche" tient en main de bons atouts. Son moteur de 29 chevaux et 602 cc ne consomme que très peu et sa silhouette la rendent originale. Elle est proposée en deux versions : Rouge et Noire, et Gris foncé et Gris clair ce qui la rend plus luxueuse selon les standards d'il y a quelques dizaines d'années.

FERRARI 412i : 755 000 Frcs.



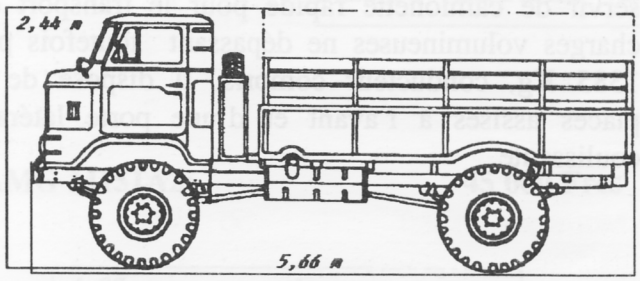
Cette superbe GT dont le dessin est signé Pininfarina, est doté d'un V12 Ferrari de 340 chevaux et de 5 litres (c'est la seule Ferrari avec un V12, les autres ayant des V8 ou des 12 cylindres à plats). Ses performances de 250 Kmh pour un poids de 1,950 Kg sont remarquables. Elle possède un réservoir de 116 litres de Super qui sont très vite brûlés à cause de la puissance du moteur. Ses quatre pneus fortement dimensionnés lui confèrent une excellente tenue de route. Le coffre de 486 litres permet l'emport de bagages pour les quatres personnes qui peuvent prendre place à bord. Sa boite 5 vitesses à rapport court lui donne des reprises fantastiques.

FERRARI 328 GTB/GTS : 445 /455 000 Frcs.



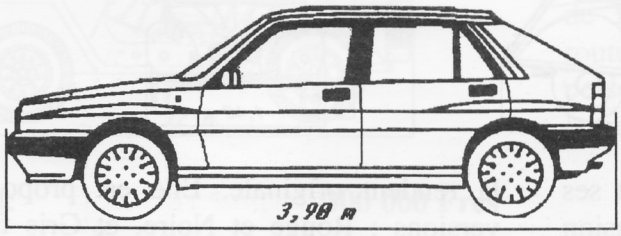
La 328 est la dernière version de la 308. Elle est dotée d'un moteur V8 32 soupapes de 3,2 litres , lui donnant une puissance de 270 chevaux DIN. Ses performances sont étonnantes (plus de 260 kmh en pointe). Son confort et son luxe laissent un peu à désirer pour le prix. Son coffre de 208 décimètres cube peut sembler un peu limité pour de longs voyages, mais il faut tenir compte du fait que seulement deux personnes peuvent entrer dans la voiture, ce qui diminue la quantité de bagages. De plus, la version GTS possède un toit en deux parties amovibles se rangeant dans le coffre, réduisant sa capacité de 125 décimètres cubes, mais offrant à ses passagers les plaisirs d'un cabriolet.

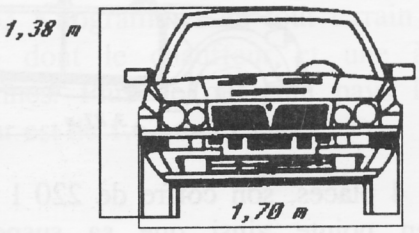
GAZ 66 02: ---------- **Frcs**



Le Gaz 66 02 est un camion 4x4 tout terrain capable de transporter 2000 Kg en toutes circonstances ou bien 21 soldats équipés plus le chauffeur, il dispose d'un régulateur de la pression des pneumatiques qui améliore grandement ses possibilités (ce type de système apparait seulement maintenant et de façon sporadique sur les véhicules occidentaux) depuis 1970. Il est utilisé par les autorités civiles et militaires de la plupart des pays proches du bloc Est. Sa largeur est de 2,32 m.

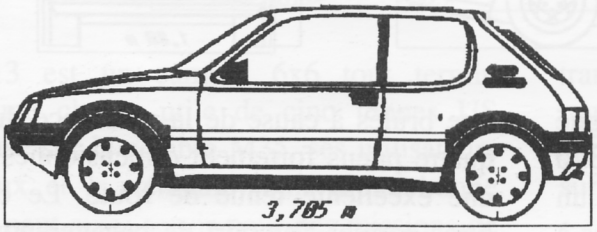
LANCIA Delta HF Integrale : 157 900 Frcs.

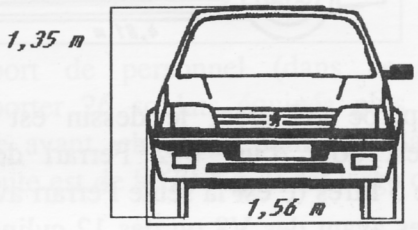




L'esthétique du véhicule laisse à désirer mais le moteur Turbo de 185 chevaux pour 2 litres et la transmission intégrale permanente se combinent à merveille et donnent des performances remarquables. La dureté de la suspension et sa faible autonomie sont malheureusement de graves défauts (mais la suspension dure renforce le bon comportement sportif du véhicule au détriment du confort intérieur). Elle dispose de bons freins et d'un coffre de 200 à 940 litres. Lancia gagne de nombreux rallyes actuellement avec des Delta HF Integrale de groupe A (légèrement modifiées).

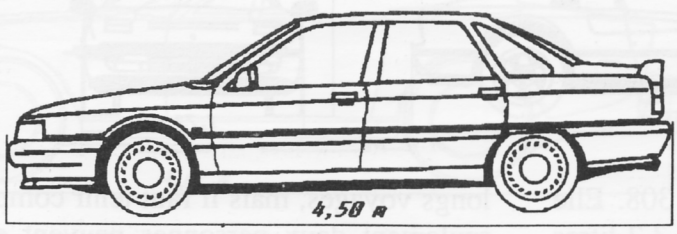
PEUGEOT 205 GL : 52 200 / 57 800 Frcs.

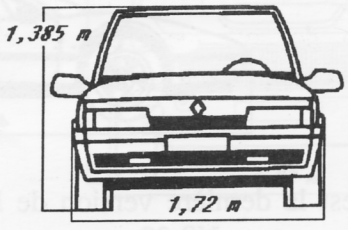




Il y a deux motorisations possibles pour cette version de la 205 : l'une de 954 cc de 45 chevaux et l'autre de 1124 cc et 55 chevaux DIN. Le confort et la tenue de route sont bons mais l'aménagement intérieur est austère. Le coffre de 216 litres peut s'agrandir à 564 l et même à 1 200 l. La version 45 ch ne dépasse pas les 140 Kmh et celle de 55 ch boite 5 vitesses atteind les 157 Kmh.

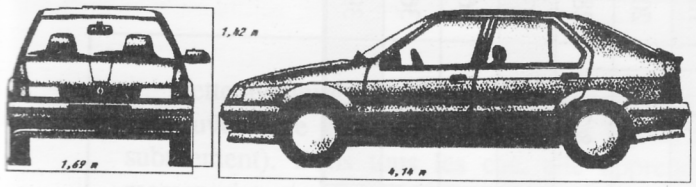
RENAULT 21 TURBO : 165 000 Frcs





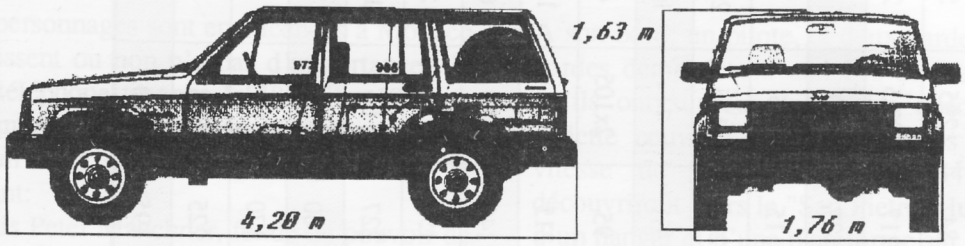
La Renault 21 Turbo est une réponse nécessaire de Renault pour faire face aux berlines sportives qui apparaissent aujourd'hui chez tous les constructeurs (Peugeot 405 MI16, Ford Sierra Cosworth, Lancia Thema 8.32, etc...). La Régie a réussit là une excellente berline qui pour un coût "modique" permet de rivaliser avec les Mercedes 190 2.3 16 et autres BMW. Elle dispose d'un coffre de 490 litres et d'un antiblocage ABS Teves.

RENAULT R19 TR 5 portes : 61 000 Frcs.



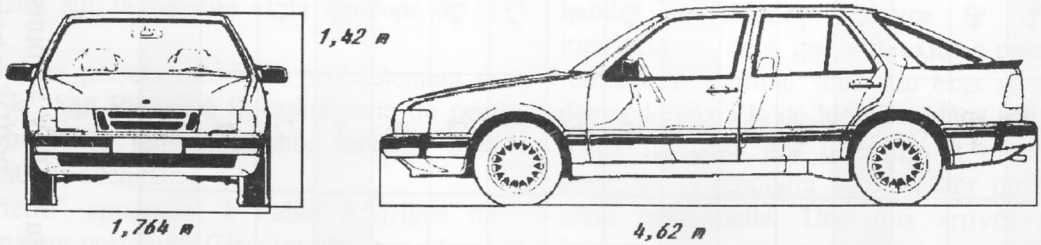
C'est le dernier modèle sorti des ateliers Renault. La version présentée comporte les inconvénients dus à un vieux moteur d'une puissance de 60 chevaux DIN, une boite 4 vitesses à rapport quelque peu long réduisant les reprises de la voiture, et des freins juste suffisants. L'équipement intérieur est quasiment inexistant. La vitesse de pointe est de 150 Kmh, longue à atteindre étant donné le poids de la R19. Elle possède un coffre de 386 à 1310 litres.

RENAULT JEEP Cherokee : 196 000 Frcs.
(Limited)



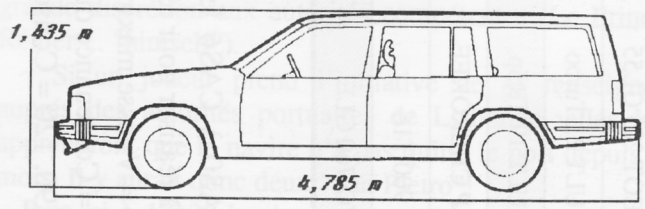
Avec son moteur américain de 4 litres et 178 chevaux, c'est la plus "JEEP" des Jeeps vendues par Renault, excellent confort, 4 portes; 5 places, intérieur cuir, BVA 4 rapport, Air conditionné, 4 X 4 permanent, bon franchissement tout terrain, 170 Kmh en pointe, un coffre de 393 à 2000 litres. Enfin, tout ce qu'il faut pour justifier son prix. De plus, le modèle Cherokee toutes versions confondues connait un grand succès outre-atlantique.

SAAB 9000 Turbo 16 : 210 000 Frcs.



La marque suédoise SAAB, du groupe SAAB-SCANIA, a conçu ce véhicule pour concurrencer ceux du type de la R25 et autres CX. La 9000 T16 est équipée d'un moteur SAAB de 2 L à 16 soupapes et un Turbocompresseur, le tout étant donné pour 175 chevaux DIN. Les performances de cette berline 5 portes sont plus que raisonnables, et son confort très bon. Son coffre est de taille variable, entre 625 et 1 600 décimètres cubes. D'origine, les sièges avant sont chauffants et la voiture a un filtre à air d'excellente qualité pour l'habitacle (évitant l'entrée intempestive de vapeurs et de pollen dans la voiture).

VOLVO 760 GLE V6 Break : 255 000 Frcs.



Ce Break aux dimensions imposantes offre des capacités quasi-illimitées, 5 portes et 5 à 6 places avec un coffre de 1110 litres qui deviennent 2120 litres avec deux places seulement. Des performances remarquables pour une voiture de ce poids grâce à son V6 PRV de 2,8 l. Le modèle idéal pour faire des enlèvement (mais non, je ne l'ai pas dit !!!).

TABLEAU CARACTERISTIQUE DES VEHICULES

VEHICULE	TYPE	CAS0	CAS1	CAS2	CAS3	CAS4	CAS5	CAS6	MAX	RES	VILLE	90	120	PDV	POIDS
AMG M151 A2	4 X 4	-2	+4	+3	+4	+4	+6	+5	90	60	16	14	-----	25	1107
AMG M813	6 x 6	-2	+7	+5	+6	+6	+8	+7	84	295	58	55	-----	95	9733
A.M. V8 Volante	4 x 2	-2	-4	-3	-2	-3	-3	-3	217	97,5	26	15	22	35	1818
C25 1400 2L	4 x 2	0	+4	+3	+4	+5	+7	+5	127	70	14	10,5	12	40	1415
2 CV6 Charleston	4 x 2	-1	+5	+3	+4	+4	+6	+4	115	25	7	5,5	-----	16	585
Ferrari 412i	4 x 2	-3	-3	-3	-2	-3	-2	-1	240	116	29,1	13,3	15,9	38	1885
Ferrari 328 GTB/GTS	4 x 2	-4	-4	-4	-5	-4	-3	-3	261	74	17,9	9	10,4	33/30	1286
GAZ 66 02	4 X 4	-2	+6	+4	+6	+5	+8	+6	95	2x105	45	40	----	55	3470
Lancia HF intégrale	4 X 4	-3	-3	-3	-2	-3	-1	-2	215	57	10,8	7,7	10,2	27	1215
PEUGEOT 205 GL45	4 x 2	0	+4	+2	+2	+2	+3	+4	140	50	6,8	5,1	7,3	18	740
PEUGEOT 205 GL55	4 x 2	0	+3	+1	+2	+2	+3	+3	157	50	5,8	4,3	5,8	20	745
RENAULT 21 Turbo	4 x 2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	227	66	10,8	6,7	8,2	28	1190
RENAULT 19 TR5p	4 x 2	0	+4	+3	+4	+3	+3	+3	160	55	7,8	5,1	6,7	23	920
R. JEEP CHEROKEE	4 X 4	-2	0	-1	+2	+1	+3	+3	170	100	16	12,5	14	36	1650
SAAB 900 T16	4 x 2	-2	-2	-2	-1	-1	-2	-1	225	68	12	6,3	8,8	36	1340
VOLVO 760 GLE	4 x 2	-1	-1	-2	-2	-1	+1	+1	195	80	16	11,5	12,5	39	1700

De CAS0 à CAS6 les modificateurs s'appliquent au score à réaliser pour réussir.
MAX = Vitesse maximum en kilomètre à l'heure.
RES = Contenance du réservoir en litre.
Ville, 90, 120 = Consomation au 100 kilomètre.

PDV = Points de vie du véhicule.
POIDS = poids à vide du véhicule en kilogramme

Note: Pour les véhicule dont la vitesse maximum n'atteint pas 90 km/h à 90 c'est la consomation maximum qui est donnée.

ANNEXE 5 ENLEVEMENT A NICE

Cette aventure est prévue pour trois ou quatre personnages débutants. Elle présente l'avantage de pouvoir être jouée d'au moins deux façons possibles (en tirant sur tout ce qui bouge, ou plus subtilement). Dans tous les cas, elle apprendra douloureusement aux joueurs la dure loi du mercenariat, ou comment ne tomber ni en Charybde ni en Scylla. Pour plus de facilité, le scénario est présenté en quatre parties: l'introduction, les PSJ, la mission proprement dite, et la conclusion.

I Introduction

Alors que les personnages sont en vacances à Monaco (qu'ils se connaissent ou non n'a pas d'importance), le son familier du téléphone résonne le 18 juillet 1988 au soir, dans la chambre d'hôtel de chaque personnage. Un homme avec un fort accent allemand entame le monologue suivant:

"Bonsoir, je suis Peter Manchner, fondé de pouvoir de M. De Montalban. Ce dernier voudrait vous voir à bord de son navire, le "San Pietro", demain à 18 heures. Il vous sera proposé un travail de deux ou trois jours pour lequel vous recevrez une somme de 20000 dollars. Ayez l'obligeance de vous présenter à l'embarcadère N°8 du port de plaisance de Monaco demain à 17h30. Là, une vedette auxiliaire du "San Pietro" vous attendra et vous mènera à bord du yacht. Auf wiedersen"

Et l'homme raccroche sans autre forme de procés. Le MJ devra insister sur la rapidité et la froideur de la "conversation".

Le lendemain, les personnages iront probablement se renseigner sur le "San Pietro" à la capitainerie du port où ils obtiendront les renseignements suivants s'ils posent les questions adéquates:

- le "San Pietro" appartient à Pablo Rodrigue de Montalban, armateur portugais. C'est un navire moderne et suréquipé de 95 mètres, qui fait relâche à 10 nautiques (18 km) des côtes, soit 2 nautiques à l'intérieur des eaux territoriales.
- Le capitaine du port estime sa vitesse à plus de 25 noeuds (45 km/h). Note pour le MJ: il lui faut 5 à 7 minutes pour sortir des eaux territoriales
- Il est ancré au même endroit depuis le 17 juillet.
- Son port d'attache est Lisbonne (Portugal).
- De Montalban a perdu l'usage de ses jambes il y a quatre ans (tout le monde sait celà, jeunes gens!).
- Herr Manchner a expressément demandé la plus grande discrétion aux autorités compétentes (Le Prince Rénier ... "himself").

Si un joueur prend l'initiative de se renseigner auprés des autorités portuaires de Lisbonne, elles lui apprendront que le navire n'à pas quitté le port depuis 6 mois. Il y aurait donc deux "San Pietro"!

Puis, si à 17h30 les joueurs se présentent sur le quai N°8, une vedette de 11 m les récupérera comme prévu. A son bord: un pilote, et deux gardes armés d'UZI. Les gardes demanderont aux PJs de leur confier les armes qu'ils ont sur eux, pour des raisons de sécurité. La vedette couvrira les 10 nautiques en 25 mn (à une vitesse de 30 noeuds, soit 54 km/h). Les PJs découvriront alors le "San Pietro", luxueux yacht équipé d'un hangar et d'une plateforme sur laquelle est posé un hélicoptère. Une demi douzaine de gardes armés sont visibles sur le pont du navire. On aperçoit une échelle de coupée à tribord (droite) auprès de laquelle la vedette vient se ranger. Les PJs sont priés de monter à bord du yacht. Un homme aux traits tirés les attend en haut. Il semble avoir dépassé la quarantaine et parle avec le même accent allemand que "l'homme du téléphone". Il se présente: "Herr Manchner" (tous les joueurs devront réussir un jet de PE de difficulté 07 pour déceler qu'un habile maquillage recouvre le visage de leur interlocuteur, ainsi qu'un deuxième pour remarquer un renflement anormal sous son bras gauche). Manchner demande aux PJs de le suivre dans son bureau. Si l'un d'eux lui pose des questions à propos de la bosse suspecte, il répondra sans hésiter qu'il s'agit de son arme personnelle. Une fois arrivés au bureau, les joueurs remarquent un renoir accroché au mur qui s'avèrera être un faux ("TABLEAU", difficulté 06). Si un PJ en fait la remarque, Manchner avouera que toutes les oeuvres d'art exposées à bord sont des copies pour d'élémentaires règles de sécurités. Il prie les joueurs de s'asseoir, s'installe à son tour, puis offre cigares et collations en commençant son laïus:

"Messieurs (dames), si je vous ai fait venir jusqu'ici, c'est pour vous demander d'effectuer une mission délicate pour Monsieur De Montalban. Mon patron est terriblement malade, et les médecins ne lui donnent plus que six mois à vivre. Il voudrait se faire connaître de sa petite fille avant de mourir, en guise de cadeau pour ses dix huit ans. Pour tout vous dire, en 1947, monsieur de Montalban poursuivait ses études à Harvard. Il y rencontra une jeune femme, membre de la famille Schlumberg. Ils tombèrent amoureux l'un de l'autre mais ne pouvaient se marier à cause de l'antipathie atavique qui divise les Schlumberg, riches pétroliers, et les De Montalban, puissants armateurs.

Mais ils décidèrent de continuer à se voir discrètement, et un jour Christine Schlumberg tomba enceinte. Elle voulait garder l'enfant. Sa seule alternative fut donc la fugue. Elle accoucha dans des conditions précaires et en mourut. Sa fille fut recueillie par les Schlumberg et élevée dans la haine de son père, mon employeur. Depuis cette époque, mon patron n'a plus eu ni femme, ni maîtresse, ni même de contact avec sa fille. Celle-ci s'est mariée depuis et de son union naquit une fille qui va bientôt avoir dix huit ans. Le dernier voeu de monsieur De Montalban serait d'avoir l'occasion d'expliquer à sa petite fille sa version des faits, avant de mourir. Le problème est que Marie Dechanan, fille de M.de Montalban, "séquestre" sa fille dans la villa de M.Dechanan et s'oppose à tout contact avec nous. Silvie a cepandant droit à une sortie quotidienne accompagnée de son chauffeur et garde du corps. Elle consacre habituellement ce temps libre à sa passion: le ski nautique dans la rade de Nice. Vous devrez la soustraire à la surveillance de son chaperon lors d'une de ces sorties, la villa étant trop bien gardée. Cette opération doit avoir lieu avant le 22 de ce mois, date de l'anniversaire de Silvie. Monsieur de Montalban tient à ce qu'il ne lui soit fait aucun mal. Efforcez vous, si possible, de ménager le garde du corps qui semble être son petit ami. Je vous offre 20000 dollars chacun pour remplir cette mission (il ira jusqu'à 30000 dollars si les PJs insistent). Vous dînerez à bord ce soir, en compagnie de M de Montalban, sauf si vous nous refusez votre aide. Dans ce cas, la vedette vous raccompagnera au port immédiatement."

En fait, il y aura 4 gardes à bord de la vedette, chargés d'éliminer les PJs n'ayant pas accepté la mission.

Les personnages volontaires sont menés à la piscine de plein air où il leur est accordé 1 heure de détente avant le diner prévu pour 20 heures. Six gardes les empêcheront de fureter à bord.

L'heure de la rencontre arrive enfin. Les PJs sont conduits par un garde dans une somptueuse salle à manger. Là encore, de nombreux tableaux "de maître" sont accrochés aux murs. Il y a trois couverts de plus que le nombre de PJ, et un garde à chaque coin de la pièce (rassurant, non?). Il manque ostensiblement une chaise. M. Manchner arrive à 20h05. Il prie les PJs de l'excuser pour son retard, ainsi que M.de Montalban qui ne pourra venir que pour le dessert, en raison de son grand âge et de la fatigue dont l'accable son mal incurable. Le repas commence. Les plats, au demeurant excellents, sont servis par des jeunes filles toutes plus belles les unes que les autres. Vers 21h, le dessert est apporté lorsqu'une porte s'ouvre en grand. Un vieillard arrive sur un fauteuil roulant poussé par une belle et grande femme aux airs plus qu'athlétique, en tenue d'infirmière. Celle-ci accompagne le vieil homme à la place qui lui revient, en bout de table, et s'assied à coté. M.de Montalban (en fait, Stig Könsberg) a un FN BDA-9C caché sous la couverture qui lui couvre les jambes (un jet de PE avec une difficulté de 08 est requis pour remarquer son déguisement). L'infirmière dispose d'un GP100 6" dissimulé derrière le fauteuil roulant, et d'un deuxième fixé sous la table. Durant tout l'entretien De Montalban s'exprimera en toussotant mais ne prononcera que quelques mots, semblant s'en remettre entièrement à son fondé de pouvoir.

Puis Manchner demande aux PJs de l'accompagner. Il leur présente monsieur Darmon, directeur de la sécurité à bord, qui doit leur faire part de précisions concernant l'opération.

Dans le bureau de Darmon, les PJs se retrouvent face à un homme d'allure massive et aux traits communs. L'homme porte un revolver ASTRA .41 magnum 8" le long de sa jambe droite. Un uzi est posé sur le bureau parmi la paperasse et les canettes de bière vides. La plus élémentaire des classes semble manquer au personnage.

Darmon, sans même attendre les présentations s'adresse aux PJs:

"Messieurs, la villa se trouve à une demi heure de route du port de Nice. La SAAB 9000 Turbo 16 quitte le parc à 8h30 tous les matins. Elle est conduite par Olav Ranusson, chauffeur (pilote confirmé) et garde du corps de Mlle Dechanan. Ranusson a remporté les championnats d'Europe de 400 mètres nage libre en 1970 à Monaco. Il s'est ensuite distingué comme champion de Suède de tir en 1974. En 1976, il quitte l'armée suédoise aprés 5 ans de bons et loyaux services et devient le garde du corps personnel de Silvie. La voiture arrive à l'embarcadère à 9h précises. Elle entre dans une zone grillagée abritant le petit inboard servant uniquement à faire du ski nautique. Ce bateau est piloté par Kurt Pedersen, un amis danois de Ranusson. Silvie Dechanan skie jusqu'à 11h00, puis rentre chez elle à 11h30 tous les jours, par le même moyen qu'à l'aller. C'est tout ce que je sais."

Manchner prend la parole à son tour:

"La vedette va maintenant vous raccompagner. Après l'enlèvement, ramenez la fille à l'embarcadère, la vedette vous y récupérera."

A présent, les personnages sont livrés à eux même.

II Les différents PSJ

Les "Méchants"

- STIG KONSBERG
(Pablo Rodrigue de Montalban)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	12	12	13	14	15	13	13	13

Taille: 1,74m, **Poids**: 72Kg, **PdV**: 17, **Pts de survie**:12

Stig est norvégien, il est né d'un père marin qui fut ruiné par de Montalban et d'une mère portugaise à Lisbonne. Il est spécialisé dans les enlèvements crapuleux et obnubilé par son désir de venger son père. Il y a un an, il a appris que de Montalban avait eu une petite fille et il décida de l'enlever mais l'opération risquait d'être dangereuse, il crèa alors son plan diabolique qui lui coûta presque tous son argent en location de matériels tel le yacht, les faux tableaux etc... Son plan était simple, faire effectuer le travail par des mercenaires puis se débarrasser d'eux discrétement, le tout en prenant soins d'utiliser le fond psychologique pour ne pas avoir à les payer trop cher. A quarante ans, il espère que ce sera l'apothéose de sa carrière. Il est de surcroît quelquepeu obsédé sexuel et espère garder la jeune Silvie Dechanan pour ses jeux sexuels...
Son arme est un FN BDA-9C dans un étui semi rigide.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES POLITIQUES	07	+1
SKI DE PISTE	07	+1
SKI DE RANDONNEE	03	+1
Armes de guerre	04	+1
Entraînement au combat	06	---
Corps à corps	04	+1
Escalade	05	+1
Pistolets	05	+2
Voitures	xx	+1
NORVEGIEN	06	+1
Français	07	+1
Portugais	08	+1
Anglais	06	+1
(Se) déguiser	08	0
Connaissances locales	05	+1
Psychologie/Diplomatie	08	+1
Economie/affaires	07	+1

Valeur en points d'expérience: 235

- STEVE FAIRBANKS (Peter Manchner)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
11	11	12	11	12	13	12	12	11

Taille: 1,68m, **Poids**: 65Kg, **PdV**: 16, **Pts de survie**:8

Steve est américain, il a 34 ans mais son grimage le fait paraitre comme en ayant facilement dix de plus. Il est très loyal envers Könsberg qui lui a sauvé la vie trois ans auparavant.
Son Walther PPK .32 se trouve dans un étui souple.

Valeur en points d'expérience: 178

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TABLEAUX	05	+1
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	03	+1
Pilote d'hélicoptère	06	+1
Pistolets	04	+1
Voitures	xx	+1
ANGLAIS	05	+1
Portugais	05	+1
Allemand	08	+1
Français	08	+1
Economie/Affaires	04	+1

- Gardes de sécurité (x12)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
10	11	10	09	08	11	10	10	07

Taille: 1,7m, **Poids**: 65 Kg, **PdV**: 14, **Pts de survie**:0

Tous les gardes sont fanatiquements loyaux envers Darmon et lui obéiront sans question.
Ils sont tous armé d'un UZI avec deux chargeurs.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	03	0
Pistolets	01	0
Voitures	xx	0
FRANCAIS	04	-1
Anglais	03	-1

Valeur en points d'expérience: 116 chacun

- KARLA RICKSON (l'infirmière)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
15	14	13	12	11	14	12	15	14

Taille: 1,88m, **Poids**: 80Kg, **PdV**: 20, **Pts de survie**:11

Karla est la compagne de Könsberg depuis dix ans, à 32 ans, elle est encore très belle. Elle a le même défaut que Könsberg, elle est fascinée par le sexe sous toutes ses formes.
Elle a un Ruger GP100 6" au coté droit dans un étui semi rigide (elle est gauchère).

Valeur en points d'expérience: 201

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
WARGAMES	06	0
Armes de guerre	06	+3
Entraînement au combat	06	---
Bateaux à moteurs	07	+1
Corps à corps	06	+2
Pistolets	06	+3
Voitures	xx	+1
NORVEGIEN	06	0
Français	06	0
Portugais	04	0
Anglais	03	0

- ALEX DARMON (le chef de la sécurité)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
13	12	12	13	12	15	12	13	12

Taille: 1,8m, **Poids**: 77Kg, **PdV**: 19, **Pts de survie**:7

Alex est un mercenaire et un ami de Könsberg car de Montalban ne l'avait pas payé lors d'une mission qui avait faillit lui couter la vie.
Il est armé d'un revolver ASTRA en .41 magnum avec un canon de 216mm dans un étui rigide (c'est son arme préférée) et d'un UZI.

Valeur en points d'expérience: 182

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	05	+1
WARGAMES	03	+1
Armes de guerre	04	+2
Entraînement au combat	04	---
Conduite de combat	04	+1
Corps à corps	03	+1
Pistolets	06	+2
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	05	+1
Anglais	05	+1
Portugais	05	+1

Les "gentils"

- OLAV RANUSSON

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
14	12	13	13	12	15	12	15	12

Taille: 1,94m, **Poids**: 94Kg, **PdV**: 20, **Pts de survie**:11

Olav est suédois, il est le père de Silvie Dechanan et l'amant de sa mère, il a fait cinq ans dans l'armée suédoise et en est sorti lieutenant. Il est resté un bon nageur et s'entraîne constamment au tir, il sert aussi de professeur à Mlle Dechanan dans cette discipline. Son affection excéssive à l'égard de sa fille l'incite à la surprotéger, ce qui peut faire penser qu'il soit son petit ami. Silvie ne sachant pas qu'il est son père, trouve qu'Olav la serre de trop prés et à même sucombé à des envies "naturelles" repoussées poliement par Olav. Ayons une penssée émue pour ce pauvre homme qui protège sa fille sans attendre la moindre tendresse.
Il est armé d'un pistolet Glock 17 dans un étui rigide.

Valeur en points d'expérience: 232

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	04	+1
WARGAMES	05	+1
Armes de guerre	08	+3
Entraînement au combat	06	---
Bateaux à moteurs	04	+1
Conduite de combat	08	+1
Corps à corps	04	+2
Nage	10	+1
Pistolets	06	+3
Plongée	xx	+1
Premiers soins	xx	+1
Voitures	xx	+1
SUEDOIS	06	+1
Français	07	+1
Anglais	05	+1
Séduction	06	+1

- **SILVIE DECHANAN**

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	10	11	12	13	12	12	11	15

Taille: 1,73m, **Poids**: 58Kg, **PdV**: 16, **Pts de survie**:7



Elle est admirative devant Ranusson et voudrait bien être sa petite amie (elle ignore tout des relations de sa mère avec ce dernier). Elle ne sait pas pourquoi sa mère lui a interdit d'essayer de reprendre contact avec son grand père mais elle est curieuse et apprécierait de pouvoir discuter avec son grand père au sujet de sa version des faits.

Elle dispose d'un Beretta 92F que Ranusson lui a acheté secrètement.

Valeur en points d'expérience: 153

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES POLITIQUES	04	+1
SKI NAUTIQUE	05	+1
Pistolets	02	0
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	05	+1
Anglais	04	+1
Suédois	04	+1

- **KURT PEDERSEN**

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	11	12	12	13	14	13	13	11

Taille: 1,78m, **Poids**: 83Kg, **PdV**: 18, **Pts de survie**:3

Kurt est un ex-officier danois, il a 30 ans et a obtenu ce poste de pilote de bateau grace à son ami de longue date, olav Ranusson. Il sait que silvie est sa fille mais ne le dira sous aucun prétexte.

Il utilise un Browning GP35 et un Ithaca Stake Out est caché à bord du bateau (cartouches à 24 grains).

Valeur en points d'expérience: 182 pts

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	06	+1
WARGAMES	01	+1
Entraînement au combat	04	---
Bateaux à moteurs	06	+1
Fusils à pompe	04	+2
Motos	xx	+1
Pistolets	05	+2
Voitures	xx	+1
DANOIS	05	+1
Suédois	06	+1
Anglais	06	+1

III La mission

Si les joueurs se renseignent sur les championnats d'Europe de natation de 1970, ils verront qu'à l'époque, Mme Dechanan a été mélée à un scandale de moeurs pour ses relations avec un nageur alors que son mari était depuis 6 mois retenu prisonnier en amérique centrale, il y est d'ailleurs resté six mois de plus et ne peut donc pas être le père de Silvie.

Lors de la séance de ski nautique, Ranusson est à l'arrière du bateau en tenue de plongée, il tient deux bonbonnes prêtes et dispose d'une arbalète sous marines (voir Arbalête de commando pour les dégats, sous l'eau, les portées sont à diviser par 3).

C'est maintenant aux joueurs de dévelloper un plan infaillible et de le mettre à exécution sous l'arbitrage impartial du MJ.

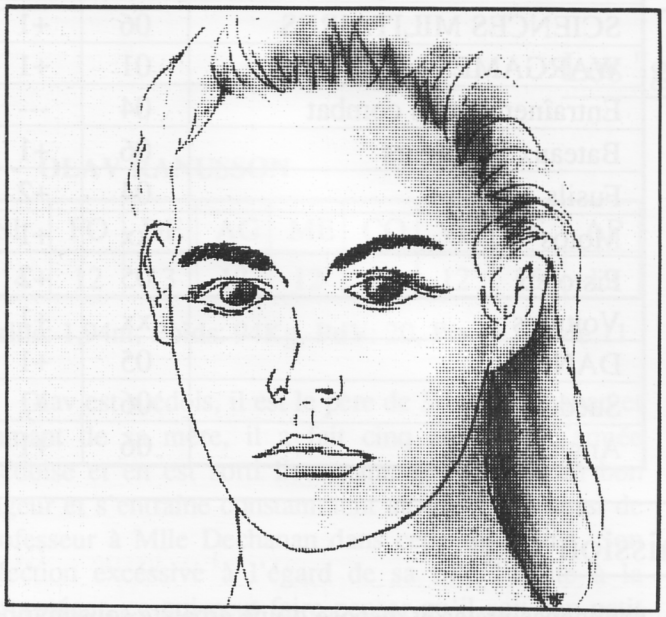
IV La conclusion

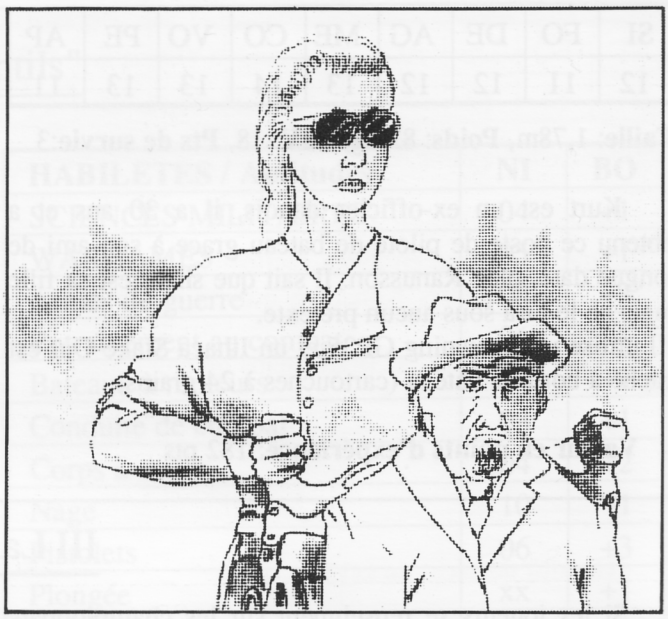
Si les joueurs ont réussit l'enlèvement, il leur reste à livrer le colis au port de Monaco.
Les quatre gardes se trouvant à bord de la vedette demanderont aux PJs de monter à bord pour toucher leur prime, s'ils refusent, la vedette ira chercher la somme convenu à bord du yacht et la leur ramènera, les PJs seront sains et sauf. S'ils acceptent, leurs armes lourdes seront confisquées et ils seront reçus à bord du yacht dans un grand salon.

Au fond du salon se trouve de Montalban, derrière lui se tient son infirmière, à sa droite se trouve Manchner et 3 gardes sont derrière les PJs. Manchner demande à tout le monde de s'asseoir, y compris la jeune Silvie et d'écouter.

De Montalban parle alors, sans toussoter: "Messieurs, je vous remercie, je vais enfin pouvoir venger mon père en demandant à de Montalban une rançon qu'il ne saura refuser de payer et je vais pouvoir me réjouir de ce fait dès ce soir avec Mlle Dechanan qui ne pourra pas me refuser ses faveurs, ah, ah, ah."

Il commence alors à enlever son déguisement et se lève "Hélas, je crois que vous, les petits mercenaires ne verrez pas ma victoire " il sort alors son BDA-9C, l'infirmière dégaine son Ruger, Manchner son PPK, et il est probable qu'un combat s'ensuive. Il faut alors que le MJ compte le nombre de segment très précisemment, en effet, tous les 5 segments (15 secondes), un groupe de deux gardes arrive dans la salle (5 groupes dont le dernier comprend 1 garde et Darmon). Au bout de 10 mn, un navire de la gendarmerie maritime aborde le yacht et 6 gendarmes montent à bord. Si les joueurs ont gagnés la bataille, Silvie leur promettra de ne rien dire contre eux aux gendarmes, en fait elle les dénoncera s'ils ont tué Ranusson (elle ignore qu'il est son père mais elle l'aime beaucoups car il est gentil avec elle). Les PJs pourront fouiller le bateau de façon rapide avant l'arrivée des forces de l'ordre et prendre toutes les armes ainsi que deux chargeurs plein par arme et 25 cartouches par arme, plus 120000 dollars dans un coffre dont la combinaison se trouve sur un papier dans la poche de Darmon. Les PJs recevront leurs points d'expériences dès qu'ils seront loin de tous dangers.





FICHE DE PERSONNAGE

Personnage créé le	Nom du joueur	Nom et prenom du personnage

SILHOUETTE (SI)		AGILITE (AG)		MEMOIRE (ME)	
APPARENCE (AP)		DEXTERITE (DE)		VOLONTE (VO)	
CONSTITUTION (CO)		FORCE (FO)		PERCEPTION (PE)	

Résistance		Endurance en heures		Points de vie	

Age	Sexe	Taille (m)	Poids (Kg)	Nationalité	Points de survie	Points d'expérience

Poids Portable (Standard)		(Maximum)		Soulevable (Normal)		(Maximum)	

Bonus aux dégâts au corps à corps		Esquive		Parade	

HABILETES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
BIJOUX		(PE+ME)/2		SKI DE RANDONNEE		(AG+FO)/2	
EQUITATION		(DE+VO+ME)/3		SKI NAUTIQUE		(AG+FO)/2	
FOOTBALL		(FO+AG+ME)/3		TABLEAUX		(PE+ME)/2	
GOLF		(DE+PE+ME)/3		TENNIS		(AG+DE+PE)/3	
JEUX		(PE+ME)/2		VINS		(PE+ME)/2	
JEUX DE ROLES		(ME+VO+PE)/3		VOLLEY-BALL		(SI+DE+PE)/3	
LOIS		(ME)		WARGAMES		(ME)	
LOIS INTERNATIONALES		(ME)					
PIERRES PRECIEUSES		(PE+ME)/2					
SCIENCES MILITAIRES		(ME)					
SCIENCES POLITIQUES		(ME)					
SKI DE PISTE		(AG+DE)/2					

APTITUDES GENERALES MILITAIRES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Armes de guerre		(PE)		Entraînement au combat		aucune	
Artillerie indirecte		(PE+ME)/2		Forces blindées		(ME+FO+PE)/3	
Assaut en parachute		(DE+PE+AG)/3		Fortifications de bataille		(ME+FO+DE)/3	
Baïonnette		(PE+DE)/2		Grenades		(PE+DE)/2	
Canons de 20 à 57 mm		(PE)		Opérations aéromobiles		(AG+FO)/2	
Canons de plus de 57 mm		(PE)					

APTITUDES GENERALES MIXTES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Bateaux à moteurs		(PE+ME)/2		Pistolets		(PE)	
Camions		(PE+ME)/2		Plongée		(AG+VO+ME)/3	
Conduite de combat		(PE+FO+ME)/3		Premiers soins		(ME+DE)/2	
Corps à corps		(DE+AG)/2		Semi-remorques		(PE+ME)/2	
Couteaux		(DE+AG)/2		Survie Arctiques		(ME)	
Démolitions		(DE+ME)/2		Survie Cités		(ME)	
Discrétion		(AG)+Spécial		Survie Déserts		(ME)	
Epée / Machette		(DE+AG)/2		Survie Forêts		(ME)	
Equipement électronique		(ME)		Survie Jungles		(ME)	
Escalade		(FO+DE+VO)/3		Survie Marais		(ME)	
Filature		(PE)		Survie Maritimes		(ME)	
Fusils à pompe		(PE)		Survie Montagnes		(ME)	
Motos		(PE+ME)/2		Survie Steppes		(ME)	
Nage		(AG+FO)/2		Tous terrains chenillés		Aucune	
Notions de survie		(PE+ME)/2		Tous terrains à roues		Aucune	
Parachute		(DE+PE)/2		Technique véhiculaire		(ME+DE)/2	
Pilote d'hélicoptères		(PE+ME)/2		Véhicules chenillés		(PE+ME)/2	
Pilote monopropulseur		(PE+ME)/2		Voitures		(PE+ME)/2	
Pilote multipropulseurs		(PE+ME)/2					

APTITUDES GENERALES CIVILES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Armes Anciennes (à feu)		(PE)		Matériel de manutention		(PE+ME)/2	
Armes Anciennes (arcs)		(PE+FO)/2		Ouvrir serrures/coffres		(DE+PE+ME)/3	
Armes Anciennes (arbalètes)		(PE)		Photographie		(DE+PE+ME)/3	
Armes Anciennes (sarbacanes)		(PE+DE+CO)/3		Pickpocket		(DE)	
Bateaux à voiles et à rames		(ME+FO)/2		Reconnaître les faux		(PE+ME)/2	
Equipement mécanique		(ME+DE)/2		(Se) Déguiser		(DE+PE+ME)/3	
Explosifs		(ME+DE)/2		Séduction		(AP)	
Fusils de chasse		(PE)		Technique aéronefs		(DE+PE+ME)/3	
Haches		(DE+AG)/2		Technique navale		(PE+ME)/2	
Langue		(ME)					
Langue		(ME)					
Langue		(ME)					
Langue		(ME)					

APTITUDES SPECIALES MILITAIRES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Artillerie par missile		(PE+ME)/2		Lance roquettes		(PE)	
Construction militaire		(FO+ME)/2		Mitrailleuses		(PE)	
Hélicoptère de combat		(DE+PE+ME)/3		Pilote de combat		(DE+PE+CO)/3	
Lance flammes		(PE)					
Lance missile portable		(PE)					

APTITUDES SPECIALES MIXTES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Connaissances locales		(ME)		Psychologie/Diplomatie		(PE+ME)/2	
Désamorsage		(PE+DE)/2					
Pilote monoréacteur		(PE+ME)/2					
Pilote multiréacteurs		(PE+ME)/2					

APTITUDES SPECIALES CIVILES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Biochimie		(ME+DE)/2		Histoire		(ME)	
Biologie		(ME)		Informatique		(ME)	
Botanique		(PE+ME)/2		Katana		(DE+FO+AG)/3	
Chimie		(ME+DE)/2		Marchandage		(ME+AP)/2	
Chirurgie		(ME+DE+PE)/3		Médecine		(PE+ME)/2	
Contrefaçon		(ME+DE+PE)/3		Métallurgie/Minéralogie		(PE+ME)/2	
Economie/Affaires		(ME)		Zoologie		(PE+ME)/2	
Falsification		(PE+DE)/2					
Géographie		(ME)					

Valeur Caractéristique	BONUS
05 - 08	-1
09 - 11	0
12 - 14	+1
et 15	+2

Historique:

ARMES DE MELEE ET CORPS A CORPS

Niveau	D20	Attaque	Modificateur	Parade
00	19	-1	-1	0
01	17	--	--	0
02	16	--	--	0
03	15	--	--	0
04	14	--	--	0
05	13	--	--	1 (0)
06	12	--	--	1 (0)
07	11	+1 (+0)	--	1
08	10	+1	--	1
09	09	+1	+1 (+0)	1
10	08	+2 (+1)	+1	2 (1)
(11)	07	(+1)	(+1)	(1)
(12)	06	(+2)	(+1)	(2)

Le Temps de visée	
Nombre de segments	Modificateur
1	-1
2	-2
5	-3
15	-4

Pour une visée précise	
Endroit visé	Modificateur
Tête	+5
Poitrine	+4
Abdomen	+3
Jambes et bras	+4
Bassin	+5

ARMES A FEU LEGERES

Niveau	D 20 à 1/10 BP	à Bout Portant	à courte portée	à moyenne portée	à longue portée
00	14	16	17	20	23
01	12	14	15	18	21
02	11	12	14	17	20
03	10	11	13	16	19
04	09	10	12	15	18
05	08	09	11	14	17
06	07	08	10	13	16
07	06	07	09	12	15
08	05	06	08	11	14
09	04	05	07	10	13
10	03	04	06	09	12

MITRAILLEUSES

Niveau	D 20 à 1/10 BP	à Bout Portant	à courte portée	à moyenne portée	à longue portée
00	14	16	18	22	24
01	12	14	16	20	22
02	11	13	14	19	21
03	10	12	15	18	20
04	09	11	13	17	19
05	08	10	12	16	18

La Vitesse	
Vitesse en Kmh	Modificateur
Stationnaire	-2
Jusqu'à 4	-1
De 5 à 15	0
De 16 à 100	+1
De 101 à 200	+2
De 201 à 300	+3
De 301 à 600	+5
Pour plud de 600	+9

Selon la cible	
La cible	Modificateur
De nuit	+4
1/3 couverte	+1
2/3 couverte	+2
mesure moins de 1,40m	+1
mesure plus de 2,20m	-1
Une voiture	-4
Un avion de ligne	-7

Coups au but

Combien de balles touchent la cible pour une rafale de 10 coups ?				
Sur un dé à 20	1/10 Bout Portant	Bout Portant	Courte Portée	Moyenne et longue
De 01 à 07	6	4	2	1
De 08 à 12	7	5	3	2
De 13 à 16	8	6	4	3
De 17 à 19	9	7	5	4
Et pour 20	10	8	6	5

Nombre de balles qui touchent la cible pour une rafale de 3 coups			
Sur un dé à 10	1/10 du Bout Portant	Bout Portant	Autres distances
De 01 à 07	3	2	1
De 08 à 10	3	3	2

Localisation des coups au but

Dé 20	Localisation	Dégâts
01 à 02	Tête	1 dé10+1 dé4
03	Cou	1 dé10+1 dé4
04 à 07	Poitrine	1 dé 12
08 à 10	Abdomen	1 dé 10-1
11 à 12	Bassin	1 dé 10
13 à 14	Jambe gauche	1 dé 6
15 à 16	Jambe droite	1 dé 6
17 à 18	Bras gauche	1 dé 6
19 à 20	Bras droit	1 dé 6

Les gains en points de survie

Réussit de	PS (PJ)	PS (PSJ)
0 à 1	0	0
2 à 4	1	0
5 à 6	2	1
7 à 8	3	2
9 à 10	4	3
+ de 10	5	4

L'utilisation des Caractéristiques, Habilités et Aptitudes

CA	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
AP	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
DIFF											
00	17	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06
01	18	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07
02	19	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08
03	20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09
04	21	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
05	22	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
06	--	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
07	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13
08	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14
09	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15
10	--	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16

Réaction

Apparence	T	1-2	3-4	5-8	9-12	13-16	17-19	20-21	22 ++
5 à 7	3	H	O	S	N	N	B	B	A
8 à 9	3	H	S	S	N	N	B	A	A
10 à 12	2	H	S	N	N	B	B	A	A
13 à 14	1	H	S	N	N	B	A	A	A*
15	0	O	S	N	N	B	A	A	A*

Diplomatie

Réaction du PSJ	Difficulté
(O) Opposée	08
(S) Suspicieuse	07
(N) Neutre	05
(B) Bien Disposée	04
(A) Amicale	02

Séduction

Réaction du PSJ	Difficulté
(O) Opposée	07
(S) Suspicieuse	06
(N) Neutre	05
(B) Bien Disposée	03
(A) Amicale	02

Les premiers soins

Dégâts	Limite	Récupération	DIF
1 à 5	2 min	1 dé à 4 faces	0
6 à 9	3 min	1 dé à 6 faces	1
10 à 14	4 min	1 dé à 6 faces	3
plus de 15	3 min	1 dé à 4 faces	5

La Chirurgie

Dégâts	DIF	Couteau	MINI	MAXI	BLOC
- à 1/4	2	1 à 11	1 à 7	1 à 4	1 à 2
1/4 à 1/2	4	1 à 14	1 à 8	1 à 5	1 à 3
1/2 à +	6	-----	1 à 10	1 à 7	1 à 4

Achevé d'imprimer
le 15 Février 1991

COUVERTURE :
Imprimerie VOLTAIRE
150, rue de Crimée
13003 Marseille

INTERIEUR :
Imprimerie SMIC
107, boulevard Jeanne d'Arc
13005 Marseille

EDITEUR :
FLEO s.a.r.l.
25, rue Decazes
13007 Marseille

Autorisation est donnée au propriétaire de l'ouvrage de
photocopier pour son usage personnel les pages non numérotées.

MERCENAIRES, le seul jeu de rôle contemporain où vous découvrirez les trames sous jacentes de notre civilisation. Dans ce livret, vous trouverez toutes les règles nécessaires pour un bon jeu de rôle ainsi que de nombreux équipements. Vous pourrez jouer un grand reporter, un médecin, un détective privé, un tueur à gages et bien d'autres professionnels indépendants.

Prix 139 FF