



THE WALKING DEAD

SURVIVE OR PERISH

ZEME EDITION



PLAN DU LIVRET

I.	INTRODUCTION.....	3
II.	NIGHT OF THE DEAD.....	4
	.1. Bref historique.....	4
	.2. Emergency Broadcast System.....	7
III.	DAWN OF THE DEAD.....	10
	.1. Les caractéristiques.....	10
	.2. Les compétences.....	11
IV.	DAY OF THE DEAD.....	23
	.1. Définitions.....	23
	.2. Notion de round.....	24
	.3. Marge de réussite.....	24
	.4. Jets opposés.....	25
	.5. Combat.....	25
	.6. Slots.....	69
	.7. Les Véhicules.....	70
	.8. L'Expérience.....	72
V.	LAND OF THE DEAD.....	73
	.1. Conseils.....	73
	.2. Gérer un groupe.....	74
	.3. Exemples de groupes.....	74
	.4. Marcher parmi les morts.....	76
	Fiche de personnage.....	89

I. INTRODUCTION

The Walking Dead: Survive or Perish est une adaptation en jeu de rôle sur table de la célèbre BD adaptée depuis en série télé. Qui n'a jamais voulu tenter l'expérience rolistique d'un monde infecté par une maladie sortie de l'esprit d'un émule de Georges A. Romero et tenter d'y survivre. Cette seconde édition ferme la porte au système D100 pour laisser entrer un système d10 tel COPS par la Siroz Death Squad.

Nous conseillons aux Maîtres du Jeu de regarder le maximum de films de zombies en plus de la série, de manière à vous en inspirer. Je conseillerai la saga de Romero (« La Nuit des mort-vivants », « Zombie », ...)

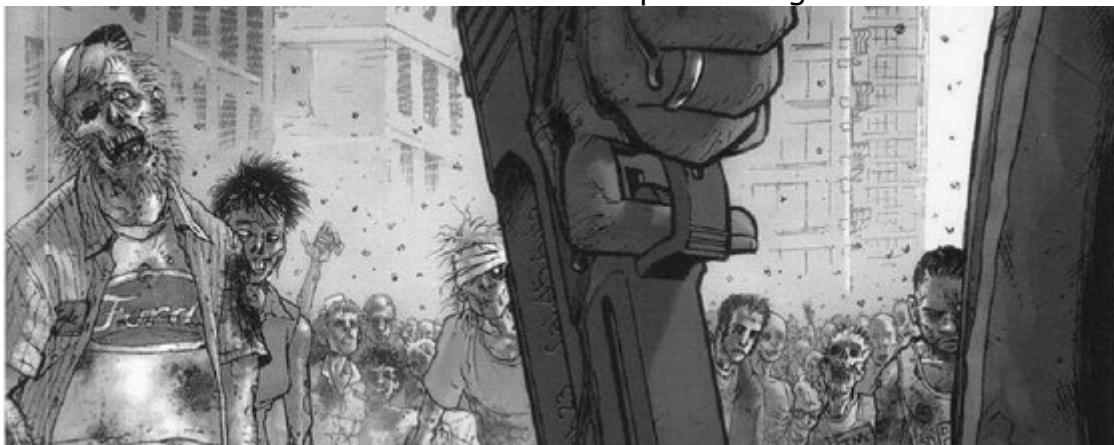
Lisez aussi l'excellent « World War Z » de Max Brooks ainsi que son « Guide de survie en territoire zombie » afin de vous inspirer de l'ambiance.

Cette création est à but uniquement récréatif et non lucratif. Tous les droits The Walking Dead appartiennent à leur auteurs Robert Kirkman et Charlie Adlard.

Ce livret peut cependant vous sembler assez court en soi mais n'oubliez pas qu'à l'inverse de nombreux jeux de rôle, vos joueurs sont de simples humains, ils n'ont ni pouvoirs ni objets magiques. Vous pouvez prendre n'importe quel jeu de rôle existant et retirer toute règles liées à des pouvoirs et vous obtiendrez très peu de page. Voici ce qui explique cela. Rassurez vous cependant, ce livret comporte suffisamment de règles et d'information pour jouer durablement. Les titres des différents chapitres correspondent à la vision du monde façon Romero, la première « Night » est un background pour joueur ; « Dawn » est la création d'un personnage ; « Day » représente les règles et enfin « Land » est la partie réservée au maître du jeu et contenant un background détaillé.

Sortez vos crayons, vos dés et vos feuilles de papiers et préparez vous à vivre l'effroi.

A la fin du livret vous trouverez une fiche de personnage.



II. NIGHT OF THE DEAD

1. Bref historique

A l'origine The Walking Dead n'a pas établi un historique exact de la prolifération de l'infection. Cependant, afin d'avoir un semblant de cohésion Survive Or Perish possède un historique de cette terrible maladie, sans date précise mais donnant une bonne vision d'ensemble.

De même, les auteurs se référant au maître du genre, ont décidés de ne pas spécifier l'origine de la maladie. Ce jeu de rôle respectera cela mais il ne vous est pas interdit d'en inventer une dans votre campagne si cela peut vous donner plus de liberté.

D 0 : Au Commencement

En plein centre ville de New York, un terrible accident de voiture cause la mort de presque toute la famille d' Emma Masson, celle-ci survit miraculeusement au choc mais est cependant dans un état critique. Transportée aux urgences, Emma sombre dans le coma et malgré toute l'expérience des médecins décède deux heures plus tard. Tandis qu'on la transporte vers la morgue, celle-ci se relève et attaque sauvagement les médecins l'entourant, causant par la même occasion cinq morts. Elle est abattue par un des gardiens de l'hôpital qui signalera le cas à la police. Ce gardien finira comme tous les patients, dans l'estomac d'un des médecins. Nul ne sait si Emma Masson est le cas 0 mais il s'agit bien du premier cas recensé.

Partout ailleurs des cas similaires se produisent. Les personnes décédées de toutes manières que ce soit, se relèvent avant de dévorer les autres.

En Asie, le nombre de cas en une heure est énorme, défiant toute imagination. La Chine et le Japon sont largement débordés. Trois millions de cas recensés.

L'Europe s'en sort mieux, les premiers cas étant stoppés avant une éventuelle agression. A Bruxelles on organise les défenses et un sommet extraordinaire est tenu sur la situation. Le sommet finira en bain de sang, certains députés européens étaient déjà en train de muter.

L'Afrique grâce à son dispatching de population est le continent s'en sortant le mieux.

D+1 : Prolifération

Au bout de la première journée d'infection. New York, Chicago, Boston, Los Angeles et bien d'autres sont déjà débordés par une marée d'infectés. L'information d'une contamination mondiale a circulé et, en plus d'éventuels

infectés les villes doivent compter sur des milliers d'hystériques descendant dans les rues et tuant tout ce qui bouge. Ceux qui ne sont pas mort d'une balle dans la tête se relèvent accroissant le nombre des contaminés. Washington est le seul bastion organisé mais pour combien de temps.

En Europe, la situation empire. Plusieurs pays sont perdus, on parle de l'Italie et du Portugal mais rien n'est sûr. Paris déclare la loi martiale et commence les recherches d'un antivirus. Moscou décide de gérer la situation de manière expéditive. Tout cas recensé sur le territoire ou un pays voisin voit pour issue le bombardement au napalm de la ville. Drastique mais efficace. La Russie est le pays au monde résistant le mieux.

Le cas de certains pays est préoccupant. Le royaume-uni, l'Australie ainsi que beaucoup de pays se trouvant dans la configuration d'une île sont perdus. Peu de survivants réussissent à quitter leur pays.

L'Asie sombre plus rapidement que les autres. Le nombre de cas est impressionnant même si peu d'informations filtrent.

D+7 : Échec

Triste nouvelle. Plus aucune information, les gouvernements sombrent et les morts rodent. Paris avait réussi à synthétiser un remède mais la destruction du centre de recherche bactériologique a condamné l'humanité au chaos. De petits groupes de survivants se forment et s'organisent cherchant à rejoindre Washington qui semble tenir.

La situation internationale est catastrophique : L'Asie, l'Océanie et l'Afrique sont littéralement vides de vies. Le cas de l'Afrique est le plus étrange, nul ne sait ce qu'il s'y est passé.

L'Europe s'effondre plus lentement, il s'y trouve encore des havres de paix surtout dans les montagnes. Les Pyrénées sont une défense imprenable pour l'instant.

D+15 : Errance

Le monde est condamné c'est définitif, plus rien ne le sauvera.

Certaines communautés se sont formées aux États-Unis :

- New Orléans: cette communauté a survécu au massacre par la remarquable organisation du peuple. L'ouragan les a unis.
- Texas : dans un état où on apprend à se servir d'une arme avant de marcher, la survie est élémentaire
- Washington : L'armée survit tant bien que mal. Obama gérant la situation de son mieux les habitants lui sont fidèles.

- Las Vegas : la ville du vice survit par son nombre étonnant d'hôtel top sécurité.

Tous ces bastions ont une peur plus grande que les rôdeurs (termes consacrés aux mort-vivants), la faim les guettent, de même que les groupes de pillards et de cannibales. En effet, certains suivent la mode de la chaire humaine. L'Europe semble être sorti d'un enfer, Moscou a décidé de gérer la situation en appelant les survivants à les rejoindre. Les grandes villes ont été bombardées par Moscou et son terrible arsenal. Une nouvelle politique de terre brûlée est en place.

D+16 : Le premier jour de la fin du monde

Les survivants s'organisent et vos joueurs aussi, bon amusement et surtout bonne chance.



.2.Emergency Broadcast System

Ce système est très connu des américains car il permet de diffuser toutes les informations sur un service d'urgence permettant d'être capté par un maximum de la population. Voici une transcription radio de cet incident malencontreux. Si vous décidez de jouer une aventure dès le début de l'infection, vous pouvez vous servir de ces informations diffusées en boucle afin de créer une atmosphère d'inconnu. Naturellement cet horaire est volontairement incomplet afin de vous laisser placer des informations intéressantes

Début de diffusion : 13h00

William Murray, présentateur radio : Nous avons le regret d'interrompre nos programme pour diffuser un flash spécial.

Contrairement à ce qui fut diffusé sur les émeutes de Madison, celles-ci ne sont pas des émeutes raciales. De plus, Madison n'est plus la seule ville touchée. Cette forme d'hystérie collective est inexplicable. Les services d'urgences cherchent une explication à ces attaques. Rendons nous dans un hôpital recevant nombre de blessés.

Dr Morris Grayson, Traumatologue urgentiste : Nous recevons de nombreux blessés surtout victimes de morsures, on est débordés et on a peur d'une nouvelle forme de rage. Les autre cas sont des os brisés par des gens tentant de fuir... (Haut parleur : Code bleu chambre 12) Faut que j'y aille...

WM : Hum... Le nombre de cas augmente, on vient de m'informer que la Fema, le CDC et l'OEP incitent les gens à rester chez et se barricader au maximum. Nous restons avec vous jusqu'à la fin de cette cris. Notre envoyé spécial va tenter d'interroger d'autre personne.

Patient : j'ai cru que cette femme était blessée qu'elle avait été renversée par un fuyard, il y avait beaucoup de sang. Mais cette conne, elle m'a mordu alors je suis venu directement, j'ai perdu beaucoup de sang...

16h00

... Confirmant qu'il ne s'agit pas d'une attaque bioterroriste mais bien d'une infection inconnue...

WM : nous interrompons ce communiqué de la Maison Blanche pour vous informer que des coupures de courant massive au lieu au Texas, en Oklahoma et au Nouveau Mexique, le nombre de personne sans électricité s'élèverait à 10 millions. Nous compatissons. (Wm écoute son oreillette) Nous n'arrivons plus à joindre notre envoyé spécial dans l'hôpital, peut être une autre coupure, nous vous tenons informé.

23h00

(Wm baille) Excusez moi, cela fait désormais 10h de direct et la seule information serait peut être une infection buccale se transportant par morsure, tu veux que je dise ça au gens (WM hausse le ton avec le régisseur dans l'oreillette) LES GENS VEULENT DES REPONSES, hum pardon chers auditeurs, quoi ? On vient de m'informer que nous n'avons plus aucun contact avec Londres et New Delhi, de même pour Istanbul... Tous les vols au dessus de l'Australie sont interdits, celle-ci venant de déclarer l'état d'alerte maximum

4h00

Le pont de Manhattan a été détruit, on ne sait pas si c'est pour empêcher les gens d'entrer ou d'en sortir...

6h00

Le CDC déclare que les infectés sont officiellement mort... vous m'avez bien entendu, cette infection se propage par contact, pénètre dans le sang par une blessure et le temps d'infection dépend de la proximité d'une artère. La réanimation met 1 à 5 minutes après arrêt des fonctions vitales... Mon dieu, le seul moyen de stopper un infecté est la destruction du cortex cérébral, du cerveau... j'y crois pas que je lise cela... Dieu nous garde

8h00

On m'informe que des hordes envahissent les rues de Los Angeles, les survivants se réfugient dans les collines. La Maison Blanche déclare qu'il ne faut surtout pas aider une personne infectée... Et si c'est ta famille connard,...Pardon à nos auditeurs, je suis consterné, j'apprends ces informations en même temps que vous. Ah, le président a déclaré la loi martial et l'instauration d'un couvre feu à 19h, tous les réservistes doivent se présenter au camp le plus proche. Tous les moyens de communication sont réservés aux forces armées. Bob va chercher la liste des camps de l'armée on doit les donner au gens, va les chercher...

9h00

Les USA déplore 10 000 000 morts, je trouve ces données très optimistes. De

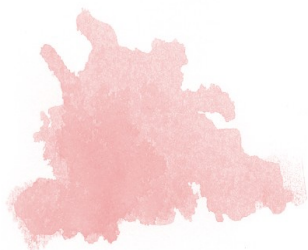
plus l'armée a réquisitionné tous les services paramilitaires privés pour les aider dans leurs tâches.

10h00

Shanghai et Hong Kong ont été détruit par une frappe nucléaire, on ignore de qui il s'agit...Quoi ? Ils sont entrés?Qui, l'armée ? Mon dieu.

Cher auditeurs, je vais devoir vous laisser et tenter d'évacuer par les toits, les infectés sont entrés, je suis navré de ne pas avoir été d'un grand secours mais ce fut un immense honneur de vous avoir accompagné dans ces tristes moments. (bruits de portes que l'on défonce) Hum, il est temps de rendre, l'antenne, Chérie j'espère que tu m'entend, je t'aime et adieu, survis autant que tu le peux. Survivants, restez chez vous, préparez des vivres et bonnes chances pour survivre à cet enfer car n'oubliez pas : « Lorsqu'il n'y aura plus de place en enfer, les morts déferleront sur la Terre ».

(Bruits de fuites, râles écœurant et cris d'agonie (Nul ne sait ce qui est advenu du présentateur).



III. DAWN OF THE DEAD

Cette partie du jeu vous présente la façon dont sont construits les personnages de The Walking Dead ainsi que la procédure à suivre pour créer un PJ (pour personnage joueur).



Avant toute chose vous devrez lui donner un concept, c'est à dire un descriptif complet quant à son histoire, sa vie, son métier,... le tout à discrétion du MJ, en effet le nombre d'espions est peu courant de même pour les super soldats. Cette partie est importante pour se faire une idée du personnage que vous créez, afin de connaître ses compétences. En effet, un médecin doit connaître médecine, un mécano la mécanique,...

Les personnages de The Walking Dead sont définis par des caractéristiques, des compétences,... Les caractéristiques servent à connaître le profil physique et mental de chaque personnage. Les compétences servent aux personnages à agir durant les parties. Les capacités offrent aux personnages la possibilité d'effectuer des actions particulièrement spectaculaires et/ou utiles au bon déroulement de la partie.

1. Les caractéristiques

À chaque caractéristique est associée une valeur comprise entre 1 et 5.

Chaque personnage de The Walking Dead est défini par 7 caractéristiques :

CARRURE : cette caractéristique représente la force physique, l'endurance et, dans un sens plus général, la condition physique du personnage. Notez cependant qu'un personnage qui possède une Carrure de 5 n'est pas obligatoirement grand ; il peut tout simplement être petit mais trapu.

CHARME : cette caractéristique représente le charisme du personnage, son empathie et son attitude vis-à-vis des autres. Une haute valeur de Charme peut signifier que le personnage est beau mais ce n'est pas toujours le cas, loin de là.

COORDINATION : cette caractéristique représente la dextérité manuelle et la synchronisation entre les gestes et les sens.

ÉDUCATION : cette caractéristique représente le niveau d'étude qu'a atteint le

personnage ainsi que sa culture générale. Il est possible qu'un personnage ayant une haute Éducation ait étudié tout seul dans son coin et n'ait donc aucun réel diplôme, mais c'est plutôt rare.

PERCEPTION : cette caractéristique représente l'usage des cinq sens du personnage. Elle est, par exemple, utilisée lorsque le personnage souhaite entendre ou voir quelque chose.

RÉFLEXES : cette caractéristique représente la vitesse de réaction et la rapidité du personnage.

SANG-FROID : cette caractéristique représente le courage, la témérité et la bravoure du personnage. Elle représente aussi la capacité à rester froid et imperturbable dans des situations délicates.

À la création de son personnage, chaque joueur possède 21 points à diviser dans ces 7 caractéristiques. Pour un personnage, le minimum possible dans une caractéristique est 2. On ne peut donc pas créer un personnage qui ne possède pas au moins 2 dans toutes les caractéristiques. Un personnage qui vient d'être créé ne peut pas posséder plus d'une caractéristique associée à une valeur de 5.

.1.1. Les caractéristiques secondaires

Les personnages de The Walking Dead sont définis par une série de caractéristiques secondaires permettant de gérer certaines procédures de jeu :

Tout personnages dispose d'un nombre de **Points de vie** égal à $20 + (\text{Carrure} \times 3)$.

Tous les autres personnages du jeu (à quelques exceptions près disposent d'un nombre de **Points de vie** égal à $10 + (\text{Carrure} \times 3)$.

Les personnages possèdent en plus certaines caractéristiques que ne possèdent pas le commun des mortels :

À sa création un personnage possède 0 **Point d'adrénaline**.

Certains personnages importants peuvent disposer de Points d'adrénaline mais seuls les personnages (les PJ) disposent de plusieurs (gagions que certains scénarios viendront contredire cette affirmation quelque peu péremptoire). Les points d'adrénaline représentent un boost de motivation accordant un dé supplémentaire au jet. Seul le Mj peut en distribuer et en valider l'utilisation.

Les personnages parlent, lisent et écrivent un nombre de langues égal à leur Education ou à leur Charme (le plus haut des deux). Une de ces langue doit être l'anglais.

.2. Les compétences

Chaque personnage de The Walking Dead possède des compétences qu'il utilise pour réussir les actions qu'il entreprend durant la partie. Chaque compétence est accompagnée d'une valeur comprise entre 2+ et 9+. Plus cette valeur est basse, plus l'action sera facile à accomplir pour le personnage. La procédure d'utilisation des compétences est décrite dans le chapitre consacré au système de jeu (ça vous l'aurez dans le jeu, mais sachez que plus la valeur d'une compétence est basse, mieux c'est...).

Un personnage possède, à sa création, les compétences suivantes aux niveaux indiqués :

Arme de contact 8+
Arme de poing 8+
Athlétisme 8+
Connaissance [Au choix] 8+
Connaissance [Au choix] 8+
Corps à corps 8+
Discrétion 8+
Vigilance 9+

Chaque joueur incarnant un personnage dispose ensuite de 20 points pour modifier ces valeurs de départ (ou acheter de nouvelles compétences) :

Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de 1 niveau coûte 1 point.

Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de base de 2 niveaux coûte 2 points.

Choisir une nouvelle compétence au niveau 9+ coûte 1 point.

Choisir une nouvelle compétence au niveau 8+ coûte 2 points.

Il est cependant impossible de diminuer une compétence à plus de 6+ à la création du personnage (exception faite des Connaissances limitées à 5+)

Attention, certaines compétences demandent une spécialisation à un certain niveau (voir ci-dessous).

.2.1. Liste des compétences

Il est important de noter que certaines compétences imposent une spécialisation à partir d'un certain niveau. Lorsqu'un personnage obtient une compétence à un niveau qui demande une spécialisation, il doit la choisir parmi celles indiquées entre parenthèses. Il sera tout à fait efficace lorsqu'il tentera une action en rapport avec ladite spécialisation et un peu moins bon dans les autres cas. En dépensant des points d'expérience en fin de partie un personnage a la possibilité de choisir plusieurs spécialisations pour une même

compétence (voir plus loin).

Certaines compétences ont aussi la particularité de ne pas permettre l'utilisation de Points d'adrénaline.

Arme d'épaule

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 5+ [fusil à lunette, fusil, fusil à pompe]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : posséder cette compétence vous pose un bonhomme. Outre votre pratique du tir au fusil (acquise à l'armée, en chassant ou en tirant sur des boîtes de conserve dans le désert), vous avez appris à entretenir correctement une arme et à en tirer le meilleur rendement. Les véritables passionnés auront même pu acquérir une connaissance approfondie du monde des armes, en se tenant au courant des dernières innovations et nouveautés.

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme d'épaule / Coordination

Identifier un modèle d'arme à sa détonation: Arme d'épaule / Perception

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Arme de contact

Caractéristique généralement associée : Réflexes

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [couteau, matraque, arme exotique]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : que ce soit dans la rue, à l'armée, ou en suivant un enseignement martial, vous avez appris à vous battre avec une arme de contact (couteau, matraque, batte de base-ball, kriss...) ou tout autre type d'arme improvisée (queue de billard, bouteille de bourbon, barreau de chaise...). Dans le cas d'une arme exotique, on doit préciser de quelle arme il s'agit.

Exemples d'utilisation :

Frapper un adversaire : Arme de contact / Réflexes

Défoncer une voiture avec une batte de base-ball : Arme de contact / Carrure

Arme de poing

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : cette compétence gouverne l'utilisation des pistolets et revolvers. Il s'agit bien sûr de tirer, mais aussi d'entretenir correctement votre arme, de connaître ses conditions optimales d'utilisation et les règles de sécurité dont il faut faire preuve en la manipulant. Un niveau élevé ne dénotera pas seulement une extrême habileté au tir, mais pourra aussi figurer une passion aiguë pour les armes. Le personnage s'intéressera aux derniers modèles sortis et pourra évaluer une arme, sa provenance et son type de fabrication.

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme de poing / Coordination

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Bricoler son arme (rajout d'un pointeur laser ou une crosse d'appoint) : Arme de poing / Coordination

Connaître les dernières innovations : Arme de poing / Éducation

Arme lourde

Caractéristique généralement associée : Carrure

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [mitrailleuse, lance-roquettes, lance-flammes]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : ce genre de compétence n'est pas vraiment réservée aux personnages qui veulent faire de la broderie. Vous avez appris à mettre en batterie et à utiliser un certain type d'armes lourdes (mitrailleuse, lance-roquettes...). La spécialisation intervient dès l'apprentissage de la compétence afin de refléter la technicité spécifique de chaque type d'arme.

Exemples d'utilisation :

Utiliser une arme lourde : Arme lourde / Carrure

Identifier une arme en examinant l'impact ou les dégâts qu'elle a causés : Arme lourde / Perception

Bricoler ou réparer une arme lourde : Arme lourde / Coordination

Athlétisme

Caractéristique généralement associée : Carrure

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : plus haut, plus vite, plus fort. Vous avez fait vôtre la devise du baron de Coubertin et grâce à un entraînement rigoureux, vous savez exploiter au mieux vos possibilités physiques. Vous savez nager, vous courez vite et/ou longtemps, et vous pouvez tenter des sauts difficiles ou hasardeux, bref, rien de ce qui est physique ne vous échappe.

Exemples d'utilisation :

Courir vite : Athlétisme / Coordination

Courir longtemps : Athlétisme / Carrure

Escalader un muret : Athlétisme / Coordination

Nager : Athlétisme / Carrure

Conduite

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 8+ [voiture, moto, camion, chenillé]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : vous avez appris à conduire et à manœuvrer un véhicule terrestre. Vous connaissez les manœuvres de base et avez quelques notions du fonctionnement et de l'entretien de l'engin. En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une spécialisation qui marquera le type de véhicule que vous savez conduire.

Exemples d'utilisation :

Conduite rapide en ville : Conduite / Coordination
Éviter un obstacle inattendu : Conduite / Réflexes
Connaître les spécificités techniques d'une voiture ou d'un équipement :
Conduite / Éducation

Connaissance

Caractéristique généralement associée : Éducation
Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [au choix du joueur]
Utilisation des Points d'adrénaline : non
Description : cette compétence comprend tous types de connaissances générales, scientifiques, artistiques ou autres que pourrait avoir acquis un personnage. Sélectionnez votre champ de connaissance immédiatement après avoir choisi cette compétence. Vous pourrez piocher du côté des sciences (physique, chimie, biologie...), avoir des connaissances plus générales (médias, gangs, politique, droit...), liées aux sciences humaines (géographie, histoire, économie...), aux différentes pratiques mystiques des sociétés tribales (gangs jamaïcains, vaudou et magie noire pour les plus fêlés) ou même aux arts (littérature, histoire de l'art, cinéma...). Elle peut servir de base à un jet dont une compétence n'existe pas et ne nécessite pas sa création. En effet il n'existe aucune compétence explosifs, peu de personnages doivent être capable de s'en servir après tout, utilisez Connaissances [Explosif ou Chimie]/Coordination pour les utiliser.

Exemples d'utilisation :

Passer un examen oral : Connaissance [matière choisie] / Sang-froid
Répondre à une question technique : Connaissance [matière choisie] / Éducation

Corps à corps

Caractéristique généralement associée : Réflexes
Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [coups, projections, immobilisations]
Utilisation des Points d'adrénaline : oui
Description : vous avez appris à vous battre à mains nues en utilisant toutes les armes que vous a données la nature. Vous distribuez les coups de poing, les coups de pied ou les coups de boule (que ce soit au singulier ou au pluriel), vous mordez, tordez, déboîtez, dans un style bien peu académique mais qui sait être diablement efficace. À partir du niveau 7+, vous devrez choisir une spécialisation entre les projections, les immobilisations et les coups portés.

Exemples d'utilisation :

Donner un coup : Corps à corps / Réflexes
Réaliser un kata : Corps à corps / Coordination

Déguisement

Caractéristique généralement associée : Perception
Spécialisation : aucune
Utilisation des Points d'adrénaline : non
Description : vous savez vous grimer, que ce soit pour tenter de prendre

l'apparence de quelqu'un ou pour masquer votre véritable identité. Outre une certaine compétence pour vous maquiller ou vous habiller de la manière la plus adaptée, vous pourrez aussi tenter de singer les attitudes (physiques ou verbales) de quelqu'un ou d'imiter sa voix.

Exemples d'utilisation :

Prendre l'apparence de quelqu'un : Déguisement / Perception

Singer la voix ou l'attitude de quelqu'un : Déguisement / Coordination

Discrétion

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à vous déplacer ou à agir furtivement. Vous savez vous déplacer avec calme et circonspection et tirer parti de l'environnement qui vous entoure pour ne pas être vu ou entendu. Outre cette capacité de discrétion dans vos mouvements, vous pouvez utiliser cette compétence pour masquer certains de vos faits et gestes.

Exemples d'utilisation :

Progresser furtivement dans l'ombre : Discrétion / Coordination

S'approcher discrètement d'un homme armé : Discrétion / Sang-froid

Sortir une arme sans attirer l'attention : Discrétion / Coordination

Filer un individu dans la rue : Discrétion / Perception

Électronique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : avec cette compétence, vous avez acquis un certain savoir dans les domaines de l'électricité et l'électronique. De même, la réparation de certains appareils (avec le matériel adéquat) ou le diagnostic des pannes seront parfaitement à votre portée.

Le versant illicite de cette compétence vous permettra de fracturer les serrures électroniques, de triturer les alarmes, de démarrer des voitures sans avoir la clé... Bien évidemment, si des flics utilisent ainsi cette compétence, il est alors probable qu'ils s'attireront les bonnes grâces et les regards langoureux du SAN (les affaires internes).

Exemples d'utilisation :

Diagnostiquer une panne : Électronique / Éducation

Réparer une panne : Électronique / Coordination

Démarrer une voiture sans la clé : Électronique / Coordination

Trouver le point faible d'un système d'alarme : Électronique / Éducation

Éloquence

Caractéristique généralement associée : Charme

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : pour qui sait la manier avec habileté, la parole peut être une

arme dévastatrice. Cette compétence vous permettra d'en user avec aisance, et grâce à elle, vous pourrez frapper votre auditoire là où il risque d'avoir vraiment mal, sur le terrain des sentiments et des passions.

Un bon jet d'Éloquence, et c'est un public hostile qui pourra être retourné, des amis galvanisés ou un auditoire convaincu. Surtout, lors d'un interrogatoire, cette compétence vous permettra d'attaquer la corde sensible d'un individu et de le prendre par les sentiments.

Exemples d'utilisation :

Discuter le prix d'un objet sur un marché : Éloquence / Sang-froid

Draguer : Éloquence / Charme

Falsification

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence vous permettra de déceler des faux documents ou des faux papiers. Certains faux seront si grossiers qu'un simple coup d'œil permettra de les confondre, tandis que pour d'autres, il faudra plusieurs heures et un matériel plus sophistiqué. Pour déceler un faux il vous faudra réussir un jet d'opposition contre le faussaire que l'on essaie de démasquer. Le versant illicite de cette compétence permettra de fabriquer et de concevoir des faux documents et des faux papiers, voire, avec des moyens importants, de la fausse monnaie.

Exemples d'utilisation :

Déceler des faux documents : Falsification / Perception

Élaborer et fabriquer des faux documents : Falsification / Coordination

Informatique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire au niveau 5+ [piratage, programmation]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : difficile de se passer de l'informatique de nos jours. Que ce soit pour conduire sa voiture, taper un rapport, rechercher de la documentation ou se détendre après une journée de boulot, l'utilisation des ordinateurs est quotidienne, alors mieux vaut en connaître le fonctionnement. Avec cette compétence, vous saurez installer un ordinateur, vous pourrez le dépanner, l'entretenir, formater des disques durs, en rajouter, réparer la base de registre, ajouter ou changer des pilotes, bref, mettre les mains dans le cambouis. Un niveau plus élevé (à partir de 5+) cette compétence dénotera une connaissance approfondie de l'architecture des machines et la capacité à les programmer.

Exemples d'utilisation :

Obtenir des informations : Informatique / Éducation

Briser un code secret : Informatique / Sang-froid

Intimidation

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : face à certains esprits récalcitrants, montrer les dents pourra parfois être bien utile pour obtenir des renseignements, des aveux ou un laisser passer. L'intimidation n'est pas forcément physique, elle peut être composée d'un subtil éventail de menaces, de sous-entendus ou d'allusions à un châtiment qui pourrait s'abattre sur le réfractaire. Certains puristes de l'interrogatoire jugent l'usage de cette compétence comme un manque définitif de finesse et de discernement. Pourtant, elle est souvent couronnée de succès.

Exemples d'utilisation :

Faire le service d'ordre d'un concert de rap : Intimidation / Sang-froid

Entrer le premier dans une boîte de nuit : Intimidation / Carrure (Charme pour un personnage féminin)

Jeu

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence offre un vaste panel de possibilités à celui qui la maîtrise. Non-content de connaître parfaitement les règles, le fonctionnement et le folklore des jeux (jeux de casino, poker, bingo, loterie, bonneteau...), le personnage a appris à connaître les différentes méthodes de triche ou de fraude couramment pratiquées. S'il un honnête homme, il pourrait même mettre en pratique ces connaissances pour lui-même tricher.

Exemples d'utilisation :

Connaissance des règles précises d'un jeu quelconque : Jeu / Éducation

Pour gagner au poker : Jeu / Sang-froid

Tricher : Jeu / Coordination

Repérer un tricheur : Jeu / Perception

Lancer

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : à force de regarder les World Series de baseball à la télé, le personnage a développé une technique efficace de lancer. Il est maintenant à même de jeter avec précision et puissance un objet quelconque avec, peut-être, une légère préférence pour les grenades.

Exemples d'utilisation :

Lancer une grenade fumigène à travers la vitre ouverte d'une voiture : Lancer / Coordination

Lancer un chargeur à un partenaire qui se trouve à une vingtaine de mètres : Lancer / Carrure

Mécanique

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a développé des connaissances approfondies en mécanique. Il sait diagnostiquer une panne et la réparer (à condition d'avoir le matériel adéquat), quitte à bricoler des pièces de fortune. Cette compétence n'est pas seulement limitée à l'automobile, mais peut aussi s'envisager pour toute machine que le personnage ne connaît pas forcément mais dont le mode de fonctionnement est évident (moto, machine-outil, machine à laver...)

Exemples d'utilisation :

Déterminer le fonctionnement d'un appareil : Mécanique / Éducation

Diagnostiquer une panne : Mécanique / Perception

Réparer une panne : Mécanique / Coordination

Médecine

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [chirurgie, pharmacologie, médecine légale]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : bercé par les épisodes d'Urgence, tandis que maman contemplait le beau Georges et papa les jolies infirmières, vous ne rêviez déjà que d'intubation, d'iono et de chimie standard (sans d'ailleurs véritablement savoir ce que cela voulait dire). Adolescent vous ne rêviez que de virus (les petites bêtes qui font du mal, pas les sexes masculins d'origine soviétique), de fractures (physiques et pas sociales) et de plaies ouvertes. Les personnages disposant d'une telle compétence sont à la fois des experts en théorie (suite à de longues études) et en pratique (après de nombreux stages en médecine d'urgence). En fonction du niveau de compétence, il est possible de réduire des fractures, de stopper des hémorragies, de pratiquer des opérations chirurgicales lourdes et de maintenir en vie des patients en état critique.

Exemples d'utilisation :

Diagnostiquer une pathologie : Médecine / Éducation

Arrêter une hémorragie : Médecine / Coordination

Conseiller un médicament : Médecine / Éducation

Stabiliser l'état d'un blessé grave : Médecine / Coordination

Pilotage

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [patrouilleur maritime, hélicoptère, avion]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a développé un savoir assez technique, lui permettant le pilotage d'un engin au maniement complexe comme un avion, un hovercraft, un hélico ou une vedette moderne. Il sait effectuer toutes les manœuvres de base permettant d'assurer le fonctionnement optimal de l'appareil en préservant la sécurité des passants et il a appris à superviser la maintenance de l'engin.

En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une spécialisation qui indiquera le type d'appareil que vous savez piloter.

Exemples d'utilisation :

Poser un hélico : Pilotage / Coordination

Poser un hélico endommagé : Pilotage / Sang-froid

Reconnaître un type d'appareil au bruit ou à sa silhouette : Pilotage / Perception

Tracer une route maritime ou aérienne : Pilotage / Éducation

Premiers secours

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : le personnage a appris les gestes qui sauvent. Lorsqu'il se trouve face à une situation d'urgence, en présence d'un blessé, il sait réagir avec efficacité et rapidité pour stabiliser l'état du patient, soulager sa souffrance et l'empêcher de mourir, en attendant que des moyens plus « lourds » n'arrivent. Ces manœuvres simples passent par un contrôle du pouls et de la respiration du patient, et une intervention rapide s'ils sont déficients (massage cardiaque, respiration artificielle, etc.). Le personnage ne sera pas qualifié pour des tâches plus complexes comme la réduction d'une fracture ou le diagnostic précis d'un traumatisme ou d'une maladie.

Exemples d'utilisation :

Soigner un blessé : Premiers secours / Coordination

Faire du bouche à bouche : Premiers secours / Coordination

Faire un massage cardiaque : Premiers secours / Carrure

Stabiliser l'état d'un patient : Premiers secours / Sang-froid

Psychologie

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence permettra au personnage d'évaluer la psychologie et le comportement d'un individu. Elle permettra de comprendre son fonctionnement mental et d'anticiper ses réactions à un stimulus donné. Le personnage peut avoir développé empiriquement un sens inné de l'observation des caractères et comportements, ou bien avoir acquis un savoir plus académique à force de lectures et d'études.

Exemples d'utilisation :

Se rendre compte qu'un individu a quelque chose à se reprocher : Psychologie / Perception

Discuter avec un tueur en série : Psychologie / Sang-froid

Recherches

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : Les enquêtes ne se mènent pas uniquement sur le terrain mais aussi parfois dans des archives ou des bibliothèques. Cette compétences

évoque la capacité de s'y retrouver dans ces méandres silencieux.

Exemples d'utilisation :

Fouiller une archive : Recherche / Sang-froid

Identifier ou connaître une procédure administrative particulière : Recherche / Éducation

Rhétorique

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à raisonner et surtout à mettre en parole de manière argumentée et précise votre cheminement intellectuel. Vous pouvez tenter d'amener votre interlocuteur à vous écouter ou à vous parler, en lui démontrant rationnellement pourquoi il doit le faire. Là où l'Éloquence et l'Intimidation frappent la passion et la sensibilité humaine, la Rhétorique choisit d'attaquer froidement sur le terrain du jugement, de la logique et de la raison.

Exemples d'utilisation :

Faire prévaloir votre point de vue dans une discussion : Rhétorique / Éducation

Discuter sur le zinc d'un bistrot : Rhétorique / Carrure (Charme pour les personnages féminins)

Survie

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7 + [type d'environnement]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : lors de l'arrivée sur les lieux d'une base, il est vital de protéger l'environnement des agressions extérieures. Cette compétence permettra au personnage de savoir ce qu'il faut faire pour préserver et récolter aussi rapidement que sûrement tous les profits d'un lieu. Cette compétence inclut aussi la chasse et la pêche.

Exemples d'utilisation :

Préserver un lieu face à un groupe de badauds : Survie / Sang-froid

Trouver un objet important : Survie / Perception

Tir en rafales

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [arme d'épaule, arme de poing]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : manier le revolver ou le pompeux, c'est bien beau, mais c'est à son habileté à faire feu avec des armes automatiques que l'on reconnaîtra le véritable homme de terrain ! Cette compétence permettra l'utilisation et la mise en œuvre optimale d'une arme tirant en rafales, ainsi que son entretien. Le contrôle du recul et de la visée sont deux éléments importants qui ne seront jamais négligés par le tireur professionnel, surtout s'ils s'agit de faire feu au milieu d'innocents. Il est impossible de posséder une compétence de Tir en rafales d'un meilleur niveau que la compétence d'arme qui s'y rapporte

(exemple : un personnage qui possède la compétence Arme de poing 6+ ne peut pas posséder la compétence Tir en rafales [arme de poing] au niveau 5+).

Exemples d'utilisation :

Tirer : Arme de poing / Coordination

Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

Entretien son arme : Arme de poing / Coordination

Vigilance

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : savoir rester aux aguets, sans cesse sur le qui-vive, c'est parfois ce qui fait la différence entre un homme mort, un homme vivant et un mort-vivant. A force de côtoyer la violence, certains en viennent à développer une certaine paranoïa. C'est celle ci qui permet de rester constamment sur ses gardes.

Exemples d'utilisation :

Entendre venir les rôdeurs : Vigilance/ Perception

Localiser un tireur : Vigilance / Perception

IV. DAY OF THE DEAD

Cette partie vous expliquera comment véritablement jouer à The Walking Dead : Survive or Perish. Les maîtres comme les joueurs devraient lire très attentivement cette partie, les maîtres doivent même tenter d'en mémoriser le principe pour plus de fluidité durant la partie.

.1. Définitions

Trois termes importants reviendront régulièrement au cours du jeu. Ils permettent de définir les jets de dés que vous aurez à effectuer au cours de vos enquêtes.

Dans un premier temps on parlera de la **caractéristique directrice**, il s'agit de la caractéristique qui déterminera le nombre de base de dés jetés pour accomplir une action. Comme nous le verrons par la suite ce nombre de dés de base pourra ensuite être modifié par un certain nombre de facteurs extérieurs.

Exemple : si la caractéristique directrice d'un jet est la Carrure et que le personnage qui tente cette action possède une Carrure de 3, il jettera 3 dés.

Dans un deuxième temps nous nous intéresserons à la **valeur seuil** ou **seuil**. Il s'agit du nombre minimum qu'il est nécessaire d'obtenir sur un jet de dé pour qu'il soit considéré comme une réussite. Lors d'un jet de compétence, la valeur seuil sera simplement égale au niveau de la compétence. Lors d'un jet de caractéristique la valeur seuil sera, par défaut, de 6+. Il est aussi possible que cette valeur seuil soit modifiée par des facteurs extérieurs. Dans le jeu ou dans les scénarios, la valeur seuil sera indiquée soit par le nom de la compétence, soit par une formule à calculer, soit directement par une valeur chiffrée suivie du signe « + ».

Exemple : si le seuil d'une action est de 5+, tout dé qui indiquera un résultat supérieur ou égal à 5 sera considéré comme une réussite.

Enfin nous parlerons de **niveau de difficulté** ou **difficulté**, cette valeur chiffrée représentant le nombre de réussites (c'est-à-dire de dés ayant obtenu un résultat supérieur ou égal au seuil) nécessaires à la réalisation de l'action tentée.

Exemple : si la difficulté d'une action est de 3, le joueur dont le personnage tentera cette action devra obtenir 3 réussites avec un seul et même jet pour que l'action elle-même soit réussie.

En bref, un jet d'action sera toujours présenté d'une des deux manières suivantes :

Compétence/Caractéristique (Difficulté)

Ou

Seuil/Caractéristique (Difficulté).

Exemple : Armes de poing/Coordination (3) indique qu'il faudra lancer autant de dés que le niveau de Coordination, que lorsque ces dés indiqueront une valeur supérieure ou égale au niveau d'Armes de poing ils seront considérés comme des réussites et qu'il faudra obtenir au moins 3 de ces réussites pour accomplir l'action entreprise. S'il s'était agi d'un simple jet de Coordination requérant 3 réussites sur un seuil de 6+ on l'aurait alors noté : 6+/Coordination (3).

Chaque fois qu'un joueur obtient un 10 naturel sur son jet, il obtient un nouveau dé et peut continuer de lancer tant qu'il réussit un 10 naturel

Si un personnage ne possède pas la compétence, il peut faire un jet sur la caractéristique mais n'obtient une réussite que sur un 10.

.2. Notion de round

Toute scène d'action est divisée en round, ce round dure environ trois secondes et permet de réaliser deux actions (une simple et une complexe).

- Actions simples : ce sont des actions très fréquentes et ne nécessitant aucun jet : lâcher un objet, parler, se déplacer jusqu'à trois fois la caractéristique Carrure en mètre, éjecter un chargeur, en encocher un autre, charger avec un speedloader...
- Actions complexes : ce sont des actions qui nécessitent soit un jet (tirer, conduire, courir,...) ou alors nécessitant un minimum de concentration (ouvrir une serrure avec une clef, déplacer un meuble,...). Il est à noter qu'une action complexe de course permet de parcourir une distance égale au double de la distance de marche.

Il est possible de cumuler des actions complexes en obtenant un malus d'un dé cumulatif à chaque action en plus de la première (aucun malus à la première, -1D à la deuxième, -2D à la troisième et ainsi de suite.).

.3. Marge de réussite

C'est le nombre de dés supplémentaires réussi face à la difficulté établie. Le nombre de réussites nécessaires

Exemple : Si vous sautez par dessus un trou plutôt que de retomber simplement sur vos pieds, vous effectuez une belle roulade à l'atterrissage

digne des plus grands films d'actions.

.4. Jets opposés

Lors d'utilisation de compétences opposées le calcul est simple. Si les deux réussissent le jet c'est celui qui obtient la plus grande marge de réussite qui réussit l'action.

.5. Combat



.5.1 Attitude

A chaque tour de combat, tout individu vivant doit sélectionner son attitude (de -2 à +2) reflétant un bonus ou malus à affecter au jet(un bonus en attaque comporte obligatoirement le malus en défense). Le chiffre entre parenthèse est toujours lié à l'attaque (inversement proportionnel à la défense) :

- Planqué (-2) : Le personnage profite de toutes les protections présentes autour de lui, un personnage apeuré se planquera
- Prudent (-1) : Le personnage profite du terrain pour se protéger plus intéressé par sa survie que le combat.
- Normal (0) : n'importe qui au milieu de n'importe quoi. Les rôdeurs sont dans cet état
- Agressif (+1) : Un personnage qui avance à découvert pour mieux viser
- Ultra violent (+2) : une personne devenue folle et qui cours vers l'ennemi dans le seul but de l'exterminer.

Planqué	-2 dés à toutes les actions du tour
	+2 au niveau de diff pour être touché
Prudent	-1 dés à toutes les actions du tour
	+1 au niveau de diff pour être touché
Normal	Pas de modification
Agressif	+1 dés à toutes les actions du tour
	-1 au niveau de diff pour être touché
Ultra-violent	+2 dés à toutes les actions du tour
	-2 au niveau de diff pour être touché

.5.2. Initiative

A chaque tour de combat les participants doivent lancer leur initiative. Celles ci consistent en un jet 6+/Réflexes et celui qui a le plus de réussite agit en premier

.5.3. Impact et dommages

Toutes les armes possèdent trois valeurs importantes : la précision (PR), la puissance (PU) et la Force d'arrêt (FA).

Il est rare qu'une arme aie plus de 2 en précision. La puissance moyenne d'une arme de poing est de 3 et de 5 pour un fusil. La FA est en général de 1.

Pour toucher une cible un personnage devra réussir un jet de tir. Le nombre de dés lancés sera, à la base, égal à la valeur de caractéristique (Coordination) plus les modificateurs suivants :

Attitude du tireur	+/- X Dés
Précision de l'arme	+/- X Dés
Bout portant (moins de 2 mètres)	+ 1 Dé

Si le nombre de dés à lancer est inférieur à 1, le tir n'a aucune chance de toucher.

Le nombre de réussites nécessaires pour toucher une cible dépend de la distance et suis le barème ci dessous :

Portée courte (moins de 10 mètres)	1
Portée moyenne (jusqu'à la portée)	2
Portée longue (jusqu'au double de la portée)	3
Attitude de la cible	+/- X
Facteur divers (temps, lumière)	A l'appréciation du Meneur

.5.4. Localisation

Il faut ensuite savoir où l'attaque a touché, on lance alors 1d10.

Résultat	Partie touchée	Modificateur
1 - 2	Jambes	-
3 - 4	Abdomen	1
5 - 7	Torse	2
8 - 9	Bras	-
10	Tête	3

Le modificateur de localisation affecte les jets de dommages et d'encaissement qui vont suivre, plus il est important plus les dommages sont graves

.5.5. Force d'arrêt

Chaque personnage touché doit faire un jet de carrure ou de sang-froid (au choix du joueur) et doit obtenir un nombre supérieur ou égal de réussite par rapport à la force d'arrêt de l'arme (majoré du modificateur de localisation).

Si il le réussit, il ne subit aucun malus.

Si il le rate mais obtient au moins 1 réussite, il subit un malus de 1 dé à toutes ses actions pour le prochain round

Si il le rate sans aucune réussite, il s'écroule au sol et doit réussir un jet de récupération pour se relever ($6+$ / Carrure ou sang froid (FA + modificateur de localisation - 1 par tour après le premier)

.5.6. Dommage et point de vie

Viennent ensuite les dommages proprement dit. Ils sont calculés en jetant plusieurs d6 (et non pas des d10 comme pour la plupart des jets).

On lance donc :

un nombre de d6 égal à la Puissance de l'arme - une valeur égale au jet de protection de l'armure que porte la cible à l'endroit touché + un nombre de d6 égal au modificateur de localisation

SOIT

Pu d6 - Protection + modificateur de localisation d6

Cependant si les dommages de base de l'arme (apporté par la PU) ne dépasse pas la protection, on ne calcule pas le modificateur de localisation (en effet la balle ne passe pas la protection et ne peut donc faire plus de dégâts).

.5.7. Tir en rafale contrôlée

Lorsqu'une arme est utilisée pour effectuer un tir en rafale courte, le personnage utilise la compétence Tir en rafales et non la compétence habituelle.

Certaines armes permettent de tirer en rafales, celle-ci sont indiquées dans le mode de tir de la description des armes.

Lors d'une rafale courte, si le jet de tir est réussi(traité comme un tir normal) une balle touche normalement la cible. Pour chaque point de marge de réussite , une balle supplémentaire touche la cible. Bien évidemment, il est impossible de toucher une cible avec plus de balles que l'arme n'en a crachées lors de la rafale.

Une fois le nombre de balle défini, on lance le jet de localisation pour le premier impact, puis on ajoute 1 à ce jet pour le second impact, puis 2 au troisième. Si le jet de localisation dépasse 10, les balles supérieures ne touchent pas la cible. Ce système est évident pour ceux qui ont déjà manipulé une arme en rafale, en effet, le canon a tendance à se relever et ne touche plus la cible visée initialement.

.5.8. Viser

Lorsqu'un tireur souhaite être plus efficace au tir, il peut prendre un round supplémentaire avant de tirer pour pouvoir modifier de + ou - 2 le jet de localisation, un round supplémentaire offre un point supplémentaire, très pratique pour viser les rôdeurs, beaucoup moins face à des pillards.

.5.9. Le Corps à corps



Dans le cas d'armes blanches, on calque le schéma ci-dessus (elles sont elles aussi caractérisées par un PR, un PU et un FA).

Dans le cas d'un combat à mains nues, les dommages de base sont égaux à la Carrure du cogneur.

De plus, si on touche une localisation spéciale, le bonus est ajouté en points et non en dés.

Enfin, au corps à corps, l'armure ne protège que de la valeur fixe. Par exemple, une armure de 2D6+6 ne protège « que » de 6.

.5.10. Dommages spéciaux

Le monde de Walking dead est un monde dangereux où la mort attend les personnages au détour d'une rue ou d'un rocher.

Noyade- Asphyxie : Un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de minutes égale à la moitié de sa valeur de Sang-froid , une fois ce délai passé, il perd 5 pts de vie par tour

Explosion : voir équipement

Stress : suite à une situation critique un personnage risque d'être paniqué. Afin de symboliser cela le personnage effectue un jet de sang froid contre une difficulté de 1 (modifiable selon température, importance du stress, etc...). Cela vaut au final un malus de 1D cumulable aux jets

Faim et Soif : ceux-ci font aussi perdre autre chose que des points de vie, en effet, pour chaque tranche de 3 jours sans boire par temps chaud (modulable) un personnage perd (de façon temporaire) 1 point de carrure. Pour la faim c'est une fois tous les 5 jours. Ceux-ci remontent complètement si il est bien rassasié. Attention cependant si le nombre de points de carrure tombe à 0 le personnage meurt. Et par chance il se relève et voudra casser la croûte sur ses petits camarades.

Chute : pour cela il faut déterminer le type de chute (à décision du MJ), si elle est contrôlée ou non et suivre le tableau ci-dessous

Hauteur de chute	Reception sur les pieds	Réception en vrac
0 - 1,9m	Pas de dommages, pas de FA	Dommmages 1d6-1; FA 1
2m - 2,9m	Dommmages 1d6-4; FA 2	Dommmages 1d6; FA 3
3m - 3,9m	Dommmages 1d6-2; FA 3	Dommmages 2d6; FA 4
4m - 4,9m	Dommmages 3d6; FA 5	Dommmages 3d6; FA 5
par mètre supplémentaire	Dommmages +1d6; FA +1	Dommmages +1d6; FA +1

.5.11. Guérison

Lorsqu'un personnage est blessé sur le terrain, il peut être soigné avec un jet de Premiers secours/Coordination. Le niveau de difficulté est 1 si le joueur dispose d'une trousse de secours, de 2 s'il possède un équipement bateau, et de 3 s'il n'a que ses yeux pour pleurer.

Le nombre de points de vie alors récupéré est égal à la marge de réussite du dé et jamais plus que le nombre des points de vie perdus au cours des 10 dernières minutes.

Le rythme de guérison naturel n'est que d'1 point par jour. Un personnage hospitalisé récupère entre 2 et 12 points de vie par jour de repos complet.

Lorsque ses points de vie tombe à zéro, un personnage tombe dans les pommes et perd 1 point de vie par tour. Il décède quand ses points de vie atteignent leur valeur initiale...négative sauf si l'on réussit son jet de premier secours.

Utiliser la médecine double tous les points récupérés.

.5.12. Liste des armes

Accroc de la gâchette voici pour vous la liste des armes en tout genre présentes dans ce livret

On commence par un petit tableau d'armes blanches suivi d'un descriptif complet d'armes à feu. Pour finir par les protections.

.5.12.1. Armes de corps à corps

Nom de l'arme	PU	PR	FA	Slot
Armes contondantes				
Antenne de voiture	1	-1	1	1
Batte de baseball	3	-1	3	2
Bouteille	1	0	2	1
Chaise	2	-1	1	4
Chaine	3	0	2	3
Couvercle de poubelle	1	1	1	3
Gants ou bottes ferrés	2	1	2	1
Matraque/Tonfa	2	0	1	2
Nunchaku	1	0	1	1
Outils divers (marteau)	1 à 3	0	1	variable
Planche à clous	2	1	2	3
Platre médical	2	0	1	2
Poing américain	1	0	1	1
Queue de billard	1	1	0	3
Poubelle	3	0	3	4
Sac Lesté	2	-1	2	4
Tuyau	2	-1	2	4



Nom de l'arme	PU	PR	FA	Slot
Armes Tranchantes				
Bouteille cassée	1	-1	0	1
Canne épée	3	0	2	3
Couteau de combat	2	-1	1	1
Couteau à cran d'arrêt	1	0	1	1
Couteau de cuisine	1	0	1	2
Couteau papillon	2	1	1	1
Cutter	1	0	-1	1
Crochet à viande	1	-1	-1	2
Dague commando	1	1	1	2
Fouet	1	-2	0	3
Gant clouté	1	0	1	1
Hache de pompier	4	-1	2	3
Hachette	3	-1	2	2
Katana	5	0	3	3
Machette	3	0	3	3
Pied de Biche	2	1	2	2
Pelle	4	-1	3	4
Rasoir à mains	1	-1	0	1
Vitre	2	-1	0	1

Nom de l'arme	PU	PR	FA	Slot
Armes Electriques				
Matraque	2	0	5	2
Perceuse	5	-1	0	2
Scie électrique	4	-1	0	2
Tronçonneuse	6	-1	2	4

.5.12.2. Armes à distance

Mode de tir:

Mode d'opération ou de tir, qui conditionne la cadence de tir :

S.A. Semi-automatique (chaque appui sur la détente déclenche un tir)

D.A. Double action (l'appui sur la détente arme le "chien" et entraîne le tir)

S. Simple action (le "chien" doit être armé manuellement entre chaque tir)

A. Automatique (tir en rafales continues tant que l'on appuie sur la détente)

R3. Rafale 3 coups (un limiteur "bride" la rafale à 3 coups, permettant de grouper les impacts)

P. Pompe (réarmement manuel par le biais d'une glissière appelée "pompe")

Les deux mains sont nécessaires pour recharger entre chaque tir

L. Levier (réarmement manuel par un levier, généralement sous garde de type Winchester)

Les deux mains sont nécessaires pour recharger entre chaque tir

C.M. Culasse Mobile (réarmement manuel par manipulation de la culasse, que l'on ramène vers l'arrière)

Les deux mains sont nécessaires pour recharger entre chaque tir

2C Double Canon superposé ou juxtaposé

Calibre :

Le calibre peut désigner soit le diamètre de l'ogive, la longueur de l'étui, le nombre de projectile dans la balle, l'année de création de la balle ou le diamètre intérieur du canon de l'arme. Les deux principales unités de mesures sont en fraction de pouce (inch) et en millimètre.

Traditionnellement, les britanniques parlent en fraction de pouces avec 3 décimales (ex : .280), les américains parlent eux avec 2 décimales (ex : .50) et les autres parlent en millimètres avec 2 décimales.

Les calibres les plus souvent utilisés sont le 9 mm para et le 357 magnum.

Le calibre est ici donné à titre indicatif et permet de connaître l'inter-comptabilité des différentes balles.

NB : Lorsque une arme est donné en plusieurs calibre cela ne veut pas dire qu'elle peut tous les supporter indifféremment. Une arme a un et un seul calibre donné à sa fabrication.

Munitions :

C'est le nombre de cartouche que contient le magasin ou le barillet.

Portée :

C'est la portée utile en mètres. Les armes peuvent tirer jusqu'au double de cette distance, mais à longue portée.

Puissance :

Indique le groupement de dés de dégâts.

Cadence :

Indique le nombre maximal de balles ou de rafales de trois pouvant être tirées en un tour. Cette cadence ne s'applique pas pour les tirs automatiques ou d'arrosage.

3B l'arme est capable de rafales de trois balles

R l'arme est capable de rafales de trois balles et de tir automatique

TA l'arme ne peut tirer qu'en tir automatique

Dissimulation :

Détermine la facilité avec laquelle une arme peut être dissimulée à la vue d'un observateur éventuel.

Poche Peut être dissimulé dans une poche (Slot 1)

Veste Peut être dissimulé sous une veste (Slot 2)

Imper. Peut être dissimulé sous un imperméable (Slot 3)

Aucune Impossible à dissimuler (Slot 4 minimum)

Précision :

Détermine le nombre de dé supplémentaire à lancer lors d'un tir

Force d'arrêt :

l'explication est donnée bien plus haut dans ce livret

Il est important de noter que ces armes peuvent supporter des accessoires tel le silencieux, un pointeur laser (+1 au jet), une crosse (portée x 1,5 ; slots +1), une lunette (portée x2). Etc... naturellement ces objets sont très durs à trouver.

PISTOLET AUTOMATIQUE

▣ **44 Automag**

Apparu au cours des années 70, ce fut le premier pistolet automatique à pouvoir tirer une version spécialement adaptée et surpuissante du célèbre .44 Magnum. Cette arme doit sa notoriété à son apparition dans «Le Retour de l'Inspecteur Harry » (Sudden Impact) où Clint Eastwood en démontre l'efficacité supposée. C'est encore l'un des automatiques les plus puissants au monde (à noter qu'il ne peut pas toutefois utiliser le calibre .44 Magnum standard)

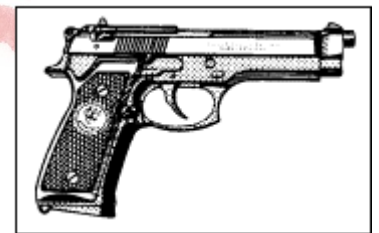


Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.44 Automag	7	20 m	4	1	Veste	0	3

▣ **Beretta 92-F (M9)**

Adopté depuis 1985 par l'armée américaine, le Beretta 92 jouit d'une très bonne réputation auprès des militaires et des nombreuses forces de police qui l'utilisent à travers le monde. C'est un pistolet automatique ergonomique, fiable et précis, doté d'un chargeur de bonne capacité.

NB : le chargeur 18 coups est à peine plus proéminent.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A	9 mm para.	15	15 m	2	4	Veste	1	1

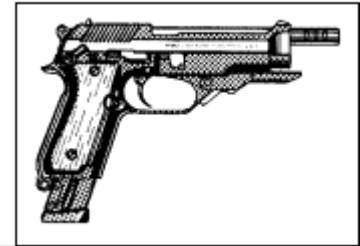
▣ **Beretta 93-R**

Variante du Beretta 92 dotée d'un sélecteur permettant le tir de courtes rafales, pourvue d'un impressionnant cache-flamme et équipée d'une poignée avant repliable

ainsi que d'une crosse squelette amovible; son chargeur sur-

dimensionné accueille 20 cartouches. Son contrôle lors des tirs par rafales n'est pas des plus aisé, même avec la crosse montée.

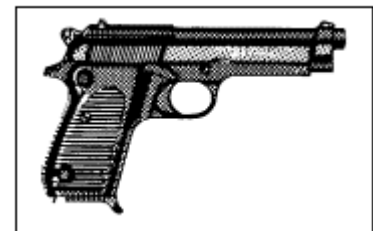
NB : en rafale, les tirs ont a une difficulté augmenté de 1.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A- R3	9 mm para.	20	20 m	2	3/3B	Veste	0	1

Beretta M1951

Arme de bonne qualité produite après guerre, et dont découle le Beretta 92. C'est une arme robuste, utilisée par de nombreuses polices (italiennes et israéliennes notamment) à travers le monde, dont le défaut majeur, dû à sa génération, est son chargeur doté d'une seule colonne, ce qui limite sa capacité à 8 cartouches.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A	9 mm para	8	15 m	2	4	Veste	1	1

Beretta M20

Pistolet automatique de poche dont la cartouche de 6,35nm. (.25 ACP) manque de puissance d'arrêt et de portée pratique ; néanmoins, sa discrétion en fait une bonne arme de secours placé à la cheville ou dans un sac à main.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A	.25 ACP	8	5 m	1	5	Poche	-1	1

☒ Beretta M951-R

Version modifiée et extrapolée du Beretta 1951 autorisant le tir automatique; équipée d'une poignée crosse avant démontable, sa maîtrise en tir par rafales est très délicate, aussi il est fortement déconseillé de tirer sans cette crosse. Son chargeur sur-dimensionné à 10 coups s'avère bien insuffisant pour du tir en rafales.



NB : la crosse compte comme un compensateur de recul

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A. - A.	9 mm para	10	15 m	2	4/TA	Veste	0	2

☒ Browning GP 35

Le Browning GP 35 est sans conteste l'un des meilleurs pistolets jamais construits. Il est toujours en service, et en quantités telles qu'il dépasse tous les autres types de produits. Il fut largement utilisé par l'armée allemande mais aussi par bon nombre de soldats alliés. Il bénéficie d'une excellente réputation de fiabilité et de précision.

Cette arme a en outre introduit le chargeur à double colonne permettant l'emport de 13 cartouches de 9mm.Para. (d'où l'appellation GP pour « Grande Puissance »).



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	13	15 m	1	4	Veste	-1	0

☒ Colt 45 (M1911A1)

Le pistolet américain le plus célèbre de la Seconde Guerre Mondiale est le pistolet semi-automatique calibre .45 Modèle 1911 inventé par John M. Browning. Ce pistolet a vu le jour à cause de la frustration des militaires US devant la puissance insuffisante de leurs revolvers petits calibres durant la guerre hispano-américaine Colt et Springfield produisirent ensemble cette arme de 1911 à 1915, et à la fin de la Première Guerre Mondiale plus de 60% des soldats américains en France étaient équipés du Colt 45.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
-------------	---------	-----------	--------	-----------	---------	---------------	-----------	---------------

S.A.	.45 ACP	7	15 m	1	3	Veste	0	1
------	---------	---	------	---	---	-------	---	---

Glock 17

Conçue en 1982, cette arme révolutionnaire se singularise à plus d'un titre: aspect extérieur, matériaux plastiques prédominants, chargeur grande capacité, absence de chien extérieur et pédale de sécurité intégrée à la détente (pas de levier de sûreté extérieur); c'est une arme de combat exceptionnelle, adoptée par les forces armées autrichiennes et norvégiennes, ainsi que par de nombreuses polices à travers le monde.



NB : un talon de chargeur oblique (plus proéminent) permet de porter la capacité à 19 coups.

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	17	15 m	2	4	Veste	1	1

Glock 18 (*même apparence que le Glock 17*)

Glock 17 légèrement modifié (une seule pièce supplémentaire!) afin de permettre le tir en mode automatique; c'est une arme conçue dans l'optique d'offrir un PA semi—automatique capable de tirer en rafales en vue d'un tir de saturation par exemple. La seule différence esthétique visible est la présence d'un discret sélecteur de tir (coup par coup / rafales);

NB : Glock fournit également on option un chargeur grande capacité à 31 coups mais qui diminue d'un degré la dissimulation

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A. - R3.	9 mm para	17	15 m	2	3/3B	Veste	0	2

Hleckler & Koch P7M8

Excellent pistolet automatique adopté par de nombreuses forces de polices européennes, développé au milieu des années 70.

C'est une arme précise, extrêmement fiable, courte et compacte, dont le seul défaut est d'avoir une faible capacité d'emport (8 coups, dans un chargeur simple pile).

Pour une meilleure puissance de feu, il faudra se tourner

vers son grand frère, le P7M13.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	8	15 m	1	4	Poche	1	1

▣ **Heckler & Koch P7M10** (même apparence que le H&K P7M8)

Dernier né de la famille P7 chamberé pour le calibre .40 S&W (pour les besoins du FBI).

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	40 S&W	10	15 m	2	3	Poche	1	1

▣ **Heckler & Koch P9S**

Pistolet relativement compact issu des mêmes technologies que les pistolets-mitrailleurs de la série MP-5.

C'est une arme d'apparence assez particulière, précise, fiable, mais dont la capacité du chargeur laisse à désirer.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	9	15 m	1	4	Veste	1	1
S.A.	.45 ACP	7	15 m	2	3	Veste	0	1

▣ **Heckler & Koch VP70**

Arme innovante à plus d'un titre lors de sa commercialisation au cours des années 70, elle fut l'une des premières à utiliser massivement les matières plastiques; son chargeur grande capacité (18 coups) ainsi que la possibilité de lui adjoindre une crosse d'épaule, dotée d'un sélecteur de tir permettant le tir de rafales de 3 coups, achèvent d'en faire une arme révolutionnaire pour son époque.

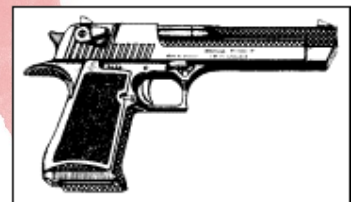
NB : la crosse compte comme un compensateur de recul



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	18	15 m	2	3	Veste	0	1
R3.	9 mm para	18	15 m	2	3B	Imper.	0	1

IMI Desert Eagle

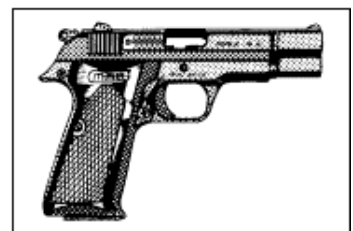
Célèbre pistolet automatique surpuissant de l'Industrie Militaire Israélienne (IMI); c'est une arme encombrante et très lourde apparue en 1985, et qui a la particularité de ne tirer que les calibres les plus puissants issus du monde des armes de poing: .357 Magnum, .44 Magnum et depuis peu le monstrueux .50 Action Express. Malgré tout, le recul est bien moindre qu'avec un revolver de même calibre tout en offrant une capacité en munitions plus importante; le modèle en .44 Magnum est en dotation au sein de la police israélienne.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.357 Magnum	9	15 m	2	1	Veste	-1	3
S.A.	.44 Magnum	8	15 m	2	1	Veste	-1	2
S.A.	.50 AE	7	15 m	2	1	Veste	-1	2

MAB PA15

Pistolet automatique français de bonne qualité, précis et fiable, utilisé par de nombreux corps de l'armée française, dont le peu de succès commercial s'explique par une détente dure, un armement de la culasse plutôt difficile, et une sûreté de détente un peu particulière. Malgré tout, c'est une bonne arme dotée de surcroît d'une bonne capacité de chargeur.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	15	15 m	1	4	Veste	1	1

Makarov

Conçu pour la

police et les officiers soviétiques, le Makarov est une copie (datant des années 50) très réussie du Walther PPK. Il est capable des mêmes performances. Ce petit pistolet a servi dans l'armée soviétique et les pays alliés jusqu'en 1990.

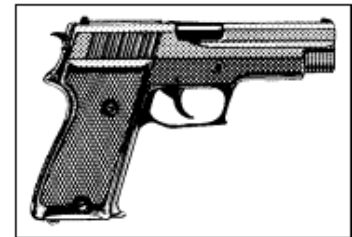
C'est une arme solide, robuste et simple, réalisée dans un acier de bonne qualité, mais dont la poignée n'est pas très ergonomique (elle est adaptée à l'usage de gants polaires); le Makarov utilise le calibre soviétique standard 9x18 mm. Sov. dans des chargeurs 8 coups.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9x18 mm. Sov.	8	15 m	2	3	Poche	-1	1

🔪 **SIG-Sauer P220**

Pistolet militaire exceptionnel dont les critères de manufacture et de finition sont dignes de la réputation Suisse en la matière; c'est une arme facile à prendre en main, précise et très fiable, dont l'entretien est, en outre, des plus aisés.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	9	15 m	1	4	Veste	1	1
S.A.	.45 ACP	7	15 m	2	3	Veste	1	1

🔪 **Smith & Wesson M39**

Pistolet automatique très populaire aux États-Unis, toujours produit malgré un certain âge, apprécié pour sa précision et sa facilité de mise en œuvre

C'est une bonne arme dont le défaut principal est la capacité du chargeur ; elle reste néanmoins l'arme de service de nombreuses polices d'état.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	8	15 m	1	4	Veste	0	1

Smith & Wesson M40

Évolution récente du M59 chamberée pour le calibre .40 S&W développée à l'usage du FBI. C'est une arme robuste et efficace, mais souffrant d'un rapport poids/capacité de chargeur plutôt défavorable. Néanmoins, ayant développé ce calibre pour les besoins du FBI et sorti première arme en .40 S&W, la firme est toujours très présente sur le marché.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.40 S&W	11	15 m	2	3	Veste	0	1

Smith & Wesson M41

L'un des meilleurs pistolets de compétition pour le tir sur cible en calibre .22 Long Rifle.

Il dispose d'organes de visée réglables, d'une détente spéciale sans à-coup et d'une poignée anatomique pour éviter la fatigue. C'est une arme diablement précise, pourvue d'un canon de 7 pouces (178 mm.).

NB : tirer avec cette arme ajoute un dé au jet d'attaque



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.22 LR	12	25 m	1	5	Veste	1	1

Smith & Wesson M45

Première incursion de Smith & Wesson dans le marché des pistolets de gros calibre au milieu des années 80, le M45 a reçu un bon accueil du public américain, et continue de ce fait sa carrière dans le catalogue de la marque. Basé sur un M59 renforcé, il est entièrement en acier inoxydable; c'est l'un des .45 favori de bon nombre d'Américains, toujours très attachés à leur industrie nationale d'armement.



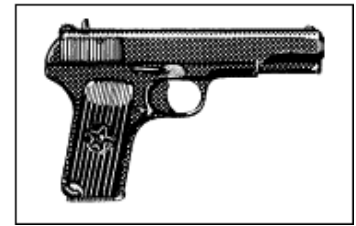
Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.45 ACP	8	15 m	2	3	Veste	1	1

Tokarev TT33

Pistolet

automatique de l'Armée Rouge pendant la Seconde Guerre Mondiale, qui servit encore dans l'armée et la police soviétiques bien après 1945.

Malgré son âge (il date de 1933), ce pistolet soviétique est encore en service dans de nombreux pays (dont la Chine qui en produit une copie appelée Type 51 à destination de son armée). C'est une arme robuste, utilisant la puissante cartouche de 7,62mm.TT dotée d'un pouvoir d'arrêt respectable, mais soufflant d'une précision plutôt moyenne.

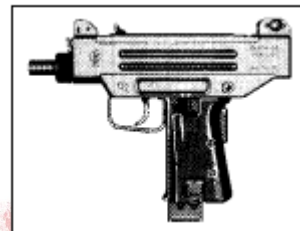


Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	7.62 mm. TT	8	15 m	2	3	Veste	0	1

UZI Pistol

Dérivée de la famille des pistolets-mitrailleurs UZI, c'est la version semi-automatique du pistolet-mitrailleur Micro-UZI; c'est une arme lourde (1,89 kg), massive pour un pistolet automatique, dont le principal intérêt réside dans la capacité des chargeurs qu'elle peut utiliser

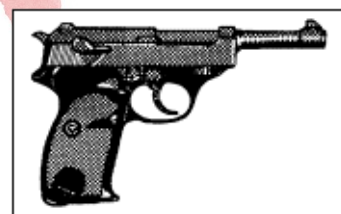
NB : elle supporte les chargeurs UZI de 20, 25 et 32 coups.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	20	15 m	1	4	Veste	-1	1

Walther P1 (P38)

Produit en 1957 par la firme Ouest-allemande, le P1 est une évolution du Walther P38 de la seconde guerre mondiale (conçu en 1938), dont la carcasse en acier a été remplacée par une carcasse en alliage plus légère. C'est une arme de bonne qualité, mais dont la conception ancienne limite la capacité du chargeur à seulement 8 cartouches. Elle est encore en service dans de nombreuses forces armées à travers le monde.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	9 mm para	8	15 m	1	4	Veste	0	1

Walther PPK

Ce pistolet semi-automatique sorti en 1929 des célèbres usines Walther est la version raccourci du Walther PP. Il avait été conçu pour la police, mais fut très apprécié par les tankistes et les aviateurs de la Wehrmacht pour sa petite taille, même s'il n'est pas aussi précis que les autres Walther. Cette arme fut ensuite immortalisée à l'écran, en tant qu'arme préférée du célèbre James Bond 007. C'est une arme compacte et robuste qui, malgré son âge et une puissance de feu un peu faible



Mode de tir	Calibre	Munition	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.32 ACP	7	10 m	1	3	Poche	1	1

Zip Gun (*apparence variable*)

Les "zip guns" sont des armes (si l'on peut dire) fabriquées de manière artisanale à partir de pièces de voiture volées, souvent dans les ghettos et les gangs. Ils sont d'une simplicité extrême : un tube à intérieur lisse faisant office de canon, fixé à un percuteur... En fait, la plus grosse difficulté avec cette arme est de trouver la munition adaptée au canon. Les risques sont élevés : en effet, vu la puissance dégagée par l'explosion de la charge d'une cartouche, le "zip gun" peut très bien exploser si les soudures ne sont pas bien faites ou si les matériaux sont trop fragiles. Le "zip gun" se charge par la bouche, et il faut enlever à la main les douilles vides. À noter que si ce pistolet est d'une facilité extrême à acquérir.

NB : il faut 3 tours pour recharger cette arme.

NB : tout échec critique entraîne l'explosion de l'arme.

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.	Variable	1	5 m	1	1	Poche	Variable	Variable

REVOLVER

American Derringer

Le fameux Derringer toujours produit aux États-Unis, mais de façon désormais moderne, arme à double canons superposés disponible en de multiples calibres; destinée à être portée on ne peut plus discrètement, c'est l'arme de la dernière chance.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.	.38 spécial	2	5 m	1	1	Poche	-2	1
S.	.45 ACP	2	5 m	2	1	Poche	-1	1

Colt Commando

Revolver compact de la célèbre firme américaine, doté d'un canon court d'une longueur de 2" (51 mm.) favorisant un port discret, il est apprécié par nombre de policiers pour qui la discrétion prime sur le pouvoir d'arrêt. C'est une arme précise et on ne peut plus fiable (comme la majorité des revolvers), qui s'avère redoutable dans les mains d'un bon tireur.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
D.A.	.38 Special	6	10 m	1	2	Poche	1	1

Colt Python 6"(canon de 152mm.)

Le légendaire Colt Python apparu en 1955 est facilement identifiable grâce à son épaisse bande ventilée au-dessus du canon; c'est une arme culte dont la réputation de fiabilité et de précision n'est plus à faire. Comme toute arme chamberée en calibre .357 Magnum, elle peut également tirer le calibre .38 Spécial.



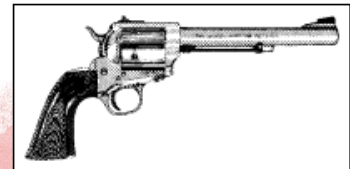
Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
D.A	.357 Magnum	6	20 m	2	2	Veste	1	3

D.A	.38 special	6	20 m	1	2	Veste	1	2
-----	-------------	---	------	---	---	-------	---	---

Freedom Arms Casull

Revolver à simple effet de type "western" conçu à l'origine autour d'une cartouche surpuissante, la .454 Casull, mais qui depuis s'est vu décliné en de multiples calibres.

C'est une arme précise (le canon de 7"1/2, soit 190 mm, y étant pour beaucoup), fiable, robuste et surpuissante.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.	.454 Cassull	5	25 m	4	1	Veste	0	3

Ruger Redhawk

Synonyme de robustesse et de qualité, la firme américaine Ruger a développée son propre revolver autour de la célèbre cartouche de .44 Magnum.

C'est une arme très précise et fiable, dotée d'un canon de 5"1/2 (140mm.), mais souffrant d'un recul impressionnant tout comme son homologue de chez S&W. Il existe également une version moins "musclée" chambrée pour le calibre .45 Long Colt.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
D.A	.44 Magnum	6	20 m	3	2	Veste	1	2
D.A	.45 long Colt	6	20 m	3	2	Veste	0	1

Smith & Wesson M29

Le fameux S&W modèle 29 de "l'inspecteur Harry", chambré pour la puissante cartouche de .44 Magnum (créée tout spécialement pour lui), est né en 1955 et devint aussitôt "le revolver le plus puissant du monde". C'est une arme lourde et massive, dont le recul important est difficile à maîtriser, même avec un canon étoffé de 6" (152mm.).



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt

D.A	.44 Magnum	6	20 m	3	2	Veste	1	2
-----	---------------	---	------	---	---	-------	---	---

Smith & Wesson M36 Chief's Special

Revolver très populaire aux États-Unis que l'on retrouve dans bon nombre de sacs à main ou de boîte à gants, voire en étui de cheville (certains policiers préférant ce modèle au M38 légèrement plus encombrant). C'est une arme précise et fiable, au canon de 2" (51mm.) dont l'excellente prise en main est reconnue et appréciée des professionnels.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
D.A	.38 spécial	5	10 m	1	2	Poche	0	1

Smith & Wesson M38 Bodyguard

Revolver léger et compact doté d'un canon de 2" (51mm.), dont le chien et le percuteur ne sont pas apparent (afin de limiter les risques d'accident). C'est une arme facile à dissimuler que bon nombre de policiers portent en seconde arme à la cheville (il est en effet toujours préférable d'avoir une arme plus fiable qu'un PA en arme de secours).



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
D.A	.38 spécial	6	10 m	1	2	poche	-1	1

Pistolets-mitrailleurs

Lorsque les crosses sont dépliées, les armes se dissimulent avec un niveau de moins. En contrepartie les crosses jouent le rôle d'un compensateur de recul.

AKR-74

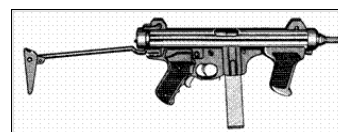
Pistolet-mitrailleur lourd issu de l'AK-74, tirant la puissante cartouche de 5,45x39mm. soviétique, développé en vue de fournir aux équipages de véhicules blindés une arme compacte mais néanmoins très puissante. Étonnamment, le relèvement lors des tirs en rafales est loin d'être excessif, grâce notamment à l'imposant frein de bouche du canon.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	5.45*39	30	20 m	4	3/R	Imper.	1	2

Beretta M12S

Évolution du modèle 12 d'après-guerre, ce pistolet-mitrailleur italien est toujours considéré comme l'un des meilleurs de sa catégorie, et reste, de ce fait, très présent dans nombre de forces spéciales orientales ou sud-américaines. C'est une arme très sûre et précise, qui ne souffre d'aucun défaut.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	9 mm Para.	32	20 m	1	3/R	Imper.	1	1

Heckler & Koch 53

Classée dans la catégorie des pistolets-mitrailleurs malgré l'emploi d'une cartouche de guerre, cette arme est une version à canon court et crosse rétractable du fusil d'assaut HK33. C'est une bonne arme, mais dont le calibre, associé à un canon très court, rend le tir en rafales particulièrement ardu à maîtriser.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56OT AN	25	20 m	4	3/R	Imper.	2	2

Heckler & Koch MP5A3

Dérivé du fusil d'assaut G3, ce pistolet-mitrailleur s'est peu à peu imposé au sein de la majorité des groupes d'intervention de la police et des forces spéciales militaires à travers le monde. C'est une arme particulièrement précise, robuste et fiable, complétée par une vaste gamme d'accessoires.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	9 mm Para.	30	20 m	1	3/R	Imper.	1	2

Heckler & Koch MP5K

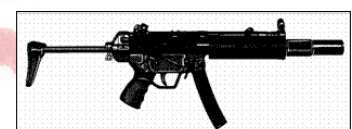
Version courte du célèbre MP5 conçue en vue d'un port discret, elle est très prisée par les unités spéciales et les gardes du corps; en effet, sa puissance de feu surclasse largement celle d'un pistolet automatique, tout en gardant un encombrement des plus réduits (pour un port discret, il est conseillé d'utiliser un chargeur à 15 coups, tout en gardant éventuellement à portée de main des chargeurs de plus grande capacité).



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	9 mm Para.	15	15 m	1	3/R	Veste	2	1

Heckler & Koch MP5 SD3

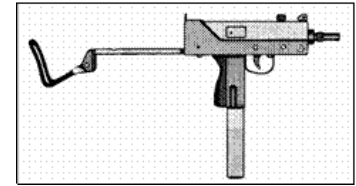
Variante du MP5A3 dotée d'un silencieux intégral incorporé, le MP5 SD3 équipe bon nombre de forces spéciales militaires, ainsi que de nombreux groupes contre-terroristes, qui louent ses qualités et l'efficacité de son silencieux. En outre, sa relative compacité lui confère un atout supplémentaire face à ses concurrents.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	9 mm Para.	30	20 m	1	3/R	Imper.	2	1

Ingram M-10

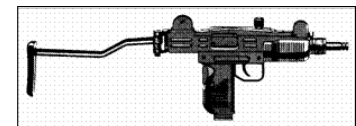
Célèbre pistolet-mitrailleur apparu au milieu des années 60, dont la cadence de tir impressionnante lui a valu la réputation de pouvoir "scier un homme en deux". Très présent dans le cinéma Hollywoodien, le MAC-10 est une arme dotée d'une bonne réputation, compacte et légère, mais néanmoins robuste; chambrée en calibre 9mm.Para. ou en .45 ACP, son efficacité redoutable lui vaut une large distribution au sein de diverses forces paramilitaires ou militaires, ainsi que chez les gardes du corps. Un silencieux MAC est aussi adaptable sans modification (canon fileté). Il mesure 29cm, pour un poids de 500g.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	9 mm Para.	30	15 m	1	3/R	Veste	-1	1
S.A.- A.	.45 ACP	32	15 m	2	3/R	Veste	-1	1

Mini-UZI

Version raccourcie et allégée du célèbre UZI réalisée par l'Industrie Militaire Israélienne (IMI); elle fut mise au point en vue de mettre à disposition des personnels de sécurité et de police une arme facile à camoufler; le Mini-UZI utilise habituellement des chargeurs 20 coups, et dispose d'une crosse métallique repliable.

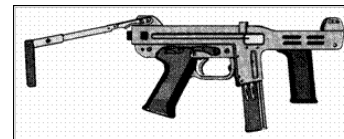


NB : Le chargeur 25 coups de l'UZI est aussi utilisable

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	9 mm Para.	20	15 m	1	3/R	Imper.	2	1

Spectre M-4

Pistolet-mitrailleur italien de nouvelle génération utilisant certains concepts novateurs dont le plus remarquable est l'utilisation d'un chargeur compact à quatre colonnes d'une capacité de 50 cartouches (un chargeur 30 coups plus court est également disponible). Précis et compact, le Spectre est conçu pour être utilisé instinctivement en réponse à une menace.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	9 mm Para.	50	15 m	1	3/R	Veste	2	2

Thompson M1921 "Tommy Gun"

John T. Thompson, commença à travailler sur une "balayeuse de tranchées" pour le combat rapproché peu après la fin de sa carrière dans l'armée, en 1918. Il savait que la munition .45 du pistolet M1911 serait dévastatrice si elle était utilisée avec une arme automatique. Au printemps 1920, la compagnie de Thompson produit un prototype capable de tirer 800 coups/min. Malgré ses excellentes performances à l'essai, la Thompson modèle 1 ne fut pas adoptée par l'armée. Par contre, elle connut un grand succès parmi les gangsters



NB : le chargeur tambour, appelé aussi "camembert", est peu utilisé par l'armée, car très bruyant et peu fiable

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	.45 ACP	20	30 m	2	3/R	Imper.	-2	2

UZI

Mise en service en 1953, cette excellente arme israélienne est toujours utilisée par de nombreuses forces de polices ou militaires à travers le monde. C'est une arme de conception simple et relativement rustique, qui peut opérer dans les pires conditions sans trahir son utilisateur. Il existe une version chambrée pour le calibre .45 ACP, mais dont la capacité du chargeur laisse à désirer.

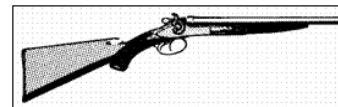


Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	9 mm Para.	25	20 m	1	3/R	Imper.	1	1
S.A.- A.	.45 ACP	16	20 m	2	3/R	Imper.	2	2

Fusils de Chasse

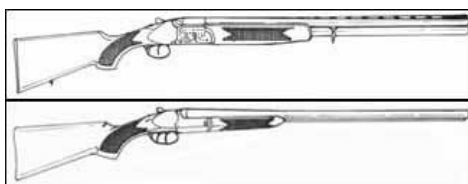
▣ "Coach Gun"

Fusil de chasse à canons sciés, très prisé des conducteurs de diligence au temps de la conquête de l'Ouest, d'où le surnom de "Coach Gun".



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
2C.	Cal 20 (balle)	2	20 m	4	2	Imper.	-2	3
2C.	Cal 12 (balle)	2	20 m	5	2	Imper.	-2	3

▣ Fusils de Chasse générique



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
2C.	Cal 20 (balle)	2	20 m	4	2	Aucune	0	2
2C.	Cal 12 (balle)	2	20 m	5	2	Aucune	0	2

▣ Franchi SPAS-12

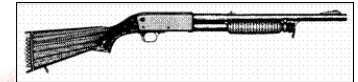
Avec ses parties métalliques extérieures noires et phosphatées, et sa crosse perforée de type squelette, le Franchi SPAS-12 ressemble à s'y méprendre à une arme de guerre. C'est une arme lourde, robuste, dont l'apparence esthétique crée un sentiment de terreur parmi les adversaires; capable de tirer en mode semi-automatique, la crosse se termine par un crochet pouvant s'enrouler autour de l'avant-bras, facilitant le tir à une main.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	Cal 12 (balle)	8	20 m	5	3	Imper.	1	3

Ithaca M37

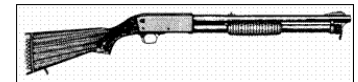
L'Ithaca modèle 37 est un des plus vieux fusils à pompe encore en production. Il arriva sur le marché en 1937, et était basé sur un design breveté par J.M. Browning en 1915, qui fut repris et amélioré par H. Howland de l'Ithaca Gun Co. en 1931. Originellement Browning avait vendu le brevet à Remington Arms Co., mais l'Ithaca Gun Co. racheta ensuite l'invention à Remington et commença à produire ses fusils à pompe. Le modèle 37 est connu pour son faible poids et son maniement ambidextre, grâce à l'éjection « par le bas » inventée par Browning. L'Ithaca M37 est certainement le fusil à pompe le plus répandu au sein de la police américaine; le modèle LAPD (Los Angeles Police Department) a d'ailleurs été développé pour répondre aux besoins des policiers de ce service.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
P.	Cal 12 (balle)	5	20 m	5	1	Imper.	1	3

Ithaca M37 M&P

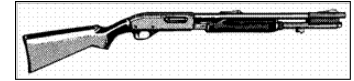
Le modèle à magasin tubulaire de 8 cartouches est également très prisé des forces de l'ordre; l'arme est légèrement plus longue et plus lourde mais offre une puissance de feu appréciable. C'est un "riot-gun" solide et extrêmement fiable.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
P.	Cal 12 (balle)	8	20 m	5	1	Aucune	1	3

Remington Model 870 Mark I (USMC)

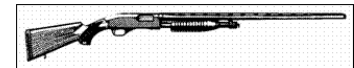
Adopté à partir du milieu des années soixante par l'US Marine Corps (USMC), le Mark I est un Remington Model 870 modifié et adapté pour répondre aux exigences des marines (magasin tubulaire de grande capacité, baïonnette du M16 adaptable, parties métalliques phosphatées sombres et antireflets)



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
P.	Cal 12 (balle)	8	20m	5	1	Aucune	2	3

Winchester Model 1300 Magnum

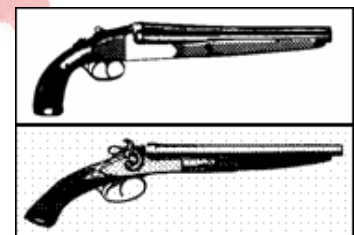
Le Winchester model 1300 est un fusil à pompe typique, destiné à la chasse à longue portée, précis et fiable; c'est une arme que l'on retrouve chez nombre d'exploitants et d'agriculteurs au fin fond de la campagne américaine.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
P.	Cal 12 (balle)	5	30 m	3	1	Aucune	2	3

"Whipit Gun"

Fusil à canons & crosses sciés, surnommé "Whipit gun" du temps du Far-West ("arme à sortie rapide" littéralement).

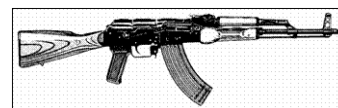


Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
Double canon	Cal 20 (balle)	2	10 m	4	2	Imper.	0	2
Double canon	Cal 12 (balle)	2	10 m	5	2	Imper.	0	2

Fusils d'Assaut

AK-47

La fameuse "Kalashnikov" de 1947 est certainement le fusil d'assaut le plus répandu et le plus célèbre au monde. Produite à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires à travers le monde, c'est une arme rustique prévue pour le tir automatique (le tir de précision n'est pas son domaine), fiable et facile à entretenir. C'est sûrement l'arme la plus facile à trouver au marché noir, et aussi la moins chère.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
R3.- A.	7.62x39 Russe	30	80 m	4	R	Aucune	2	2

AK-74

Adoptée en 1974 par l'armée soviétique, l'AK-74 est une évolution de l'AK-47 chamberée pour le nouveau calibre 5,45x39mm. Russe, plus "léger" mais néanmoins plus puissant que le 7,62x39mm. utilisé jusqu'alors. Elle dispose d'un imposant frein de bouche très caractéristique, et utilise des chargeurs en plastique très épais et résistant. C'est une arme fiable et rustique, au recul très modéré.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	5.45x39 Russe	30	90 m	4	3/R	Aucune	2	2

Browning BAR M1918

La version initiale M1918 A1 du Fusil Automatique Browning (Browning Automatic Rifle) fut utilisée au combat par les soldats américains pendant la Première Guerre Mondiale, et beaucoup de ces armes prirent part à la Seconde. Le BAR fut grandement apprécié pour sa fiabilité même dans de mauvaises conditions. Le BAR était une arme populaire sur tous les théâtres d'opération parce qu'il était fiable et offrait une excellente combinaison de cadence et de pouvoir perforant. Le seul désavantage du BAR est qu'il n'a pas de culasse à changement rapide pour réduire les chances de surchauffe.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	30.06	20	90 m	5	3/R	Aucune	0	2

CAR-15 (Colt Commando)

M16 au canon court et à crosse télescopique, le CAR-15, ou Colt Commando, a été conçu à l'origine en vue d'équiper les équipages de véhicules blindés ou d'hélicoptères. Malgré sa portée limitée (de par la longueur du canon), c'est une arme appréciée pour sa compacité et son faible poids.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56 OTAN	30	75 m	4	3/R	Imper.	2	1

Colt M16A1

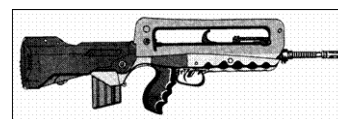
Adopté en 1962 par l'armée américaine, le M16 a subi une évolution en 1967, prenant la dénomination de M16A1, suite aux déboires de l'expérience vietnamienne. Considéré comme l'une des meilleures armes de sa catégorie, son principal inconvénient réside dans la nécessité d'un entretien rigoureux et régulier afin d'éviter tout incident.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	5.56 OTAN	30	110 m	4	R	Aucune	2	2

FAMAS

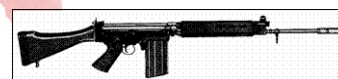
Fusil d'assaut de conception "bullpup", adopté par l'armée française depuis le début des années 80, c'est l'une des armes les plus compactes de sa catégorie, bien que possédant un canon aussi long que celui d'un fusil normal. Équipé d'un bipied repliable et surmonté d'une poignée garde-main qui lui confère une silhouette caractéristique, c'est un excellent fusil d'assaut, précis, fiable et ambidextre.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56 OTAN	25	100 m	4	3/R	Imper.	2	3

FN FAL

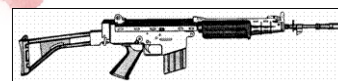
Célèbre fusil d'assaut de la firme belge apparu au début des années 50, et qui reste aujourd'hui encore l'un des meilleurs en calibre 7,62mm. OTAN (et sûrement l'un des plus répandu à travers le monde). C'est une arme robuste mais lourde, capable d'opérer dans les pires conditions, mais dont le calibre surpuissant limite la capacité du chargeur.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	7.62 OTAN	20	110 m	5	3/R	Aucune	1	2

FN FNC

Développé sur la base du FN FAL, dont il conserve la ligne générale et la robustesse, mais chamberé pour le calibre 5,56mm. OTAN, le FNC est également plus léger que son grand frère (pour le poids d'un FNC avec 10 chargeurs 30 coups, soit 300 coups au total, le FAL n'a que 5 chargeurs 20 coups, soit 100 coups au total). L'arme est en outre équipée d'une crosse repliable.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56 OTAN	30	75 m	4	3/R	Imper.	2	3

Galil SAR-5,56mm.

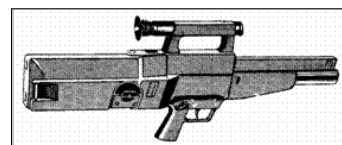
Fusil d'assaut relativement ancien mis en service en 1973 dans l'armée israélienne, il est dérivé de l'AK-47, dont il reprend l'apparence générale et le mode de fonctionnement, mais chamberé pour le calibre 5,56mm. OTAN et doté d'une crosse repliable. C'est une arme relativement bonne, le modèle SAR, à canon plus court, étant le meilleur compromis de la gamme.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56 OTAN	35	75 m	4	3/R	Imper.	2	2

Heckler & Koch G11

Arme révolutionnaire mais encore expérimentale, à l'étude depuis 1972 chez Heckler & Koch, destinée à remplacer à terme le G3 dans l'armée allemande. Actuellement testée sur le terrain par les armées allemandes et américaines, l'arme utilise une munition spéciale sans étui dénommée DM11 (4,7mm. Caseless) dans des chargeurs à 50 coups, apportant un gain de poids considérable. Elle dispose d'une lunette de tir x1 équipée d'un réticule facilitant la prise de visée.



NB : il faut une ressource et une influence minimum de 3 pour pouvoir l'acquérir

NB : tirer avec cette arme augmente d'un dé le jet d'attaque

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	4.7 mm Caseless	50	90 m	4	4/R	Aucune	2	2

Heckler & Koch G41

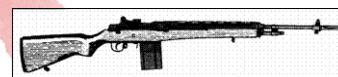
Évolution récente du HK33 (lui-même dérivé du H&K G3), chamberé en calibre 5,56mm. OTAN, et bénéficiant de nombreuses modifications lui permettant l'emploi de toute la panoplie d'accessoires standards de l'OTAN, des chargeurs et munitions aux lunettes de visée et bipieds, en passant par les grenades à fusils. C'est une arme étudiée pour répondre aux attentes des militaires.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- R3.- A.	5.56 OTAN	30	110 m	4	3/R	Aucune	1	2

M14

Arme réglementaire du G.I. américain à la fin des années 50, remplacée progressivement à partir de 1963 par le M16, cette arme demeure toujours une référence dans l'armée américaine; sa version spéciale destinée aux tireurs d'élite, portant la dénomination de M21, est toujours utilisée dans de nombreux pays qui louent sa précision et sa fiabilité. Bien que pouvant tirer en mode automatique, il a tendance à surchauffer lors d'une telle utilisation.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	7.62 OTAN	20	110 m	5	3/R	Aucune	0	2

Steyr AUG

Apparu en 1977, le Steyr AUG présente de nombreuses particularités: conception "bullpup" (chargeur et culasse derrière la détente), permettant de réduire la longueur de l'arme, doté d'une lunette de tir x1,5 avec organes de visée de secours, chargeurs plastiques transparents, pas de sélecteur de tir (détente à deux niveaux, tir au coup par coup ou en rafales en fonction de la pression exercée). C'est une arme précise et extrêmement fiable.

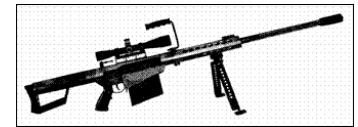


Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.- A.	5.56 OTAN	30	100 m	4	3/R	Imper.	2	2

FUSILS

Barrett Model 82 "light Fifty"

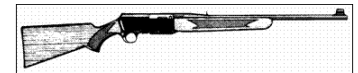
Fusil de "sniping" lourd destiné avant tout au tir anti-matériel à longue distance ou au contre-sniping (sa puissante cartouche de cal.50 ayant en effet la capacité de percer l'abri d'un tireur embusqué). C'est une arme lourde, précise et monstrueusement efficace, dont le frein de bouche et le sabot anti-recul intégré dans la crosse atténue quelque peu le recul impressionnant. Cette arme connaît un indéniable succès commercial aux États-Unis et à l'export. Elle est en service dans l'armée Américaine sous le nom de Barrett M82A1. Elle est équipée d'une lunette de visée Swarovski 10x ou 12x.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	12.7 OTAN	10	250 m	9	1	Aucune	3	3

Browning BAR

Introduite en 1967, la "Browning Auto-loading Rifle" (BAR) est la première carabine semi-automatique de gros calibre, produite par cette célèbre firme. C'est l'une des seules carabines de ce type à même de tirer de puissantes cartouches Magnum.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.30-06	4	110 m	5	2	Aucune	3	3
S.A.	.300 WinMag	3	110 m	6	2	Aucune	2	3

Dragunov SVD

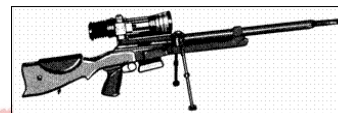
Apparu pour la première fois en 1963, le SVD (pour Fusil Semi-automatique Dragunov, en Russe), est un excellent fusil de "Sniper", basé sur le mécanisme de l'AK-47 mais tirant la munition 7,62x54 des mitrailleuses Soviétiques. Malgré son canon long, l'arme est équilibrée, mais dépourvue de bipied (c'est la bretelle qui sert d'assistance de visée). Sa crosse, largement évidée pour un gain de poids, lui confère une silhouette caractéristique. En outre, le canon est doté de tenons de fixation pour une baïonnette ! Elle comporte une lunette de visée PSO-1 (4x), dotée d'un réticule lumineux alimenté par une petite pile, et disposant d'un détecteur d'infrarouges passif (permet de repérer les sources de lumière infrarouges utilisés par l'adversaire)



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	7.62x54 Russe	10	110 m	5	2	Aucune	2	3

FR-F2

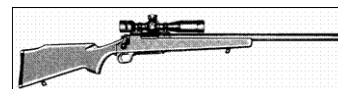
Évolution du fusil de tireur d'élite FR-F1 de 1965 (lui-même dérivé du MAS-36), adoptant le calibre OTAN de 7,62x51mm. et apportant plusieurs améliorations notables: canon doté d'un manchon en matériau composite atténuant les émanations de chaleur pouvant perturber la visée et réduisant la signature thermique, bipied modifié monté sur pivot facilitant le suivi de cible, rail de fixation de la lunette au standard OTAN... C'est le fusil de "Sniper" en vigueur au sein de l'armée Française. Équipé d'une lunette de visée télescopique 6x



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
C.M.	7.62 OTAN	10	110 m	4	1	Aucune	2	3

M40A1

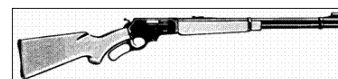
En service au sein de l'USMC depuis de nombreuses années, le M40A1 est certainement l'un des meilleurs fusils de "Sniper" au monde; adoptée dès 1966 (sous l'appellation de M40), la Remington M700 fut ensuite adaptée aux exigences des Marines et pris la dénomination de M40A1 (canon en acier inoxydable, crosse en fibre de verre, et adoption d'une puissante lunette de visée télescopique 10x spécifiquement élaborée pour l'USMC par la firme Unertl). Il dispose d'une lunette de visée Unertl USMC 10x.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
C.M.	7.62 OTAN	5	110 m	4	1	Aucune	1	2

Marlin M336

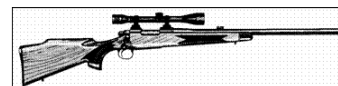
Conçue en 1889, la M336 constitue la plus vieille carabine à levier encore produite aux États-Unis; même si elle a bénéficiée de quelques modifications et améliorations, elle reste très semblable sur le fond au modèle d'origine.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
L.	30-30 Win	6	110 m	4	1	Aucune	0	2

Remington M700

La très célèbre carabine de chasse Remington M700 dont la réputation de solidité et de précision n'est plus à faire. Elle est disponible dans une large gamme de munitions et accepte toutes sortes de lunettes de visée diurnes et nocturnes.



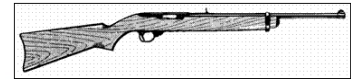
NB : tirer avec cette arme augmente d'un dé le jet d'attaque

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
C.M.	.223 Rem	10	250 m	4	1	Aucune	3	2

	(5.56 otan)							
--	-------------	--	--	--	--	--	--	--

Ruger Model 10-22

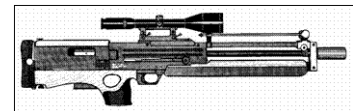
Une célèbre carabine en calibre .22 LR, réputée pour sa précision et pour son chargeur rotatif innovant, d'une capacité de 10 cartouches; c'est une arme fiable et de bonne qualité.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.22 LR	10	60 m	1	4	Aucune	2	1

Walther WA2000

Conçu dès le départ à l'usage exclusif des tireurs d'élite, le WA2000 est un fusil de conception "Bullpup" (culasse et chargeur en retrait de la poignée pistolet), très compact et exceptionnellement précis, dont la ligne est pour le moins inhabituelle. Considéré comme le cœur de l'arme, le canon a bénéficié de toutes les attentions; sa disposition dans l'axe de la crosse et l'imposant frein de bouche, atténue fortement le recul et le relèvement de l'arme. Chambré pour le puissant calibre .300 Winchester Magnum, il existe également une version en calibre 7,62 OTAN.

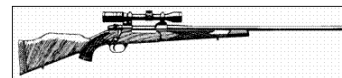


La lunette de visée standard est une Schmidt & Bender 2,5x-10x

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	.300 WinMag	6	110 m	6	2	Aucune	3	3
S.A.	7.62 OTAN	6	110 m	5	2	Aucune	3	2

Weatherby Mark V

La célèbre firme Américaine Weatherby produit une excellente carabine de chasse, chamberée pour des calibres développés par elle-même. Ces munitions sont spécialement étudiées pour répondre aux attentes de chaque type de chasse et se révèlent très efficaces. Ce modèle est adapté aux moyens et grands gibiers.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
C.M.	7 mm WbvMag	4	110 m	5	1	Aucune	2	2
C.M.	.300 WbvMag	4	110 m	6	1	Aucune	2	3

ARMES LOURDES

Fn 249 (MINIMI)

Apparu au cours des années 70, cette arme fut très bien accueillie car elle fut la première possédant un boîtier chargeur



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
A.	5,56 OTAN	20/30/ 50/200	110	6	12	Aucune	-2	4

M60

Mitrailleuses réglementaires de l'armée américaine depuis la fin des années 50, elle n'a plus à faire ses preuves. Son chargement se fait par une bande de 50 cartouches assemblables entre elles.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
A.	7,62 OTAN	50	110	5	12	Aucune	-1	3

ARMES A DISTANCE SPECIALES

Arbalète

Cette arme très prisée par une catégorie entière de chasseur est très utile car propulsant un carreau (comme une flèche) silencieusement vers une cible. Son surnom de Mort Silencieuse lui va à merveille. Seul défaut, son temps de rechargement de 1 round entier à son temps de rechargement de 1 round entier à ne rien faire d'autre.



Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
1C	Carreau	1 (ou bd de 5)	25	3	1	Imperméable	0	1

Lame de lancer

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
Lancer	Lame	1	8	2	1	Poche	0	1

Pistolet à clous

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A	Clous	50	5	1	3	Veste	-1	0

Pistolets à Grenailles

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
S.A.	grenailles	30	5	1	2	Veste	-1	0

Taser

Mode de tir	Calibre	Munitions	Portée	Puissance	Cadence	Dissimulation	Précision	Force d'arrêt
1C	Tige électrique	1	5	0	1	poche	1	5

.5.12.3. Accessoires d'armes à feu

Voici une liste d'accessoire dont la plus grande difficulté restera de les trouver. Chaque accessoire influe sur les statistique d'une arme.

- Balles Choc:

Cette balle sert à stopper une cible sans la blesser gravement, principalement utilisée en cas d'émeute. Sa PU est abaissée de 2 (Minimum 1) mais sa FA passe à 5. Cependant si elle heurte une partie du corps équipées de protections, aucun dégats ne passe

- Balles Tefflon:

Parfait opposé des précédentes celles-ci ont été surnommée tueuse de flic. Recouverte de matériaux permettant d'ignorer les protections. En terme de jeu, elle baisse la protection de 1d6. Sa Pu est augmentée de 1 (si la cible n'est pas protégée) et sa FA diminue de 1

- Chargeurs rallongés:

Il est possible de s'en procurer pour une très grosses majorité des armes, celles-ci peuvent désormais contenir entre 20 et 50 (restez réaliste un berretta avec chargeur de 50 balles n'existe pas). Le niveau de dissimulation est majoré de 1 (veste passe à imperméable,...)

- Crosse Amovible:

Il s'agit d'une crosse se fixant à la poignée d'une arme augmentant sa portée. Portée de l'arme x1,5.

- Détente allégée

Cela facilite la percussion d'une balle en réduisant la force nécessaire pour appuyer sur la détente. Précision augmentée de 1

- Lampe torche:

Il s'agit simplement d'une lampe permettant d'éclairer. Ignore tous les malus liés à l'obscurité.

- Lunette de visée:

Célèbre lentille augmentant la précision d'une arme et très choyée des chasseur. Portée de l'arme x2

- **Silencieux:**

Tube se fixant à l'embouchure du canon, peut tout à fait être de fabrication artisanale. Il permet d'atténuer le bruit d'un tir, très utile pour rester discret. Les rodeurs (et tout autre personnage même vos joueurs) doivent désormais effectuer un jet suivant la règle ci dessous:

Pour percevoir un tir, il faut faire un jet de 6+/Perception (2) à distance inférieure ou égale à la moitié de la portée, 6+/Perception (4) à une portée inférieure ou égale au score de Portée; et enfin 6+/Perception (6) à une portée supérieure à la portée de l'arme. Si la PU est inférieure ou égale à 2 , la difficulté est majorée de 1; par contre si la Pu est supérieure à 4, la difficulté est diminuée de 1.

- **Visée Laser:**

Il s'agit du célèbre point rouge (ou vert) permettant d'assurer la visée. Permet de modifier de +/- 1 le jet de localisation si le joueur le désire. Score de dissimulation majoré de 1. Si quelqu'un veut le remarquer il faut réussir un jet 6+/Perception(1) sur autrui et 6+/Perception (3) sur soi même.

.5.12.4. Armes explosives

Pour utiliser les armes décrites ci-dessous, vous devez utiliser la compétence Lancer du personnage (il faut obtenir 1 réussite pour toucher sa cible si elle se trouve à moins de 5 mètres, 2 au delà). La portée maximale d'une telle arme est de (10+CArrure) mètres. En cas de jet raté, la grenade (ou projectile) tombe à (1+marge d'échec) mètres à côté de la cible. Elle explose à l'endroit où elle atterrit sauf si elle est relancée (le cocktail molotov explose au contact).

Cocktail Molotov: ce projectile cause 1d6 pts de dommages non localisés (+1d6 pendant 1d6 tours) à tout personnage se trouvant à moins d'un mètre de son point d'impact. Fa : 1

Grenade à fragmentation: cette grenade cause 2d6 +2 point de dommages non localisés à toutes personnes se trouvant à moins de 5 mètres de la cibles. FA: 5

Grenade incendiaire: cette grenade cause 2d6 pts de dommages non localisés (+1d6 par tour pendant 1d6 tour) à toutes personnes se trouvant à moins de 5 mètres du point d'impact. Fa 3

.5.12.5. Protections

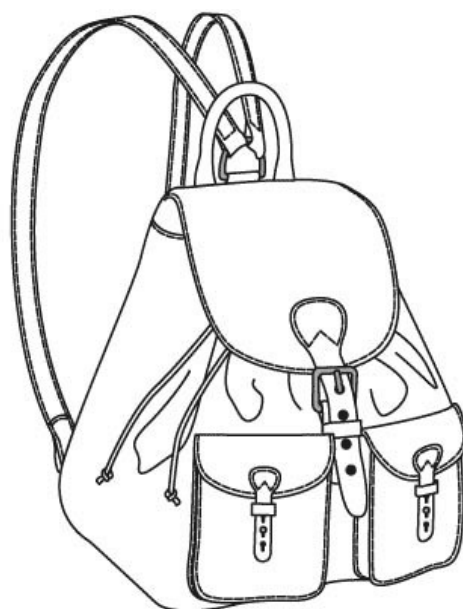
Armure	Partie protégée	Protection	Malus physique	Malus perception
Blouson de cuir	Torse, abdomen, bras	1d6+1	-	-
Gilet Pare-balles	Torse, abdomen	2d6+6	-2 Dés	-
T-shirt pare-balles	Torse, abdomen	1d6+3	-	-
Pantalon de cuir	Jambes	1d6	-	-
Uniforme du SWAT	Torse, abdomen, bras, jambes	2d6+3	- 1 dé	-
Bouclier Antiémeutes	Torse, abdomen, bras, jambes	+3	-	- 1 dé
Casque de Moto	Tête	1d6+2	-	- 1 dé
Casque de SWAT	Tête	2d6+6	-	-

.6. Slots

La pratique des slots est sans doute la partie la plus compliquée de ce jeu. En effet, j'ai remarqué que de nombreux jeux permettaient de transporter selon sa Force mais le problème est qu'un homme fort pouvait transporter un exemple de 120 Kg et donc c'était la foire à la ferraille : 5 épées, 3 haches, etc... Mais en restant logique nul ne pourrait réellement se déplacer de cette manière. Ce jeu propose un système de Slots (emplacement en français) se répartissant en plusieurs catégories :

Un personnage possède grâce à ses poches 3 Slots qui ne peuvent chacune contenir un objet de plus d'1 Slot. Il peut de plus porter un objet jusqu'à 3 Slot.. C'est peu mais c'est logique.

Ensuite il est possible de posséder un sac à dos. Dans ce jeu pour simplifier, il existe trois tailles de sac à dos : un de 8 Slots, un de 12 Slots et un de 18 Slots. Il va sans dire que les joueurs débutent avec un sac de 8 Slots (ou juste



leurs poches pour les Mj les plus sadiques).

Pour visualiser ce que peut représenter un objet en slot voici une base de calcul assez simple à compléter pour vos parties :

- 1 Slot : Arme à feu ou de contact petites, un snack (barre de céréales), Conserve, 10 Cartouches de fusil, 2 Chargeur, 1 boîte de munitions (qu'importe le nombre de balles), boussole, carte, lampe, téléphone, petite bouteille d'eau...
- 2 Slots : Armes plus grandes, rations, outils type perceuse, ordinateurs portables, corde, trousse de secours, ...
- 3 Slots : les plus grandes armes, sac de couchage, ordinateur type pc, pelle, caisse à outils.

Le point intéressant restant est celui des véhicules, en effet on peut facilement imaginer qu'une voiture peut contenir des Slots dans son coffre, on lui en attribue 20. De plus elle possède 10 Slots d'essence (1 slot permet de rouler 1 heure). Un Bidon remplit 4 Slots d'espace et contient 4 Slots d'essence. Ce système est déclinable pour des boîtes, des hangars, des tiroirs, laissez venir l'imagination.

7. Les Véhicules



Lors de l'explication des slots, le thème des voitures a été abordés, en voici une petite liste pouvant servir de barème de base pour vos créations.

Véhicules	Réussite min en ville	Réussite min autoroute	Réussite min nature	Pts struct.	Nb pass.	Km/h max	Slot
Voitures							
Citadine	1	2	4	5	4	125	13
Citadine roadster	1	2	4	5	2	155	10
Citadine compact	1	2	4	4	2	115	8
Citadine	1	2	3	6	4	185	13
Familiale break	1	2	3	6	4/6	152	15
Familiale	2	2	3	5	5	90	18
Barrios	1	1	2	7	5	180	12
Familiale	1	2	2	6	5	165	15

Patrouilleur	1	1	2	7	5	175	9
Pick-up	1	1	2	9	2/3	130	17
Tout terrain	2	2	1	6	4	150	25
Énorme 4x4	2	1	1	9	5	185	30
Solide tout terrain	2	1	1	14	5	130	20
Sportive LAPD	2	1	3	7	2	318	15
Sportive	1	1	3	10	4	274	12
Sportive	1	0	3	7	2	323	12
Coupé cabriolet	1	1	3	7	4	180	11
Sportive roadster	1	1	2	6	2	233	8
Sportive	1	1	3	6	5	300	8
Berline semi-luxe	2	1	2	6	6	207	21
Berline luxe	2	1	3	7	5	224	22
Sportive	1	0	3	6	2	320	12
Berline luxe	2	1	3	10	6	255	25
Limousine	2	1	4	9	12	142	31

Camions / vans / camp cars

Van	2	2	3	12	8	190	40
Van interv.	2	2	3	12	8	205	45
Van interv. (vieux)	2	2	2	15	7	145	35
Camping-car	2	2	3	8	8	155	80
Camion urbain	1	2	2	15	3+12	120	100
Camion d'assaut	1	3	2	20	3+15	90	80
Camion routier	3	1	3	18	5	161	115
Camion routier	3	1	2	20	3	145	125

Motos

Tout terrain	1	2	0	3	1+1	140	4
Sportive	1	5	3	2	1+1	310	3
Sportive solide	1	5	2	3	1+1	308	2
Sportive pas chère	1	1	3	2	1+1	265	4
Sportive intercep°	0	0	3	2	1	365	5
Sportive poussive	1	0	3	3	1+1	305	6
Sportive-routière	1	1	3	3	1+1	255	2
Routière	1	1	2	3	1+1	230	2
BSIU intercep°	1	1	2	4	1+1	244	1
LAPD intercep°	1	1	2	3	1+1	184	2
Routière des Hell's	1	1	2	3	1+1	175	2
Routière chromée	1	1	2	3	1+1	180	2
Routière récente	1	1	2	3	1+1	210	2
Tout terrain intercep°	1	0	0	4	1	285	2

.8. L'Expérience

Distribuez des bois d'expérience aux joueurs en fin de partie mais fixez un bon barème que vous respecterez définitivement, en effet certains Mj préfèrent donner plus de point pour le roleplay que le combat. La seule chose important à savoir c'est qu'un joueur ne peut augmenter ses capacités qu'à la fin d'un scénario et pour les compétences seulement celles qui ont été utilisée durant le scénario, que le jet soit réussi ou pas (on apprend aussi de ses erreurs).

- Gain de 3 à 7 Pts par séance de jeu de 4 heures
- Acquérir une compétence à 9+ coûte 5 pts d'expérience (une spécialisation supplémentaire coûte aussi 5 pt et s'acquiert au niveau minimum)
- Baisser une compétence coûte $[(10 - \text{niveau actuel}) \times 2]$
- Augmenter une caractéristique coûte la valeur actuelle de la caractéristique multipliée par 6

Y. LAND OF THE DEAD

Cette partie vous expliquera comment gérer les joueurs et fournira des caractéristiques de PNJ de base.

.1. Conseils

- Par expérience je peux vous dire que les maîtres ont tendances à être soit dirigistes soit laxistes, trouvez le juste milieu sinon ça dérapera avant que vous ne vous en rendiez compte.
- Ne laissez pas les joueurs interférer dans l'histoire officielle (ou alors avec parcimonie : croiser Darryl et Merle avant le début d'Atlanta) sinon vos joueurs deviendront fous surtout si ils connaissent l'univers mieux que vous. Afin de palier ce problème, jouez dans d'autres États. Il est simple de se procurer des cartes et plans sur Internet.
- Truquez les jets, il est facile de tuer des joueurs dans ce jeu mais si vous voulez les motiver faites les résister longtemps.
- Modifiez les règles à votre convenance si vous les trouvez trop compliquées.
- Utilisez des croquis et des pions pour permettre une meilleure visualisation de la scène.
- Disséminez rations et munitions sans leur laisser croire qu'ils ont facile à survivre.
- Faites les croiser de toutes types de survivants pour pimenter le jeu. Rien ne dit que vos joueurs seront des gentils et non des psychopathes.
- Et avant tout amusez vous.

.2. Gérer un groupe

Il peut sembler évident que vos joueurs cherchent à rejoindre un plus grand groupe (à moins d'avoir une table s'élevant à sept ou huit joueurs). Dans cette optique, ce point vous permettra de gérer cette situation.

Avant tout, imaginez le nombre de survivants (évités les trop forte densité car elle limite énormément les déplacements) et déterminez ce qu'il sont ; un bon ration est d'un combattant sur trois survivants (en ne comptant pas les personnages de vos joueurs). Ensuite si il y a des enfants, des vieux, des malades, des psychotiques,... De même il se peut qu'ils soient peu organisés et aient peu de réserve de nourriture.

Viendra donc le besoin de faire les courses, trouver des vivres, des médicaments, de quoi se désaltérer, armes et munitions, ... Si vos joueurs ne trouvent pas suffisamment de nourriture pour tout le monde, il faut rationner en choisissant qui aura le droit de manger. N'oubliez pas la perte de carrure sans nourriture. Toujours priver les même risque de les conduire à la mort.

Ensuite, les survivants subissent les retombées de la situation et seront sans aucun doute traumatisés. Une personne qui pète les plombs et trahi le groupe est envisageable, de même qu'un survivant tuerait tout le monde de peur d'être trahi. De quoi rendre n'importe qui paranoïaque.

Enfin, certains pourraient demander l'équivalent de quêtes aux joueurs : retrouver des membres de leur famille, des photos, des piles,... L'idéal pour initier un scénario.

L'important est de joueur sur la corde sensible des joueurs.

.3. Exemples de groupes

Voici une liste de groupes de différentes tailles afin de vous familiariser avec le principe

.3.1 Washington

Nombre de survivants : 3800

Survivants combattants : 1200 (dont 675 soldats et 215 policiers)

Survivants soigneurs : 200 (30 médecins et 170 infirmiers)

Vivres : 3 mois

Dirigeant(s) : Barack Obama et Monroe Collins

Taux de problèmes : 25%

Au début de l'infection, Obama fit appeler le docteur Collins, éminent virologue, à ses côtés afin de trouver une solution à cette épidémie. Tandis qu'ils essayent de comprendre la situation, la Maison Blanche fut évacuée et tous le monde fut transféré au centre de recherche bactériologique. Un appel à la population fut émis afin de sauver le maximum. Pour ce faire, ils firent sauter de nombreux immeubles afin d'isoler un quartier entier. Seul des humains peuvent désormais s'y rendre. La plupart des ennemis de ce groupe sont les dissidents politiques et des militaires prêt à sacrifier un maximum de gens pour leur propre survie.

.3. 2 Le Céleste, au large de New York



Nombre de survivants : 120
Survivants combattants : 100
Survivants soigneurs : 18
Vivres : 2 semaines
Dirigeant(s) : Kevin Santini
Taux de problèmes : 0%

Le Céleste est un bateau de marchandise qui se trouvait au port de Marseille jusqu'à sa réquisition par les troupes du Général de brigade des forces de l'OTAN Kevin Santini. Celui-ci pensant que seule l'Europe était touchée par l'épidémie décida de rejoindre les États-Unis. Quel ne fut pas son désappointement lorsqu'il comprit qu'eux aussi étaient tombés sous l'infection. Il décide donc de rester au large de l'État de New York appelant les survivants à le rejoindre et si possible avec des vivres.

.3.3 Entrepôts Morris, 120 Km de New York



Nombre de survivants : 12

Survivants combattants : 3 (dont 1 militaire)
Survivants soigneurs : 0
Vivres : 3 mois (dans l'immédiat 1 semaine)
Dirigeant(s) : Barry Simons (à titre du plus ancien)
Taux de problèmes : 75%

Ce petit groupe de survivant a été guidés dans cet entrepôt par Barry, un ancien camionneur. Ce entrepôt contient des marchandises pour plus de cinquante enseignes de supermarchés en plus d'un catalogue de vente sur internet. Le seul défaut est que seul le hangar principal (ne contenant que des meubles) est ouvert, le reste étant verrouillé par des serrures mécaniques blindées et ils n'ont trouvé aucune clef dans les environs. Le problème de ce groupe tient du fait qu'ils viennent de se rencontrer et ne se font pas confiance. Ils cherchent quelqu'un capable d'ouvrir ces serrures et espèrent trouver avant de mourir de fin.

C'est surtout ce genre de groupe que vos joueurs risquent de croiser.

.4. Marcher parmi les morts

Cette section va vous présenter un background plus complet destiné à ce que vous sachiez ce qu'il se passe réellement.

.4.1. Gestion de la crise

.4.1.1 Gouvernements

La plupart des gouvernements ne purent réagir suffisamment tôt et efficacement. En effet, les différentes armées du monde n'apprennent jamais à tirer dans la tête mais dans la partie la plus large du corps, c'est à dire le torse. Naturellement face aux mort cela ne sert à rien.

Les réactions suivantes furent moins intelligentes encore : atomisation. Choix prix par les Chinois et les Russes. Utiles seulement à l'épicentre, le zombie irradié ou non continuera d'avancer.

De même ces gouvernements, purement incapables, protégèrent leurs éminences grises oubliant le peuple ou le laissant dans de simples camps si peu protégés que la plupart tombèrent rapidement.

De petits gouvernement se créèrent voyant surgir de charmants petits dictateurs tels « Le Gouverneur » ou Crawford dans la ville de Savannah.

[SECRET] Obama contacte tous les camps existant afin de donner les positions de bunkers militaires secret afin de sauver le maximum de monde. Au risque de voir un infecté entrer malgré la sécurité dantesque.

.4.1.2 Force de police

De même que l'armée, ces petits fonctionnaires sous-payés n'allaient pas se fatiguer à sauver le peuple, et on les comprend. Certes au début, ils furent les premiers à tomber mais évitant de prendre trop de risque, ils réquisitionnèrent tout ce dont ils avaient besoin et prirent, pour la plupart, la poudre d'escampette. Depuis, sur de nombreuses routes, on peut voir des rôdeurs en uniforme de police, portant pour la plupart encore une arme sur eux.

.4. 2. Survivre aux Morts

.4. 2.1 Les rôdeurs



L'origine de l'infection est inconnue mais son fonctionnement l'est : les cellules des lobes frontaux sont multipliées provoquant par la même occasion leurs destructions provoquant rapidement la mort du sujet. Le cerveau lui reste actif et ne possède que les fonctions basiques : déplacement, besoin de s'alimenter,... Étrangement, la multiplication n'a lieu qu'après une morsure d'infectés ou la mort du sujet, les cellules ne se multiplient en aucun autre cas

Chronologie basique des symptômes :

- h+1 : douleur et cyanose autour de la blessure.
- h+5 : fièvre (38-39), frissons, délire léger, nausées
- h+8 : engourdissement des extrémités et des zones infectées Fièvre accrue (40-42). Délire sévère
- h+11 : Paraplégie
- h+16 : Coma
- h+20 : Arrêt cardiaque
- h+23 (variable) Réanimation

L'infection est mortelle dans près de 100 % des cas si elle n'est pas endiguée par une séparation de la partie infectée du corps principal (amputation).

Cependant une destruction totale du cerveau empêche toute réanimation et stoppe ceux déjà réanimé.

Un infecté (rôdeur selon l'appellation donnée par les survivants) possèdent des sens identiques aux humains mais ne les utilisent pas de la même manière. En effet, sa vue est aussi net que la notre mais remarque toute différence de vitesse entre un infecté et une victime potentielle, nous nous déplaçons bien plus vite qu'eux et ils le remarquent.

De même pour l'ouïe, le fait qu'ils soient capables de retrouver toutes personnes ayant fait du bruit vient du fait qu'ils se dirigent vers tout bruit émis (gouttes dans un évier ou bruit de coup de feu).

L'odorat est le seul sens bien mieux utilisé, ils flairent la chaire fraîche, il est possible de les berner en se recouvrant de matières odorantes.

Les faiblesses maintenant, elles sont en réalité nombreuses :

- Ils sont lents, voire très lents, un humain même blessé à une jambe pourrait les semer. Seul le nombre est dangereux
- Ils sont idiots mais très idiots. Il n'ouvre pas une porte verrouillée, seul les plus « récents » sont encore capables de monter des marches, ils sont incapables de tendre des pièges,...
- Ils n'ont pas d'esprit de groupes : même si ils sont nombreux, ils ne communiquent pas, seul le bruit de l'un d'eux ayant vu son goûter attire les autres, de même que l'aurait fait une alarme. Ils remarquent juste le bruit suivant le mouvement et provoquant les légendaires hordes.

Leur statistiques :

CARRURE : 3

PERCEPTION : 5

Corps à corps [coups, projections ou immobilisations au choix] 7+
Détection 7+

PV:10 S

Seule la carrure et la perception sont utilisés, en effet, pas besoin du reste vu qu'a part attaquer au corps à corps et repérer ses proies, ils ne font rien. La compétence *détection* permet juste de se repérer aux bruits, là où un humain utilise juste sa caractéristique eux doivent supporter les bruits de leurs congénères rendant la tâche plus compliquée, cependant une seule réussite et il se rendra dans la direction perçue, qu'importe si vous y êtes encore.

Le nombre de pv est de 10 mais symbolise juste une capacité physique, seule la destruction du cerveau les stoppent définitivement. Le S pour Spécial symbolise le fait que 2 marge de réussite sur un tir ou une attaque implique la destruction du cerveau (c'est cadeau).

.4. 2.2 Exode

Sous ce terme qui peut sembler ancien, se reflète en réalité un besoin naturel éprouvé par l'espèce humaine en cas de menace, en effet de part l'histoire nombres de cas d'exode furent recensés, les deux les plus connus sont celui du désert d'Égypte (que l'on soit croyant ou non cela a été largement prouvé historiquement) ou celui de la seconde guerre mondiale. Cette partie donne donc des indices aux Maîtres du jeu pour gérer leur univers personnel. Ils ne sont pas tenu d'en tenir compte mais cela peut les aider à imaginer le leur.

.4. 2.2.1 Se déplacer

Il va de soi que rester sur place dans une telle situation posera de gros problèmes ; un jour où l'autre, les rôdeurs chercheront à se nourrir sur les survivants. Ceux-ci ont donc plusieurs possibilités de déplacement dont voici une liste non exhaustive :

- **A pied :** c'est le moyen le plus simple et le plus discret, cependant la fatigue se fera rapidement ressentir, s'arrêter deviendra dangereux, les rôdeurs ne s'arrêtent pas pour reprendre des forces. Hors du repos, il y a le gros problème, assez persistant, des intempéries, en effet le temps change et à l'arrivée de l'hiver, le froid et la neige arriveront et pourront autant tuer que la faim ou les rôdeurs. Naturellement plus un groupe sera massif et plus il sera difficile de le déplacer surtout en cas d'ennui.
- **En véhicule :** l'avantage majeur de ce moyen de locomotion, est la vitesse, on peut aller loin assez rapidement. De plus, ; transporter matériel et vivre est pratique et le plus important on est à l'abri du mauvais temps. De même, de nombreux soucis surviennent. Une voiture est plus ou moins bruyante et attire les rôdeurs de par son bruit si caractéristique. Ensuite, les routes ne seront plus entretenues et la nature reprendra ses droits, recouvrant les routes de mousses, mauvaises herbes et plantes diverses. De même, de nombreux véhicules encombreront les routes, certains encore occupés par leurs propriétaires. Mais la plus grosse faiblesse de ce moyen de transport consiste en sa mécanique, les pannes sont courantes et l'essence viendra à manquer, les pompes nécessitant en effet de l'électricité, il faudra siphonner.

Mais la question importe reste « se déplacer pour aller où ? ». l'œuvre originale nous montre que les grandes villes sont très risquées. Elles sont totalement envahies par les rôdeurs en quête de nourriture. Il faut donc éviter les grosses agglomérations. La campagne et les très petites villes sont plus

intéressante, délaissées rapidement par les rôdeurs, rare sont ceux qui s'y trouvent encore. Reste la campagne et ses fermes ; si les fermiers ont survécus, ils seront peut-être d'accord d'aider les survivants mais la méfiance régnera.

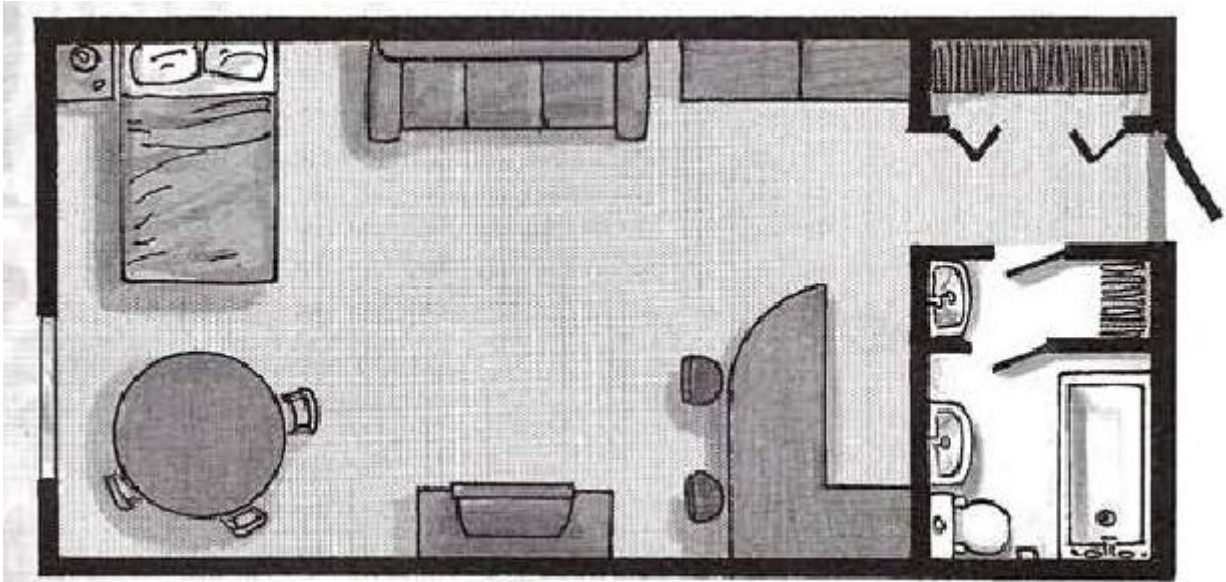
En bref, seule situation méritant un arrêt : le besoin de se cacher, ce qui nous amène au point suivant.



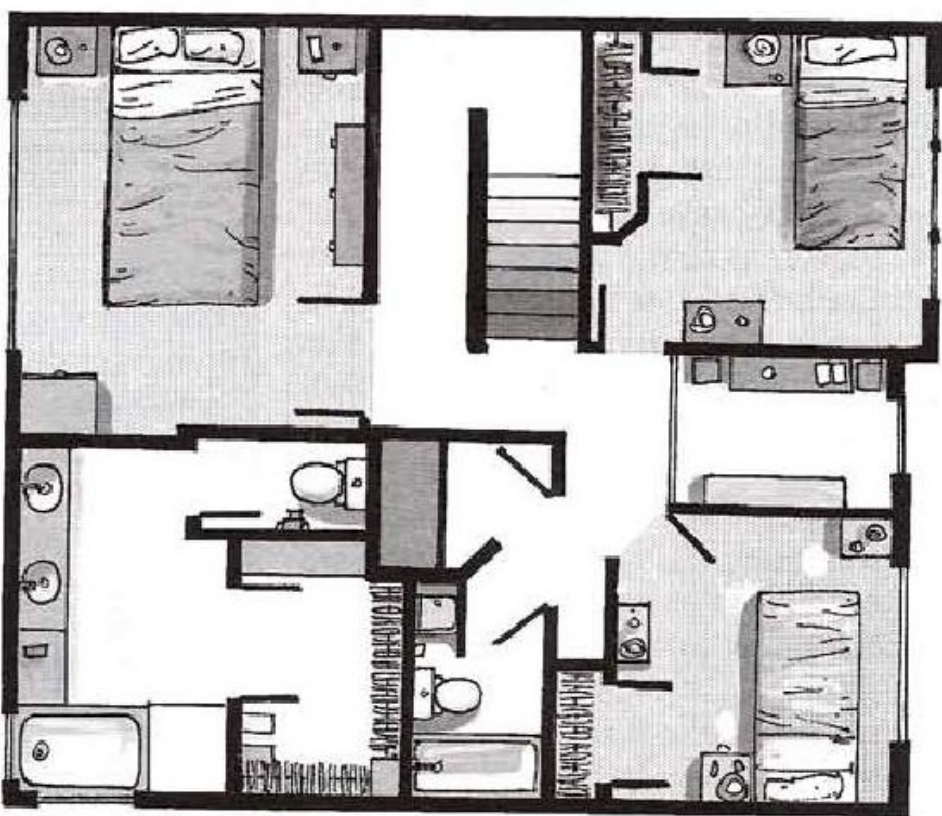
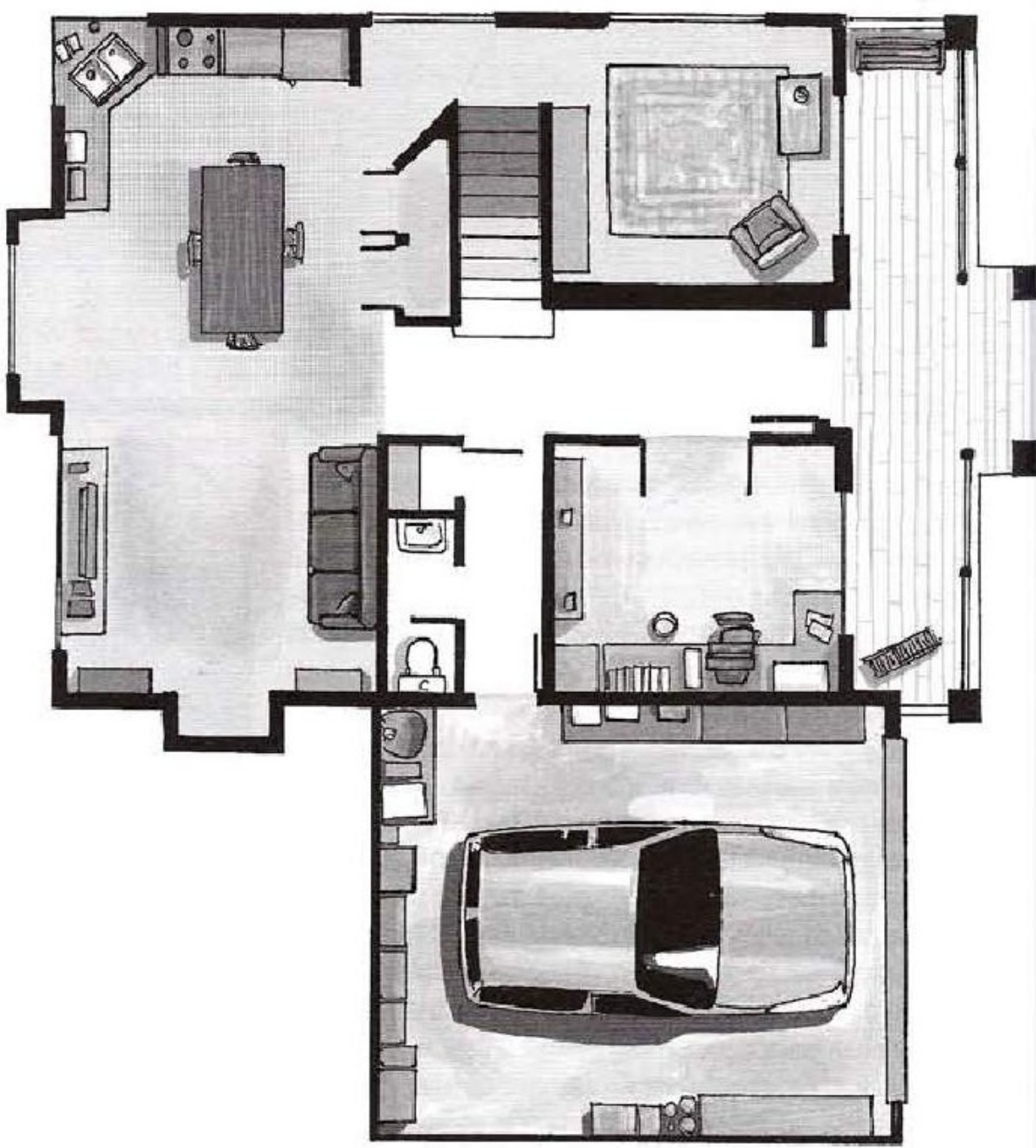
.4. 2.2.3 Se cacher

Que ce soit pour fuir des pillards ou des rôdeurs ; ou même pour se reposer, les survivants finiront par s'arrêter pour se cacher ou simplement se restaurer et prendre du repos. Il va sans dire que s'arrêter au milieu de nulle part est dangereux. Ils risquent donc de s'arrêter dans certains endroits décrit ci-dessous :

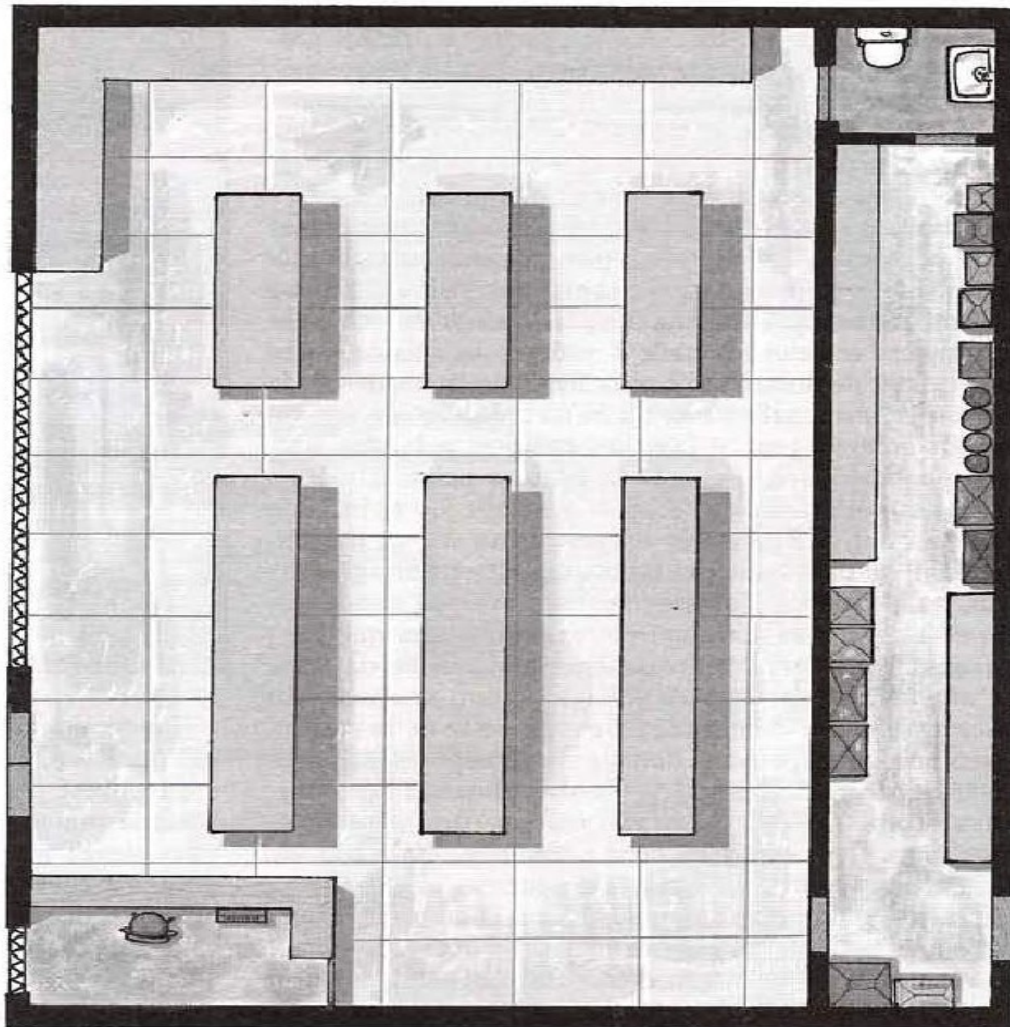
– **Appartements** : lorsque vos survivant s'y réfugieront (et ils le feront), ils choisiront si ils sont un minimum intelligents, de se cacher dans les appartements présents en étages. Seuls les « occupants » risquent encore de s'y trouver. Les rôdeurs dans leur grandes majorités sont incapables de monter ne serait-ce qu'une marche. Une fois les occupants gérés, la défense tiendra. Il faudra naturellement un jour ou l'autre sortir pour des raisons de survie. Il en existe de différentes tailles et formes.



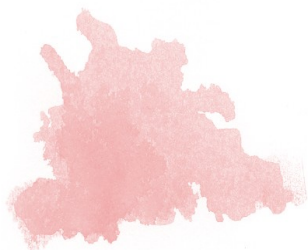
- **Maisons** :comme les appartements, elles existent sous toutes les tailles et formes. Elles sont cependant plus difficiles à défendre, les rôdeurs s'y déplacent librement grâce à des accès souvent trop nombreux. Certaines possèdent des garages, caves et grenier pouvant encore receler des rôdeurs mais aussi des objets intéressants. Mais une fois encerclée, ses occupants auront peu de chance de survie.

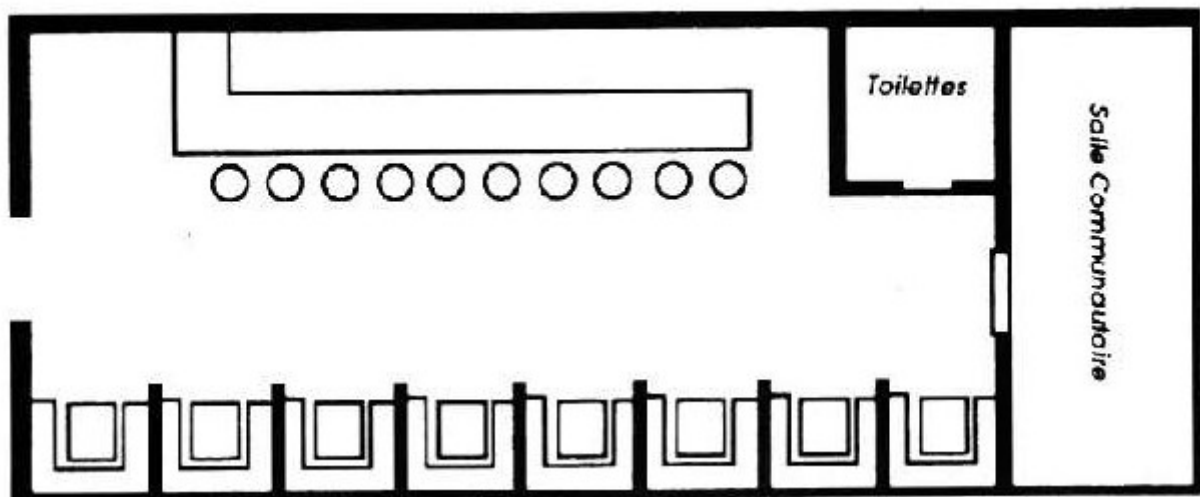


- **Magasins :** bien à l'abri ? Sûrement pas ! Même si des vivres risquent de s'y trouver (s'ils n'ont pas été pillés) ; ce qui en fait sa force en temps normal devient sa plus grandes faiblesses : sa visibilité. Les rôdeurs et les pillards vous verront et ce n'est pas une simple baie vitrée qui vous protégera. Mieux vaut s'arrêter pour chercher à manger et à la limite y casser la croûte sans toutefois s'y éterniser.

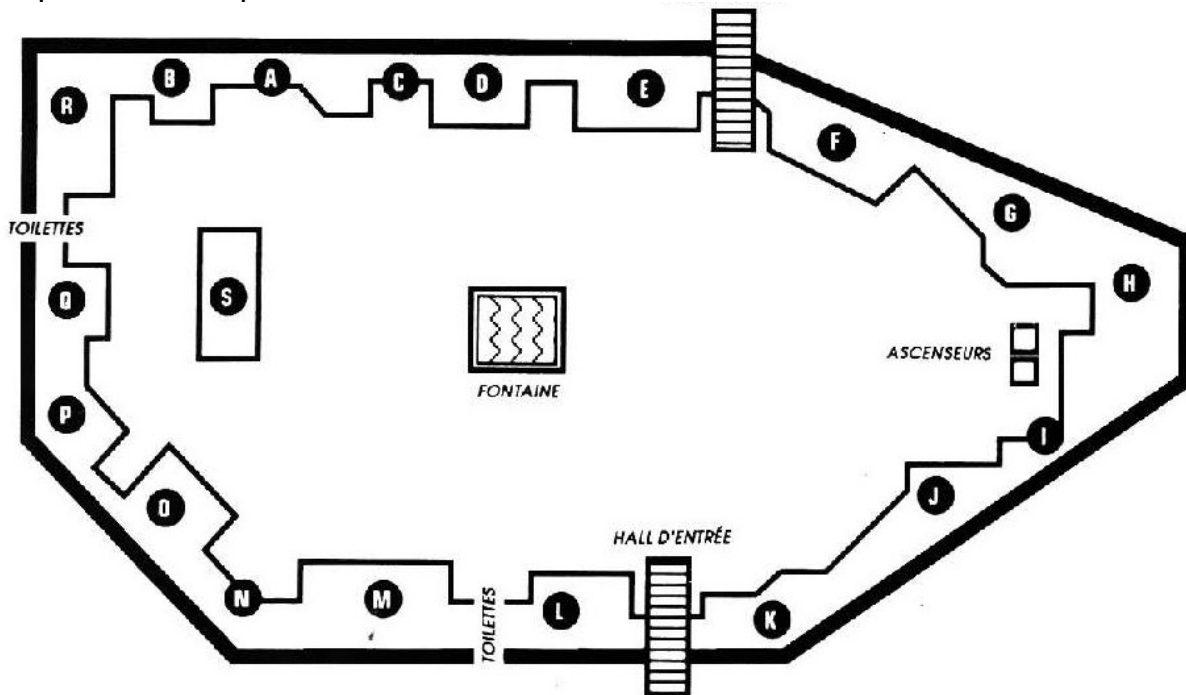


- **Bar :** étonnamment, ils s'agit des endroits les plus sécurisés : peu d'accès, portes antiémeute, sécurité de l'accès à l'étage. Une fois ses occupants éliminés, plus de problèmes sauf celui de la boisson.





- **Lieux à éviter** : ils sont très nombreux et pourtant présents dans de nombreuses séries z : commissariats (souvent vides ou trop bien protégés), les écoles (trop d'accès pour être défendus correctement), les banques (c'est bien beau l'argent mais le rôdeurs il s'en moque, se cacher dans le coffre c'est l'asphyxie), postes, prisons, base militaires (si elles sont vides c'est qu'elles sont prenables). Le palmarès revenant aux centres commerciaux, possédant trop d'accès et peu sécurisé en réalité.



.4. 2.2.3 Se nourrir

Il s'agit de trouver réellement des vivres durables. L'avantage de vivre aux USA est sa forte densité de paranoïaques qui ont peur d'une fin du monde (comme

quoi tout arrive à qui sait attendre). Il sera plus ou moins aisé de trouver des vivres dans les premiers jours d'invasions mais par la suite, la décomposition des produits périssables posera problème. Seules conserves et produits lyophilisés tiendront le choc. Il faudra donc rationner les vivres, de même pour l'eau, celle-ci sera rapidement coupée dans de nombreuses régions.

Le meilleur moyen restera l'agriculture (il faudra cependant s'y connaître) et récolter l'eau présente naturellement (pluie, ruisseau, cours d'eau,...). Pour que celle-ci soit consommable il faudra préalablement la faire bouillir.

Naturellement, la viande deviendra une denrée très rare, sauf présence d'un troupeau. Il restera la chasse. Pour les plus téméraires il restera aussi la possibilité de suivre une mode répandue parmi les rôdeurs : la chaire humaine. Bon, appétit bien sûr.



.4. 2.2.4 (Sur)Vivre

Maintenant que les survivants ont trouvé des vivres et une bonne cachette, il va falloir s'adapter. Organiser les défenses et les sorties pour trouver des vivres. Trouver armes et munitions risque d'être assez simple (variant selon les États), armurerie ou particuliers sachant que 75 % de la population possède une arme. De même pour trouver d'éventuelles pièces détachées en tout genre.

Il faudra trouver aussi des occupations ; il peut s'agir de jeux (surtout pour les enfants), jardinage, sport, entraînement au tir (mieux vaut d'ailleurs s'éloigner du camp pour le bruit). Communiquer est aussi difficile : seules les radios types cibistes fonctionnent. Celles-ci nécessitant batteries et piles, il faudra en trouver. Vous verrez qu'il est difficile de vivre ne serait-ce qu'une journée sans électricité et tout ces gadgets qui nous facilitent la vie surtout que la mort vous attend.

D'ailleurs les rôdeurs ne seront vos seules bêtes noires. Il y aussi les pillards, groupes très violents n'hésitant pas à violer, tuer et voler (pas nécessairement dans cet ordre). Les cannibales, eux vous attireront avec de belles paroles

avant de vous ajouter au menu du soir. Enfin les psychopathes qui attendront votre sommeil pour vous égorger. Et n'oublions pas le pire de tous, celui qui attend la moindre erreur, la moindre inattention ou prise de risque, sadique parmi les sadiques, totalement sans pitié, je parle bien entendu du Maître du jeu.



.4. 2.3 Les autres

Il existe un système simple permettant une création rapide de PNJ.

Pour chaque catégorie définissant un Pnj, il existe 5 niveau :

- Novice (1)
- Entraîné (2)
- Expérimenté (3)
- Aguerri (4)
- Vétéran (5)

Si vous préférez déterminer au hasard :

1 - 2	Novice	3 - 5	Entraîné	6 - 8	Expérimenté
9	Aguerri	10	Vétéran		

Les caractéristiques du PNJ sont déterminées de la même manière que les PJ, la seule différence repose dans le nombre de points qui sont répartis :

Novice	12 - 15	Aguerri	22 - 24
Entraîné	16 - 18	Vétéran	25 +
Expérimenté	19 - 21		

A la différence d'un Pj, il n'y a pas de minimum de 2 pour une caractéristique.

En ce qui concernent les compétences, il vous suffira de répartir un certain nombre de niveaux en fonction de la valeur relative du Pnj

	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
Novice	-	-	-	-	1	2	2
Entraîné	-	-	-	1	2	2	2
Expérimenté	-	-	1	1	1	2	2
Aguerri	-	1	1	1	2	2	2
Vétéran	1	1	1	2	2	2	2

Voilà vous disposez maintenant d'un Pnj tout propre et tout neuf prêt à mourir pour vous.

.4. 2.3.1 Personnages typiques

Il s'agit de pnj typiques que vous pourrez utiliser n'hésitez pas à en changer les caractéristiques. Seules les compétences principales sont données, les autres sont en effet laissées à votre bon soin sachant naturellement que 2 soldats ayant été enrôlés en même temps ne posséderont sûrement pas les mêmes compétences. Respectez toutefois le barème de la partie précédente.

Types	CA	CH	CO	ED	PE	RE	SF	Compétences
Civil	1	1	2	2	3	1	2	2 Connaissances au choix 8+ // Arme de poing 7+ // Arme de contact 7+ //
Policier	2	3	2	3	3	2	2	Arme de poing 5+ // Conduite voiture 8+ // Vigilance 7+
Soldat	3	3	3	3	3	2	2	Arme de poing 5+ // Arme d'épaule 6+ // Vigilance 7+
Ambulancier	2	1	2	2	1	2	3	Conduite 8+ // Premiers secours 7+
Epicier	2	1	2	2	3	2	2	Vigilance 7+
Barman	2	4	2	2	1	1	2	Eloquence 6+ // Corps à Corps 7+
Pompier	3	1	3	2	2	2	5	Athlétisme 7+ // Arme de contact 8+
Voleur	1	1	3	3	4	3	1	Discrétion 6+ // Conduite 7+ // Vigilance 8+
Riche	1	4	2	2	1	1	1	Connaissance [au choix] 6+
Professeur	1	1	1	3	3	2	4	Vigilance 8+ // Eloquence 7+
Fermier	4	1	3	1	2	1	2	Arme d'épaule 8+ // Athlétisme 8+
Pillard	3	2	3	2	4	3	3	Arme de poing 4+ // Discrétion 5+ // Vigilance 6+ // Mécanique 7+ // Survie 8+



SURVIVE

OR

PERISH

Fiche de Personnage

Nom Complet:

Âge:

Concept:

CA	CH	CO	ED	PE	RE	SF
31	2	4				

Point de vie	Adrénaline
/	

Arme d'épaule[]	Électronique
Arme d'épaule[]	Éloquence
Arme d'épaule[]	Falsification
Arme de contact[]	Informatique[]
Arme de contact[]	Informatique[]
Arme de contact[]	Intimidation
Arme de poing[]	Jeu
Arme de poing[]	Lancer
Arme de poing[]	Mécanique
Arme lourde[]	Médecine[]
Arme lourde[]	Médecine[]
Athlétisme	Pilotage[]
Conduite[]	Pilotage[]
Conduite[]	Pilotage[]
Conduite[]	Premiers secours
Connaissance[]	Psychologie
Connaissance[]	Recherches
Connaissance[]	Rhétorique
Connaissance[]	Survie[]
Corps à corps[]	Survie[]
Corps à corps[]	Tir en rafales[]
Corps à corps[]	Tir en rafales[]
Déguisement	Tir en rafales[]
Discrétion	Vigilance

Armes de contact			
Nom	Pui	FA	Slots
Poing	CA	1	0
Pied	CA+1	2	0

Armes à Feu								
Nom	Cal	Mun	Portée	PU	Cdt	Slots	PR	FA


Poches	/ 3
Objet	Slot

Sac à dos				Slot: /	
Objet	Slot	Objet	Slot	Objet	Slot

Véhicule	Réussite min en ville	Réussite min autoroute	Réussite min nature	Pts struct.	Nb pass.	Km/h max	Slot d'essence
Coffre	/						
Objet	Slot	Objet	Slot	Objet	Slot		

Véhicule	Réussite min en ville	Réussite min autoroute	Réussite min nature	Pts struct.	Nb pass.	Km/h max	Slot d'essence
Coffre	/						
Objet	Slot	Objet	Slot	Objet	Slot		

Groupe			
Nbre survivant	Vives	Armes	Cachette

The page features several red ink smudges. One large, irregular smudge is in the upper left quadrant. Another large, irregular smudge is in the upper right quadrant. A smaller, more circular smudge is located in the lower right quadrant. A large, irregular smudge is in the lower left quadrant.

**Désormais vous êtes parés à toute éventualité,
préparez- vous je les entends rôder tout près d'ici, ils
grattent à la porte, leurs râles de désespoir résonnant
dans les ténèbres. Oh non, ils arrivent...**



La fin du monde commence, les morts se lèvent pour dévorer les vivants.

Il ya peu de survivants, mais vous en faites partie. Il y a peu de solutions: bouger, manger et tuer.

Comment savoir qui sont les plus humains.

Découvrez la seconde édition de *The Walking Dead Survive or Perish*

