

SCRIPPT

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF

N#5

Juin-Juillet 2019



Sommaire

Sans-Détour	Page 3
Arc Dream Publishing	Page 3
La Chute de Delta Green	Page 3
Jeu de Rôle : jouer Contemporain !	Page 4
L'Histoire des Forces Spéciales	Page 8
Les Forces Spéciales Française, Commandement des Opérations Spéciales	Page 12
Commandement des Opérations Spéciales	Page 14
Missions du COS	Page 16
Le Chef d'Etat Major des Armées, Le CEMA	Page 18
Des opérations du C.O.S.	Page 19
13e Régiment de Dragons Parachutistes (France)	Page 20
1er régiment de parachutistes d'infanterie de marine (France)	Page 21
Des armes	Page 22
Actus en vrac	Page 26

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriipt.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

Delta Green est publié par Pagan Publishing pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu. Publié par les éditions Sans-Détour sous la licence de Chaosium Inc. pour la France La 6ème édition de L'Appel de Cthulhu est copyright ©2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.

Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium (et les éditions Sans-Détour jusqu'en 2018)



En mai 2015 **Pagan Publishing** faisait un lifting à Delta Green, pour l'actualiser et lui donner une toute nouvelle dimension. Afin de préparer l'arrivée de cette future édition, Les **Editions Sans-Détour** proposèrent un déstockage de cette édition chez **ludikbazar**. Mais Ludikbazar /Ludibay ont eu de grosses difficultés financières, et l'aventure de ces sociétés et de leur site de vente s'est achevé en Avril (ou mai) 2018...

Et fin 2018-début 2019, Chaosium Inc (qui possède les droits de Call of Cthulhu) annonce que pour des raisons de non-paiement de royalties depuis 2 ans, ils ne renouvellent pas leur collaboration avec les Editions Sans-Détours.

En ce mois de Février 2019, les Editions Sans-Détours soldent (ou bradent) les derniers exemplaires des jeux sous licence Chaosium qu'ils possèdent encore... Comme L'Appel de Cthulhu, Delta Green, Achtung!Cthulhu.

Après le 1^{er} avril 2019... Ces ouvrages deviendront des raretés, et il faudra attendre que quelqu'un d'autre ait la licence.

Edge Entertainment publiera l'Appel de Cthulhu en VF... Mais *quid* de Delta Green ? Peut-être le studio DeadCrows qui traduit déjà « La Chute de Delta Green » ?



En 2015, la maison d'édition américaine **Arc Dream Publishing** lance avec succès une campagne de financement participatif pour une nouvelle version de Delta Green.

Toujours avec un système à base de d100 (façon Basic Role Playing de Chaosium), même s'il est un petit peu modifié.

Depuis 2016, les publications sont régulières et le catalogue s'étoffe petit à petit. Eté 2019, une nouvelle impression du livre de règle et de l'Agent Handbook sera proposée dans un coffret au prix de 89.99 \$ (la précommande est toujours en cours) sur le site : <https://shop.arcdream.com/>



Écrit par le célèbre *game designer* Kenneth Hite, lauréat de plusieurs prix *Origins Awards* et *ENnie Awards* (notamment pour *GURPS*, *Trail of Cthulhu* et *Night's Black Agent*), **La Chute de DELTA GREEN: THE ROLE-PLAYING GAME** de Arc Dream Publishing sortie en 2016 au système **GUMSHOE** et à une nouvelle époque.

Il ouvre les dossiers sur une décennie perdue d'opérations contre le Mythe, à l'étranger et au pays, les derniers jours de l'agence DELTA GREEN avant que les chefs d'État-major ne mettent fin au programme en 1970.

EDITION : STUDIO DEADCROWS

Sortie Prévue : Eté 2019

Jeu de Rôle : jouer Contemporain !

Quand on évoque les jeux de rôle, les premières images qui viennent souvent en tête, ce sont les classiques représentations de l'Heroic Fantasy : le guerrier en armure, le barbare, le nain, les elfes et les magiciens... et les dragons, c'est important les dragons.

Mais les jeux de rôle permettent de jouer sur un terrain beaucoup plus vaste que ça. Y compris de jouer l'aventure et l'action dans un monde contemporain, avec au choix du fantastique ou pas.

Des jeux de rôle contemporains sans fantastique ?

D'accord, on joue maintenant... maintenant étant un terme plus précis que contemporain (L'Histoire Contemporaine allant de la Révolution Française à nos jours).

Parmi les JDR les plus connus, il y a l'**Appel de Cthulhu**, dont les règles « simples » et intuitives permettent facilement de simuler n'importe quelle aventure dans le monde contemporain. Et il n'y a qu'à gommer toute référence au Mythe de Cthulhu et au fantastique pour faire du classique « Aventure » ou tout autre genre... Les grands genres ou styles : Policier, Espionnage, Aventure, Guerre,... Tout cela se pouvant s'associer au grand genre de l'Action ou du Thriller. Avec plus ou moins de suspense, plus ou moins d'action violente ou psychologique. Et aussi plus ou moins de réalisme.

En effet, il y a une différence notable entre les films d'espionnage « réalistes », comme « [Agents secrets](#) » ou « [Espion\(s\)](#) » s'inspirant directement d'affaires réelles et les plus fantaisistes façon « James Bond » ou « Mission Impossible » qui sont avant tout des films d'Action.

Les jeux de rôle relevant du thème contemporain ne sont pas très nombreux ni tous très récents, le site du GROG n'en recense pas beaucoup finalement : <http://www.legrog.org/themes/contemporain>, mais cela doit vous donner quelques pistes intéressantes, y compris dans les jeux amateurs (gratuits).

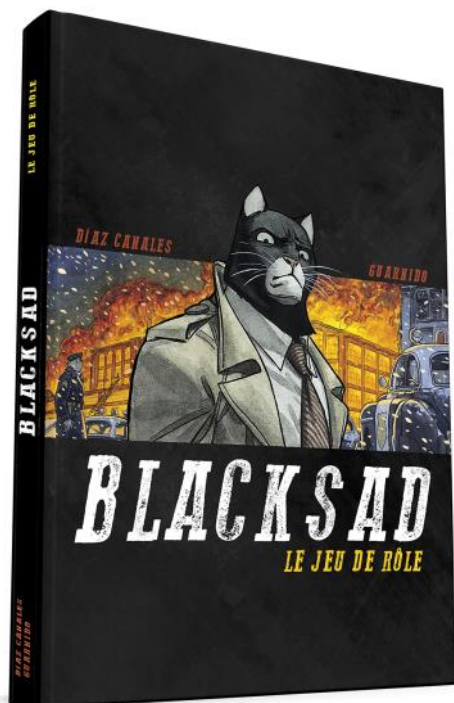
Chroniques Oubliées™ Contemporain



C'est le gros carton du moment, le **Hors Série n° 3 de Casus Belli** de Black Books Editions est un jeu de rôle générique contemporain.

Vous pouvez quasiment tout faire jouer, dans des ambiances très variées, du *Pulp*, de l'espionnage, du fantastique, du cyberpunk, de l'invasion de zombies... En fait, presque tout est adaptable. Et rien ne vous empêche de mélanger les différentes ambiances.

Jeu de Rôle : jouer Contemporain ! (suite)

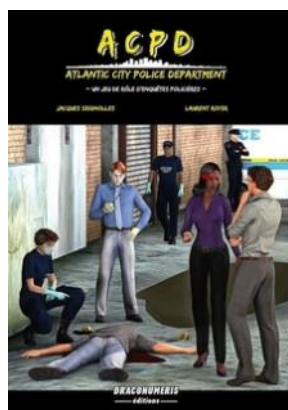


Blacksad le jeu de rôle

C'est une autre façon de jouer contemporain : le roman Noir, ambiance Amérique des années 50.

Comme son nom l'indique, ce jeu de la Loutr Rôliste vous permet de jouer dans l'univers de la BD **Blacksad** (Juan Díaz Canales et Juan Guarnido).

Si le jeu permet bien évidemment de retranscrire l'univers noir et pleins d'animaux anthropomorphiques des BD de Canales et Guarnido, la plupart des histoires policières se déroulant dans les années 50 peuvent se jouer.



Atlantic City Police Department

Atlantic City – New Jersey : Une station balnéaire au bord de l'océan atlantique, située à quelques 200 km au sud de New-York, célèbre pour sa promenade en bord de mer et ses casinos. Atlantic City, une ville qui veut se défaire de son passé, entaché par un siècle de domination de la pègre et par la corruption.

A.C.P.D., Atlantic City Police Department est un jeu de rôle d'enquêtes policières dont l'action se passe de nos jours. Les joueurs y interprètent des inspecteurs de police, chargés de mener des investigations et de résoudre des affaires criminelles. D'enquêtes ordinaires, ils se retrouveront confrontés tôt ou tard à des criminels toujours mieux organisés, la pègre n'ayant toujours pas renoncé à reprendre le contrôle de la ville.

Un jeu de rôle motorisé par 3DS le système de règles mis au point par Jacques Seignolles. Un système simple et efficace qui permet de simuler des scénarios d'enquêtes dans un univers contemporain familier. Si vous êtes fan des séries policières américaines qui mêlent ambiance de commissariat, enquêtes et lutte contre le crime organisé, ce jeu est ce qu'il vous faut.

eBook, 154 Pages , 5 € HT

La collection ACPD



eBook, 56 Pages, gratuit

Le "Kit Découverte" d'ACPД vous propose de découvrir le jeu gratuitement, avec les règles de base (sans la création de personnage, ni règles avancées et optionnelles) et un minimum de contexte.



eBook, 54 Page, gratuit

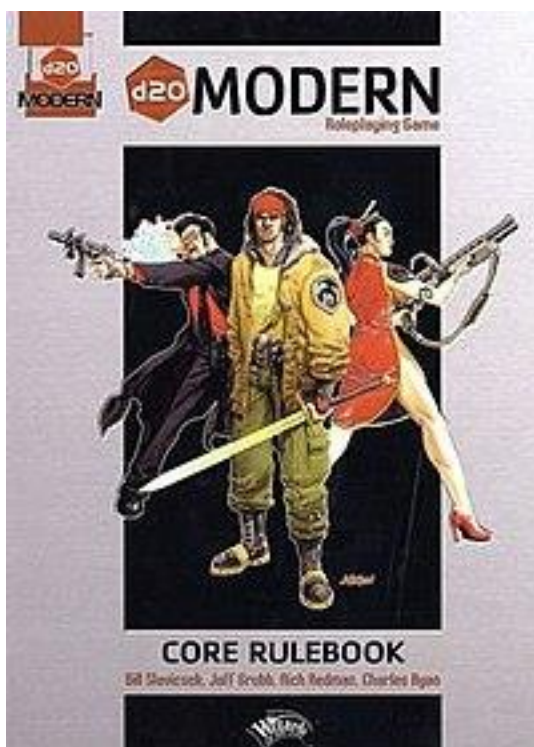


eBook, 70 Pages, 5€ (HT)

Le premier supplément pour le jeu de rôle d'enquêtes policières ACPД – Atlantic City Police Department. Les personnages des joueurs vont devoir faire la lumière sur le meurtre du gérant d'un magasin de jouets déguisé en Père Noël... tout en menant leur enquête la veille de la fête.

Jeu de Rôle : jouer Contemporain ! (suite)

En anglais



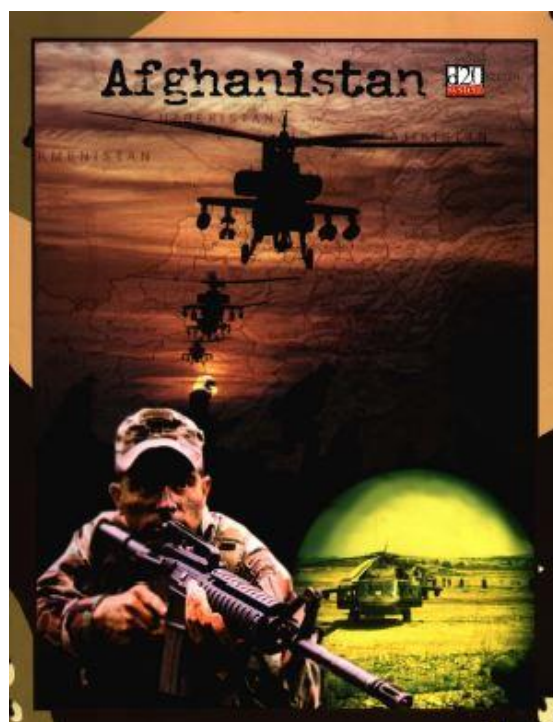
D20 Modern Roleplaying Game

D20 Modern est un jeu de rôle générique destiné à être pour les campagnes contemporaines. D20 Modern est motorisé avec les règles de *Dungeons and Dragons* troisième édition.

Entre 2002 et 2006 de nombreux suppléments (papiers ou pdf) ont été édités en langue anglaise.

Tout comme le récent *Chroniques Oubliées™ Contemporain*, D20 Modern explore toutes les possibilités de jeu à notre époque, mais pas uniquement. Du *pulp*, du *steampunk*, du post-apocalyptique, du *cyberpunk*, tout est possible pour peu que vous soyez à l'aise avec les règles de D&D 3.

Par exemple **Afghanistan D20** de Ken Lightner et Tomb Ricks (Holistic Design Inc.) est un jeu qui comme son nom l'identifie très justement est motorisé par les règles du système D20 et qui se déroule en Afghanistan.

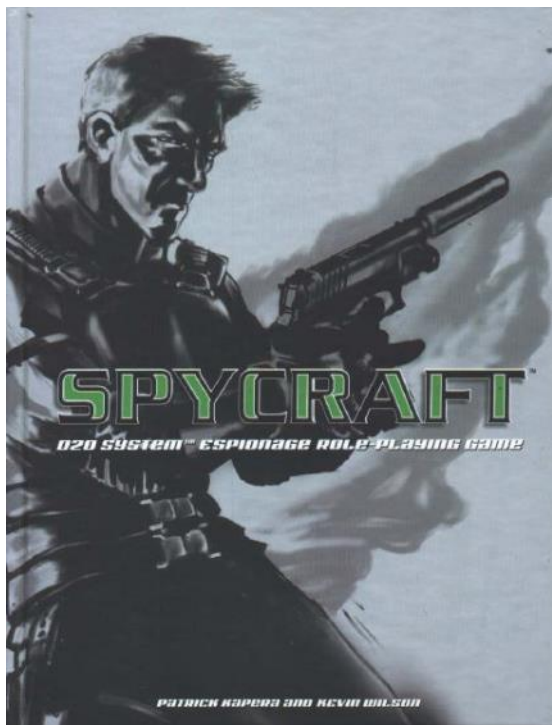


Ce jeu sorti en 2002 permet de jouer des opérations de lutte contre le terrorisme se déroulant en Afghanistan. Mais les personnages peuvent être de toutes origines et de toutes nationalités, jouer les héros ou les méchants.

Dans **Afghanistan D20**, il est également possible de jouer d'autres périodes de l'histoire du pays, y compris avec un soupçon de fantastique.

Jeu de Rôle : jouer Contemporain ! (suite)

En anglais



Spycraft 1.0 et Spycraft 2.0

Spycraft est un jeu de rôle d'espionnage moderne basé sur le **d20 system**, publié par Alderac Entertainment Group sous *Open Game License (OGL)*. Une première édition a vu le jour en 2002, connue actuellement sous le nom de *Classic Spycraft*. Elle comprend le livre de base, agrémenté de nombreux suppléments parus dans les années suivantes. En août 2005, la seconde édition des règles fut publiée et de nombreux suppléments dédiés l'enrichissent encore actuellement.

En 2006, Alex Flagg, Scott Gearin et Patrick Kapera, les auteurs de *Spycraft 2.0* (et également coauteurs de *Spycraft 1.0*) fondèrent leur propre compagnie sous le nom de *Crafty Games*. À l'origine, la société acquit la gamme de produits *Spycraft* d'AEG et se concentra exclusivement sur ce jeu de rôle.

Spycraft 1.0 est basé sur le *d20 system*, mais apporte déjà son lot de modifications vouées à rendre le jeu plus adapté au genre qu'est l'espionnage moderne.

Spycraft 2.0 continue dans la droite lignée de son prédécesseur et va plus loin encore dans les changements opérés. Le système de jeu est toujours publié sous licence OGL, mais plus sous la licence officielle du *d20 system*. De profonds changements ont été apportés par rapport à la première édition, mais essentiellement du point de vue du maître du jeu, ou Game Control (GC) en anglais. En particulier, la création d'une mission et des personnages non-joueurs (PNJ) a été grandement simplifiée.



Honorable Correspondant est une émanation du projet [Delta Green France](#) sur

<http://www.tentacules.net>





Forces spéciales

Les forces spéciales (FS) sont, selon la définition de l'OTAN, les unités militaires spécifiquement formées, instruites et entraînées pour mener un éventail de missions particulières, allant des « opérations spéciales » dans le cadre d'un conflit classique à celles relevant de la guerre non conventionnelle.

L'historique des forces spéciales est une chose difficile à définir. En effet, de tout temps des unités spécialement formées ont été utilisées ; on peut remonter jusqu'à la Bible en passant par la guerre de Cent Ans avec Du Guesclin.

Historique

L'emploi actuel du terme force spéciale commence réellement à partir de la seconde guerre mondiale car c'est à partir de ce conflit que toutes les dimensions aérienne, terrestre et aquatiques sont maîtrisées.

Avant la Seconde Guerre mondiale

Les premières unités « modernes », telles que les définit le concept d'emploi FS, furent créées en 1918 au sein de la 15^e armée soviétique sous forme de OO (*ossoby otdiel*), de petits groupes chargés « d'espionner et d'effectuer des actes de malfaisance ». On considère souvent que les forces spéciales sont les héritières des corps francs, qui dans les conflits anciens comme la Première Guerre mondiale se composaient uniquement de militaires formés au combat corps-à-corps, à l'arme blanche (qu'on appelait guerriers plutôt que soldats). Ils avaient notamment pour spécialité d'attaquer les tranchées ennemies. Mais cela est faux car ils s'apparentaient davantage aux ancêtres des commando (ayant pour parent en partie les commando boers). De plus les corps francs remontent aux guerres napoléoniennes en Allemagne.

Pendant la Seconde Guerre mondiale

Néanmoins les premières forces spéciales telles que nous les connaissons aujourd'hui ont été créées conjointement en Allemagne nazie avec les bataillons Brandebourgeois dès 1939 et par les Britanniques pendant la Seconde Guerre mondiale. En 1941 est créé par David Stirling le **Special Air Service (SAS)**.



Durant la même période est créé le **Long Range Desert Group (LRDG)** par Ralph A. Bagnold. Cette dernière attaquait les troupes de Rommel par derrière grâce à des 4x4 lourdement armés. Le SAS quant à lui attaquait à pied des cibles à hautes valeurs stratégiques.

Une autre unité est créée un peu plus tard pendant la guerre, les **Jedburgh** avec des hommes issus du **Special Operations Executive (SOE)** britannique, de l'**Office of Strategic Services (OSS)** américain, du **Bureau central de renseignements et d'action (BCRA)** de la France libre. Ces différents groupes composés de trois soldats avaient comme objectif d'aider la résistance française, hollandaise ou de pays asiatiques.

Ces unités ont défini le rôle et les différents



types d'emplois que les forces spéciales peuvent effectuer. Certaines opérations des forces spéciales alliées sont devenues célèbres telles que *l'opération Frankton*. Cette opération a permis de couler des bateaux allemands dans le port de Bordeaux. Une autre opération importante sont les opérations SAS en Bretagne qui ont permis d'isoler le débarquement de Normandie des autres unités allemandes. Les SAS ont joué un rôle crucial pendant la guerre avec un bon nombre d'opérations pour harceler l'ennemi.

Après la Seconde Guerre mondiale

Après la Seconde Guerre mondiale, les forces spéciales ont continué d'exister en participant aux conflits de décolonisations et aux conflits modernes.

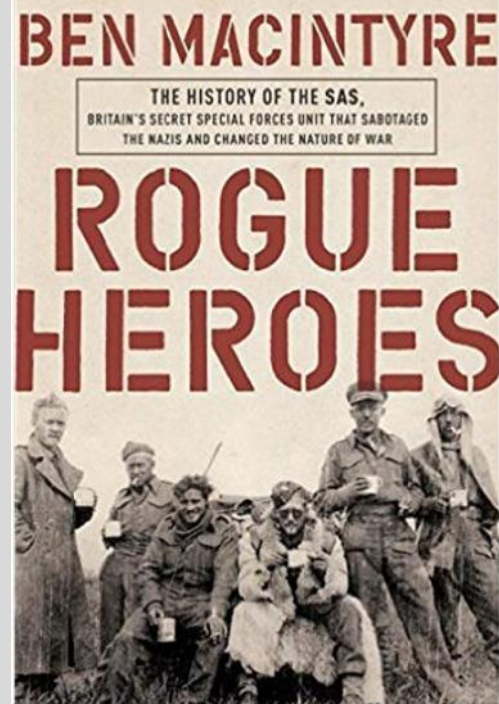
France

Après la fin de la Guerre froide, seulement trois pays peuvent se targuer d'avoir des forces spéciales autonomes dans leurs spectres militaires : le Royaume-Uni, la France et les États-Unis.

En France, les forces spéciales ont participé à l'ensemble des conflits français, allant de la guerre d'Indochine en passant par la crise de Suez ou la guerre d'Algérie, jusqu'à récemment la guerre du Mali. Les unités actuelles des forces spéciales sont toutes héritières des unités de la Seconde Guerre mondiale :

- les SAS anglais ont donné le 1^{er} RPIMa ;
- le commando Kieffer a donné naissance aux sept commandos de marine actuels.

Toutes ces unités sont regroupées sous le **Commandement des opérations spéciales** (COS), créé en 1992 afin de les coordonner.



Alors que la saison 5 de *Peaky Blinders* approche petit-à-petit, son créateur, Steven Knight, a dans sa poche de nombreux projets, parmi lesquels *Taboo* et la suite de *World War Z*. Mais celui qui nous intéresse serait l'adaptation en série du livre écrit par Ben Macintyre : *The History of the SAS, Britain's Secret Special Forces Unit That Sabotaged the Nazis and Changed the Nature of War*.

[Source : <http://www.histogames.com>]

Utilisation en Jeu de Rôle et inspiration

Est-ce que ces histoire de forces spéciales sont vraiment adaptées au jeu de rôle ?

Oui ! Oui, mille fois oui, car c'est l'essence même du jeu de rôle.

Sans vous refaire l'histoire du jeu *Dungeons & Dragons*, disons rapidement qu'il s'agissait d'adapter un *wargame* à l'échelle d'un groupe de 4 à 6 combattants. Ce groupe étant composé de personnages avec des qualités et des compétences complémentaires.

Le groupe de jeu d'*heroic fantasy* avec un guerrier, un archer, un voleur, un magicien, un prêtre c'est en réalité une unité de Force Spéciale qui va agir derrière les lignes ennemis ou bien réaliser des missions de sauvetage, d'exploration etc...

Voilà, il ne vous reste qu'à transposer cela dans le monde moderne, et vous avez une multitude de scénario possibles.

Amis ou Ennemis ?

Il faut juste se souvenir que les Forces Spéciales (FS) sont ce qu'il se fait de mieux et les états mettent énormément de moyens à disposition de ces unités d'élite. Ainsi, les membres des FS sont peu nombreux, efficaces, employés souvent en dernier ressort.

S'ils agissent en alliés des Personnages Joueurs, ce devrait être pour leur sauver la mise. Et s'ils sont dans l'autre camp alors se seraient de redoutables adversaires.

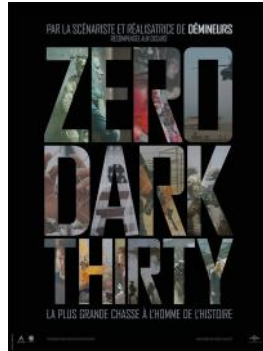
Inspiration ?

Quelques films et séries télévisés sont remarquable en tant que sources d'inspiration. Certains sont déjà anciens, mais toujours bons à prendre.

Les Oies Sauvages (*The Wild Geese*), réalisé par Andrew V. McLaglen, sorti en 1978.



Il s'agit plutôt d'un film de Mercenaires, plutôt qu'un film sur les forces spéciales. Néanmoins ce film est important car son scénario est devenu un classique maintes fois copié (hélas), y compris dans des films avec des



forces spéciales. En gros : un groupe de soldat doit aller quelque part pour libérer quelqu'un. En chemin, ça se passe mal, ils sont trahis, mais font tout pour mener à bien leur mission...

Zero Dark Thirty, réalisé par Kathryn

Bigelow, sorti en 2012.

Le film retrace la longue traque d'Oussama ben Laden par la CIA, finalement conclue par sa mort en mai 2011.

Le final fait revivre l'opération *Neptune's Spear* proprement dite, notamment la prise d'assaut de la maison fortifiée et les circonstances dans lesquelles le chef d'Al-Qaida a été tué ; tout cela en temps réel, 45 minutes environ.

DOS : Division des Opérations

Spéciales (*E-Ring*) est une série télévisée américaine en 22 épisodes de 42 minutes, créée par David McKenna et Ken Robinson.



La série met en scène le E-Ring du Pentagone au sein de la Division des opérations spéciales (SOD) - planifiant et coordonnant des opérations spéciales dans le monde entier.

Strike Back est une série télévisée d'action et d'espionnage américano-britannique, diffusée depuis le 5 mai 2010 sur la chaîne Sky 1 (UK) et rachetée par Cinemax (US) à partir de la saison 2. Elle est adaptée des romans de Chris Ryan, ancien SAS, inspirés de ses années de service en tant que soldat de la Couronne.



Les Forces Spéciales Françaises

Les Forces Spéciales Françaises





Forces spéciales est un film français de guerre et d'action réalisé par Stéphane Rybojad (sorti en salle le 2 novembre 2011).



Histoire :

Six hommes du Commandement des opérations spéciales déployés auprès des Forces françaises en Afghanistan sont appelés pour libérer Elsa Casanova journaliste française connue pour son opposition à la présence française en Afghanistan — et Amin, son accompagnateur afghan, qui viennent d'être capturés par les Talibans en pleine zone tribale, à la frontière entre le Pakistan et l'Afghanistan. Bien qu'un



succès, l'opération menée par le commandant Kovaks est mise en péril quand l'évacuation hélicoptérée est rendue impossible par la réaction des insurgés, obligeant le groupe à prendre la fuite à travers les montagnes avec leurs poursuivants aux trousses.

Tourné avec l'aide de l'armée française, le film avait un budget annoncé à 10 millions d'euros, à rapprocher des 11 millions de dollars du film **Démineurs** (*The Hurt Locker*) réalisé par Kathryn Bigelow en 2009. Il n'a coûté réellement que 7,7 millions d'euros.

L'équipe du film a tourné au camp militaire de Caylus (1^{re} intervention dans la ferme de Mondounet -Tarn-et-Garonne), à Djibouti ainsi qu'à Paris, tout en aguerrissant les comédiens à Lorient, chez les commandos marine. La plus grande partie du tournage a été tournée, en secteur civil, au Tadjikistan à Douchanbé et dans les montagnes du Pamir environnantes, dans des conditions parfois difficiles : faibles infrastructures, climat hors-norme, pays à risque.

Selon AlloCiné, le film recueille la note de 1,2 sur 5 étoiles (nul à pas terrible).

À l'étranger, les Anglais de Virgin media semblent moins cruels, citant « *une histoire puissante et un cinéma aiguisé, un film d'action dramatique tendu qui constitue un agréable changement par rapport au cinéma français habituel* ». Joe Bendel (Libertas Film Magazine) souligne la présence « *complètement crédible* » de Djimon Hounsou et met aussi en exergue que Stéphane Rybojad « *ne blanchit ou excuse la brutalité des talibans* ». Pour conclure, « *encore une fois, ceci est un exemple du genre de film d'Hollywood devrait faire, mais s'y refuse* ». Sur le même AlloCiné, le film recueille 3,9 sur 5 étoiles selon les spectateurs, sur un total de 661 critiques.

Isabelle Hontebeyrie du site canadien canoe.ca précise « *les images et éclairages sont fabuleux et les scènes avec les hélicoptères et les avions – l'armée française a collaboré au film – sont extrêmement impressionnantes* » et note de manière pondérée le film avec une note moyenne.

Commandement des Opérations Spéciales



Le Commandement des Opérations Spéciales (COS) a été créé en juin 1992 à la suite des opérations conduites pendant la guerre du Golfe. Placé sous les ordres du Chef d'Etat-major des Armées (CEMA), il a trois objectifs majeurs :

- planifier, préparer et conduire les opérations spéciales,
- fédérer les unités spéciales des trois armées afin d'obtenir une synergie et une meilleure cohérence, adapter et améliorer les capacités des unités spéciales en coordination avec les autorités organiques.

Opérations spéciales

Les opérations spéciales sont des actions militaires menées par des unités des forces armées spécialement désignées, organisées, entraînées et équipées, pour atteindre des objectifs stratégiques définis par le CEMA.

Utilisant des techniques opérationnelles et des modes d'action inhabituels aux forces conventionnelles, ces actions sont menées en temps de paix, crise ou guerre, indépendamment des opérations conventionnelles ou en coordination avec celles-ci.

Ce sont des opérations militaires ouvertes ou couvertes commandées par le CEMA.

Ce ne sont pas des opérations clandestines.

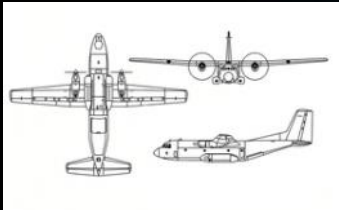
Elles se distinguent des opérations

conventionnelles par un cadre espace-temps différent, la nature de leurs objectifs, des modes opératoires particuliers et la discrétion qui entoure leur préparation et leur exécution.

Il existe trois grands types de missions réalisées par le COS : les missions de renseignement, d'action et d'environnement.

Missions de renseignement :

- acquisition du renseignement sur les milieux physique et humain ;
- acquisition du renseignement sur les forces en présence et en particulier au-delà de la zone de déploiement du dispositif français ou allié ;



C-160 Transall

Equipage : 5 (pilote, copilote, navigateur, mécanicien navigant, chef de soute)

Motorisation

Moteur : Rolls-Royce Tyne 22

Nombre : 2

Type : Turbopropulseurs, hélices 4 pales Ratier

Puissance unitaire : 5 665 ch

Dimension

Envergure : 40 m

Longueur : 32,4 m

Hauteur : 11,78 m

Surface alaire : 160 m²

Masses

À vide : 30 000 kg

Avec armement : 44 500 kg

Maximale Au D/L : 51 000, en vol 54 000 kg

Performances

Vitesse maximale : 510 km/h (Mach 0,43)

Plafond : 8 500 m

Vitesse ascensionnelle : 400 m/min

Rayon d'action : 5 500 km

Charge alaire : 294 kg/m²

Le Transall est équipé de deux portes latérales arrière, escamotables, pour le largage de parachutistes équipés de sangles SOA (Sangles d'Ouverture Automatique) et d'un ensemble porte et rampe axiale à l'arrière, permettant le chargement du fret et le largage de matériel. Les chuteurs libres peuvent aussi utiliser cette ouverture pour sauter.

La soute du Transall peut être configurée de plusieurs manières, mixables entre elles :

- En configuration « lisse », sans aucun équipement, pour le transport de véhicules ou d'objets divers arrimés aux points d'ancrage dans le sol.
- En configuration « passagers », avec des sièges en toile. La capacité de transport de passagers est de 91 personnes ou 87 parachutistes en place assise; néanmoins, dans le cas de parachutistes équipés pour le combat cette capacité chute à 60.
- En configuration « Evasan » (Évacuation Sanitaire) avec 62 civières superposées.
- En configuration dite « DADA » (Dispositif d'Arrimage et de Desarrimage Automatique), avec deux rails de guidage et quatre bandes de rouleaux pour le chargement de 5 palettes.

Avion de transport tactique (ATT)



Sources : EMA Droits : Ministère de la Défense

Missions du COS



Sources : EMA Droits : Ministère de la Défense

- acquisition du renseignement sur les objectifs humains ou d'infrastructure, et participation éventuelle à la désignation d'un objectif.

Missions d'action :

- attaques d'objectifs (centre de gravité ou point décisif) ;
- neutralisation d'installations, de réseaux ou des lignes de communication ;
- capture ou récupération de personnel ou de matériel ;

- actions de diversion ou de déception ;
- contre-terrorisme (libération, reprise de contrôle) ;
- fourniture d'appuis spéciaux (commandement, transport, feu).

Missions d'environnement :

- formation, conseil et encadrement d'unités militaires étrangères dans le cadre d'une assistance à des forces amies ;
- participation au processus d'évaluation et d'aide à la décision, notamment lors de l'ouverture d'un théâtre d'opérations ;
- protection de personnalités.

Embarcation Très Rapide et d'Action Commando (Etraco)



Les Etraco sont utilisés dans des opérations de raid nautique, d'assaut à la mer, de contre-terrorisme maritime et de lutte contre le narcotrafic. Ces engins semi-rigides de 8,70 m de long sont très fortement motorisés par deux moteurs hors-bord qui leur assurent une vitesse de pointe de plus de 50 nœuds (près de 100 km/h). Ils sont équipés de systèmes de navigation par satellite (GPS), de radar et sont manœuvrés par un équipage de deux personnes. Douze commandos peuvent embarquer à bord.



Sources : EMA
Droits : Ministère
de la Défense

Général Stéphane LEON

Commandant des opérations spéciales

Education : Ecole spéciale de Saint-Cyr

Profession : Général de Brigade

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40%
CON	12	Endurance	60%
DEX	12	Agilité	65%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	16	Connaissance	80%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	30 %
Bureaucratie	25 %
Sciences militaires	40 %
Baratin	20 %
Ecouter	40 %
Conduite Auto	40 %
Conduite Char	46 %
Persuasion	40 %
Psychologie	70 %
TOC	70 %

Langues

Français	80 %
Anglais	50 %
Arabe	30 %
Farsi	30 %

Combat

Bagarre	50 %
Armes de poing	45 %
Beretta M92, dégât 1d10 (15 coups)	

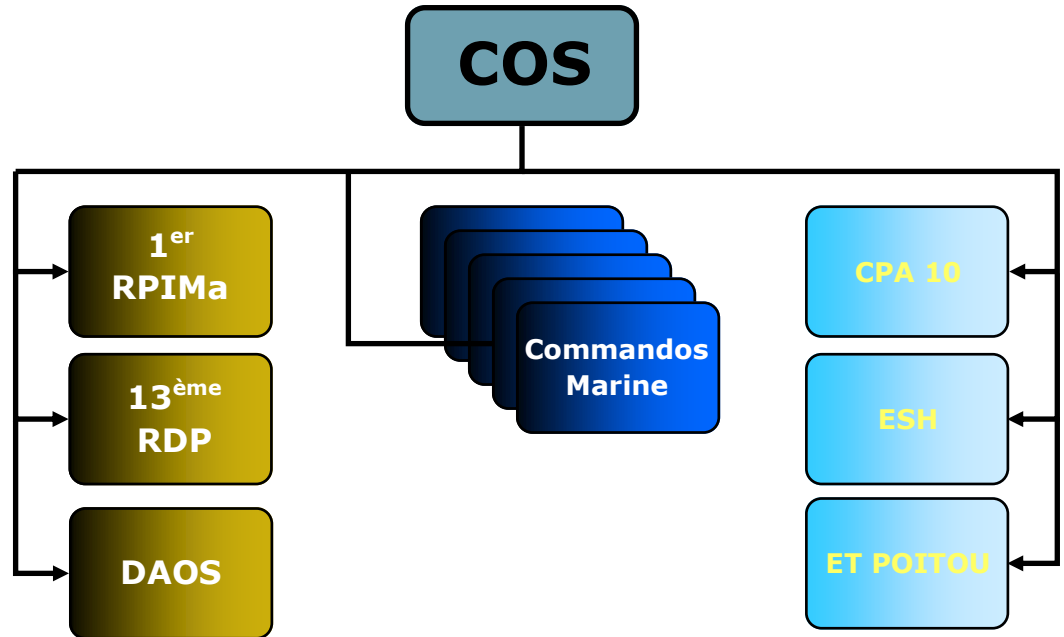


Le PA-MAS 9 mm G1 est un modèle spécifique du Beretta 92F dont il conserve l'allure. est utilisé dans l'Armée de l'air, la Marine nationale, certaines unités de la réserve opérationnelle de la Gendarmerie Nationale non encore dotées du Sig-Sauer SP 2022 et dans certaines unités d'élites comme le GIGN.

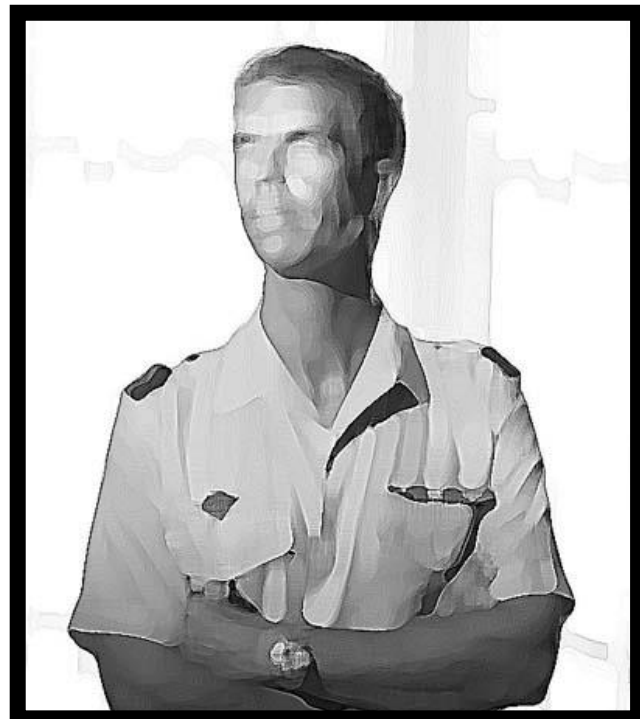
Sources : EMA
Droits : Ministère de la Défense

Commandement des Opérations Spéciales

Le **Commandement des opérations spéciales (COS)**, placé sous les ordres du chef d'état-major des armées (CEMA), rassemble l'ensemble des forces spéciales des différentes armées françaises sous une même autorité opérationnelle, permanente et interarmées. La nécessité d'une telle fédération est apparue après la participation française à la première guerre du Golfe et l'observation des exemples américain (USSOCOM) et britannique (UKSF).



L'officier général commandant des opérations spéciales est le conseiller du CEMA pour l'emploi des forces spéciales. Il est responsable de la planification, de la préparation et de la conduite des opérations spéciales. En matière d'entraînement, il planifie et conduit les exercices et les échanges interarmées et interalliés. A cette occasion, il peut contrôler les capacités détenues par les unités de forces spéciales participantes au cours de la validation des compétences. En matière organique, il a surtout un rôle consultatif et fédérateur auprès des états-majors d'armées auxquels il exprime ses besoins en terme de capacités attendues. Les états-majors d'armées sont responsables de la mise sur pied de ces capacités par une politique adaptée de recrutement, d'équipement et de préparation opérationnelle des forces.



L'état-major du COS

Cet état-major opérationnel interarmées se situe depuis l'année 2006 sur la Base Aérienne 107 de Villacoublay. Il est composé de 70 personnes appartenant aux trois armées ainsi que des 4 représentants des directions et services : un conseiller santé, deux officiers de liaison de la Gendarmerie Nationale et un ingénieur de la Délégation Générale pour l'Armement.

La réserve du COS

Le COS dispose également d'une composante interarmées d'environ 150 réservistes. Ce réservoir, composé d'experts de haut niveau, est spécifique au COS et lui apporte un complément précieux dans des domaines particuliers tels que l'Expertise Initiale de Théâtre (EIT). Les spécialités les plus recherchées sont celles qui touchent directement au fonctionnement des institutions et des entreprises essentielles (juristes, ingénieurs, spécialistes du genre génie civil, experts des zones géopolitiques concernées,) afin de mener les expertises initiales sur les théâtres d'opérations.

Les unités de forces spéciales.

11 unités des trois armées sont dédiées au COS :

- Unités des forces spéciales de l'armée de terre (BFST) : le **1^{er} RPIMa** de Bayonne, le **13^{ème} RDP** de Dieuze et le Détachement ALAT des Opérations Spéciales (**DAOS**) situé à Pau.
- Unités des forces spéciales de la Marine (**ALFUSCO**) : les commandos Trépel, Jaubert, de Penfentenyo et de Montfort, basés à Lorient, et le commando Hubert à Saint-Mandrier.
- Unités des forces spéciales de l'armée de l'air (**BFS**) : le commando parachutiste de l'Air n°10 (**CPA10**) et l'escadron de transport POITOU (**ET POITOU**), basés à Orléans, l'escadrille spéciale Hélicoptères (**ESH**) basée à Cazaux.



1^{er} RPIMa



13^{ème} RDP



4^e Régiment
d'hélicoptères des
Forces Spéciales



D'autres capacités dites conventionnelles, issues de différentes unités militaires, peuvent ponctuellement être employées pour des opérations. Tous les hommes appartenant à des unités des forces spéciales (environ 3000 militaires) sont protégés par l'arrêté du 15 septembre 2006 relatif au respect de l'anonymat.

Commandos marine

Les Commandos marine sont entraînés à mener des actions ciblées en des lieux où il n'est pas envisageable de déployer une force dans son ensemble. Ils sont prioritairement employés par le Commandement des opérations spéciales (COS) depuis 1992.

Ils sont au nombre de six : Commando Hubert, Commando Jaubert, Commando Kieffer, Commando de Montfort, Commando de Penfentenyo, Commando Trepel.

Début 2014, l'effectif théorique des six commandos est de 721 hommes, l'effectif réel étant de 674



Insigne de baret de commando marine (se porte du côté gauche)



Sig-Sauer SP 2022

Type de l'arme : pistolet semi-auto

Chargement : magasin amovible dans la crosse

Munition : 9mm Para/ 357 Magnum / .40 S&W

Modificateur de précision : + 1%

Cadence : 2

Enrayement : 99+

Portée : proche

Solidité : 15

Capacité : 10 ou 15 (9mm)/ 10 ou 12 (357 Magnum et .40 S&W)

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : 0%

Prix : 800 €

Sorti gagnant d'un appel d'offres lancé en 2002, le SP 2022 équipe depuis, en calibre 9 mm, la police nationale, la gendarmerie, les douanes et l'administration pénitentiaire françaises.

Sources : EMA
Droits : Ministère
de la Défense



Le Chef d'Etat Major des Armées

Le CEMA

Amiral Georges FRIGARD

Chef d'Etat Major des Armées
59 ans, français

Education : Ingénieur diplômé de l'Ecole Navale

Profession : CEMA

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	12	Endurance	60%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	14	Corpulence	70%
EDU	17	Connaissance	85%
INT	15	Intuition	75%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	15
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Bureaucratie	66 %
Cryptographies/Codes	26 %
Droit	50 %
Sciences-militaires	46 %
Comptabilité	30 %
Bibliothèque	25 %
TOC	40 %
Crédit	35 %
Persuasion	75 %
Conduire Auto	30 %
Nager	60 %
Navigation	71 %
Piloter Hors-bord	36 %
Piloter Navire de guerre	81 %
Piloter vedette rapide	41 %

Langues

Français	90 %
Anglais	50 %

Combat

Bagarre	35 %
Armes de poing	30 %
HK USP Marine, dégât 1d10 (15 coups)	

Sources : EMA

Droits : Ministère de la Défense

Le CEMA

Sous l'autorité du Président de la République et du gouvernement, et sous réserve des dispositions particulières relatives à la dissuasion, **le CEMA est responsable de l'emploi des forces et assure le commandement des opérations militaires.**

Il est le conseiller militaire du Gouvernement.

Il est responsable :

- de l' **organisation** interarmées et de l'organisation générale des armées ;
- de l' **expression du besoin en matière de ressources humaines** civiles et militaires des armées et des organismes interarmées ;
- de la **condition militaire** et du moral des armées et organismes interarmées ;
- de la **définition du format** d'ensemble des armées et de leur cohérence capacitaire ;
- de la **préparation** et de la **mise en condition d'emploi des armées**. Il définit les objectifs de leur préparation et contrôle leur aptitude à remplir leurs missions ;
- du **soutien des armées**. Il en fixe l'organisation générale et les objectifs
- du **renseignement** d'intérêt militaire. Il assure la direction générale de la recherche et de l'exploitation du renseignement militaire et a autorité sur la direction du renseignement militaire ;
- des **relations internationales militaires**. Il est chargé des relations avec les armées étrangères et les structures militaires de l'Union européenne et de l'Organisation du traité de l'Atlantique Nord (OTAN).

Il a autorité sur :

- les chefs d'état-major de chacune des trois armées ;

- les commandants supérieurs dans les départements d'outre-mer, en Polynésie française et en Nouvelle-Calédonie, et les commandants des forces françaises à l'étranger ainsi que leurs états-majors interarmées ;
- les officiers généraux de zone de défense (OGZD).

Il dispose :

- de l'état-major des armées placé sous les ordres d'un officier général, major général des armées ;
- d'une division affaires générales placée sous les ordres d'un officier général, comprenant un cabinet, un officier général expert dans le domaine de la prospective et de la stratégie, une cellule d'information et de communication, une cellule affaires réservées, un chancelier et des conseillers ;
- d'un conseiller diplomatique et d'aumôniers en chef ;
- d'autorités et d'organismes interarmées relevant directement de son autorité.



Des opérations du C.O.S. :

Décembre 1992—janvier 1993, en Somalie : **Opération Oryx**

1993-1995, en mer Adriatique : **Opération Balbuzard** et Balbuzard Noir

1994, au Rwanda : **Opération Amaryllis**

Juin-Juillet 1995, au Rwanda : **Opération Turquoise**

Septembre-Octobre 1995, aux Comores : **Opération Azalée**

1996, en République Centrafricaine : **Opération Almandin**

1994-2001, Bosnie Herzégovine

Mars– Juillet 1997, en Albanie : **Opération Alba**

1997, au Congo-Brazzaville : **Opération Pélican 1 et 2**

1998, en Guinée-Bissau : **Opération Iroko**

Décembre 1999, en Côte d'Ivoire : **Opération Kahia**

14 aout 2000, au Kosovo : **Opération Vulcain**

Juillet-Septembre 2003, en République Démocratique du Congo : **Opération Artémis**

Aout 2003– Janvier 2007, en Afghanistan : **Opération Arès**

Depuis Septembre 2002, en Côte d'Ivoire : **Opération Licorne**

Juillet-Décembre 2006, en République Démocratique du Congo : **Opération Benga**

Mars 2007, en République Centrafricaine : **Opération Boali**

Avril 2008, en Somalie : **Opération Thalatine**

2011, en Lybie : **Opération Harmattan**

2012, au Sahel : **Opération Sabre**

Janvier 2013 - juillet 2014 au Mali : **Opération Serval**

Février 2013 : Niger : un détachement du COS est chargé à partir de février 2013 d'appuyer l'armée nigérienne dans le Nord du pays.

2015 : **Mali** : L'otage néerlandais Sjaak Rijke, enlevé à Tombouctou le 25 novembre 2011, a été libéré en avril 2015 lors d'une opération militaire conduite par les forces spéciales françaises.

Janvier 2016 : **Burkina Faso** : les forces spéciales françaises interviennent contre les terroristes de l'hôtel Splendid lors des attentats de Ouagadougou20.

Depuis 2014 : **Irak et Syrie** : **Task force Hydra**, en appui de l'armée irakienne et des forces kurdes contre l'Etat Islamique.

Cette liste ci-dessus peut servir à alimenter le background d'un personnage (joueur ou non-joueur)

Il est même possible d'ajouter d'autres théâtres d'opération à d'autres date et dans d'autres lieux, en considérant que ce sont des opérations clandestines que le grand public n'a pas à connaître. Par exemple dans cette liste, il n'y a pas d'interventions en Amérique du Sud ou en Asie, mais rien n'interdit d'y situer des aventures possibles... **Y compris en Antarctique.**

La Terre-Adélie :

une bande étroite de l'Antarctique, située entre environ 67° de latitude sud et le pôle Sud et 136° et 142° de longitude est. Elle couvre une superficie d'environ 432 000 km². Elle est revendiquée par la France comme étant l'un des cinq districts des Terres australes et antarctiques françaises, bien que cette revendication ne soit pas universellement reconnue. Elle abrite la base scientifique française Dumont-d'Urville, sur l'île des Pétrils.

Sources : EMA
Droits : Ministère
de la Défense

13^e Régiment de Dragons Parachutistes (France)



Bannière 13 RDP FB © Che2

Page Facebook officielle :

<https://www.facebook.com/dragons13>



Insigne régimentaire du
13^e Régiment de Dragons
Parachutistes

Date de Fondation : 4 octobre 1676

Mission originelle : Unité d'infanterie et de cavalerie mécanisée de l'Armée de Terre.

Mission actuelle : Le 13^e régiment de dragons parachutistes est une unité spécialisée dans le renseignement humain en profondeur, au profit des divers états-majors (CEMA, CEMAT, COS).

Juridiction : partout où l'armée Française est amenée à intervenir

Quartier Général : Camp de Souge (Martignas-sur-Jalle)

Effectifs : environ 700

Budget annuel : ?

Histoire/Description :

Le 13^e régiment de dragons parachutistes (ou 13^e RDP) est un régiment français constitué sous l'ancien Régime par le marquis de Barbeziers au Languedoc en 1676, et devenu depuis une unité parachutiste. Spécialisé dans le renseignement, il fait partie, depuis 2002, de la Brigade des forces spéciales terre (BFST) et dépend, pour emploi, du Chef d'état-major des armées et, par délégation, de la Direction du renseignement militaire (DRM) ou du Commandement des opérations spéciales (COS). Le 13^e dragons est un des plus anciens régiments de cavalerie français.

Composition

1^{er} : Escadron d'instruction, surnommé l'"Académie du renseignement". Son but : Former l'ensemble du personnel, militaires du rang ou sous-officiers, aux missions de recherche aéroportée.

2^e : Spécialiste milieu nautique (plongeurs Intervention Offensive, nageurs-palmeurs, Kayakistes).

3^e : *saepe aquila semper leo*, spécialiste montagne en milieu grand froid et en zone équatoriale (du Brésil à l'Oural, la montagne et la forêt sont leurs terrains de prédilection).

4^e : Spécialiste désert, mobilité et immersion en zone désertique.

5^e : Spécialiste 3^e dimension, sauts de grande hauteur (HAHO/HALO, jusqu'à 10 000 mètres avec assistance respiratoire)

6^e : Spécialiste Transmission et traitement de l'information

7^e : USR (Unité Spécialisée de Réserve), environ 100 soldats, ce sont des experts dans divers domaines : linguistique, RH, Industriels, etc.

ECL : Escadron de Commandement et de Logistique.

En 2003, il dispose de 51 équipes de recherche aéroportée.

1^{er} régiment de parachutistes d'infanterie de marine (France)



Date de Fondation : 15 septembre 1940

Mission originelle : Commando Parachutistes de l'Armée de Terre

Mission actuelle : Conduite des opérations aéroterrestres de niveau stratégique ou nécessitant l'emploi de modes d'action spéciaux :

- Reconnaissance profonde
- Destruction d'objectifs stratégiques
- Entraînement de forces armées étrangères, guérilla / contre guérilla
- Protection de personnalités en environnement de conflit "haute intensité".
- Libération d'otages et contre-terrorisme
- Capture ou neutralisation de HVT (*high value target*)
- Évacuation de ressortissants.

Juridiction :

Quartier Général : base aérienne 107 de Villacoublay dans les Yvelines (depuis 2006)

Effectifs : 780 (effectif théorique)

Budget annuel :

Histoire/Description :

En 2016, Le 1^{er} RPIMa s'organise autour des unités suivantes :

- Les capacités de la 1^{re} compagnie SAS sont particulièrement tournées vers la 3^e dimension et le milieu aquatique.
- La 2^e compagnie SAS est spécialisée dans les milieux extrêmes que sont la haute montagne et la forêt équatoriale.
- Les patrouilles SAS de la 3^e compagnie SAS sont vouées aux actions de reconnaissance et de destruction dans la profondeur, combinant autonomie et puissance de feu.
- La 4^e compagnie SAS est spécialisée dans

la reconnaissance, l'acquisition et l'action autonome en milieu urbain.

- La compagnie d'instruction assure la formation initiale ainsi que les cursus de formation SAS. La cellule instruction spécialisée dispense les stages de perfectionnement, tireur d'élite, contre-terrorisme, protection rapprochée, etc.
- La compagnie de commandement et de logistique est l'unité de soutien du régiment. Son personnel est projetable en opération, pour soutenir les groupes action.

Chaque compagnie a sa spécialité :

- 1^{re} compagnie regroupe les THP (Tireurs Haute Précision i.e. *Snipers*), Plongeurs offensifs et chuteurs opérationnels à très grande hauteur.
- 2^e compagnie, son pôle d'excellence se situe dans les combats en milieux extrêmes comme la forêt équatoriale ou les zones de hautes montagnes.
- 3^e compagnie de combat est quant à elle spécialisée dans les patrouilles SAS sur véhicules légers armés (tradition des jeeps armées SAS 1942-1945).
- 4^e compagnie de combat est quant à elle spécialisée dans les Actions Spéciales en Milieu Urbain (ASMU) et comprend les Gardes du Corps (GDC), spécialistes contre-Terrorisme et Libération d'Otages (CTLO), et opérateurs drones.



FN SCAR-L (Standard)

Type de l'arme : fusil d'assaut

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : 5,56x45 mm

Dégâts : 2d8

Modificateur de précision : +2 % (coup par coup) / 0 % (automatique)

Cadence : 1 ou 6

Enrayement : 98+

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 30

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible

Prix : 2 900 \$ ou 4800 € (en France)

Le SCAR a été conçu pour répondre aux besoins spécifiques du United States Special Operations Command (SOCOM), le commandement des opérations spéciales de l'armée américaine. Essentiellement utilisé par les Navy SEALs.



HK 416

Type de l'arme : fusil d'assaut

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : 5,56x45 mm

Dégâts : 2d8

Modificateur de précision : +2 % (coup par coup) / 0 % (automatique)

Cadence : 1 ou 8

Enrayement : 98+

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 10/20/30



SIG-551

Type de l'arme : fusil d'assaut

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : 5,56x45 mm

Dégâts : 2d8

Modificateur de précision : +1 % (coup par coup) / -2 % (automatique)

Cadence : 1, 3 ou 7

Enrayement : 99+

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 20 ou 30

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible

Le fusil d'assaut SIG 551 est un fusil et une arme individuelle de combat rapproché polyvalente. Il permet le tir à balle (ordinaire ou traçante) au coup par coup, par rafales libres ou limitées jusqu'à 400 m.

Le tir jusqu'à 600m est possible avec la lunette de visée montée. Le tir de grenades antichar jusqu'à 75m en tir tendu.



HK 416 - A5

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible

Prix : 3800 € (en France)

Le HK416 est actuellement le fusil réglementaire dans une majorité des unités des forces spéciales.

Il est devenu réglementaire dans la BFST, dans les CPA, au GIGN, ainsi que dans les commandos marine.

Dans sa version HK 416 A5, l'utilisation d'un silencieux et améliorée, l'arme peut être utilisée indifféremment par des gauchers ou droitiers, et d'une détente d'hiver (pour tirer avec des gants).



HK 417 avec divers accessoires...

HK 417

(Allemagne—2005)

Type de l'arme : fusil d'assaut

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : 7,62 x 51 mm OTAN

Dégâts : 2d6+4

Modificateur de précision : + 4 % (coup par coup) / 0 % (automatique)

Cadence : 1 ou 6

Enrayement : 99 +

Portée : loin

Solidité : 20

Capacité : 10/20 ou chargeur tambour de 50

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible.

Le HK417 est un fusil d'assaut de la firme Heckler & Koch, basé sur le modèle HK 416 mais chamberé en 7,62 x 51 mm OTAN.

Le HK 417 est une arme destinée à l'engagement de cibles pouvant atteindre une distance de 400 mètres avec hausse mécanique et 800 mètres avec visée optique. Approvisionné par un boîtier chargeur de 10 ou 20 cartouches, il est conçu pour le tir au coup par coup ou en rafales libres.

Il existe en 3 versions de canons (12, 16 et 20 pouces pour assaut, reconnaissance et sniper), et peut recevoir une multitude d'accessoires, y compris un lance-grenade AG36

Utilisé dans ces pays : Albanie, Mexique, Pays-Bas, Norvège, Royaume-Uni, France, Portugal.



AG 36 monté sur un fusil d'assaut HKG36

AG36 / AG-C / EGLM / XM320
(Allemagne - 2009)

Type de l'arme : lance-grenade à 1 coup (peut être monté)

Chargement : par le canon

Munition : 40x46 mm

Modificateur de précision sur support : -15 %

Cadence : 1

Enrayement : 99+

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 1

Rechargement : round par grenade

Poids : 1,5 kg

Ce lance-grenade monté est au départ fait pour le fusil d'assaut HK G36, puis a été adapté au HK 416 et HK417, et aussi a servi de modèle au XM320 (quasi identique) qui équipe les M16 et M4 américains en remplacement des anciens M203.

On le trouve dans les armées en Allemagne, Grande-Bretagne, Portugal, Espagne, Lettonie, Lituanie, Pays-Bas, etc...

On le trouve également en modèle portable avec divers accessoires : vision nocturne, pointeur laser, poignée pistolet, crosse pliante...



Ci-dessus un XM320 seul, avec sa crosse dépliée.



HK MSG90 (Allemagne—1987)

Type de l'arme : fusil semi-automatique

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : 7,62 x 51 mm OTAN

Dégâts : 2d6+4

Modificateur de précision : :+ 2 %

Cadence : 2

Enrayement : 99 +

Portée : loin

Solidité : 20

Capacité : 5 à 20

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible.

Le HK MSG90 E est un fusil de précision commercialisé par la firme allemande Heckler & Koch (HK).

C'est une version militaire, plus simple et moins coûteuse du HK PSG1, destiné principalement à la Police.



Mini Hecate (France)

Type de l'arme : fusil à répétitions à verrou

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : .338 Lapua Magnum (FP6)

Dégâts : 2d6+5

Modificateur de précision : :+ 7%

Cadence : 1

Enrayement : 99 +

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 10

Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible.

Le PGM 338, aussi appelé Mini-Hécate (PGM .338 Lapua-Magnum, PGM 338 ou PGM .338 LM) est un fusil de précision fabriqué en Haute-Savoie par la société française PGM Précision. Il tire des munitions supersoniques de .338 Lapua Magnum(8,59 x 70 mm) jusqu'à une distance effective de 1 200 m.

Le PGM 338 est prévu pour accomplir des tirs antipersonnels à longue portée, et remplir l'écart entre les armes en .308 Winchester (7,62 x 51 mm OTAN) plus légères, qui n'ont pas la puissance suffisante pour être employées efficacement à de longues distances, et les armes en .50 BMG (12,7 x 99 mm OTAN), plus puissantes mais qui sont lourdes et peu maniables (entre 15 et 20 kg).

Le 338 est prévu pour effectuer des tirs jusqu'à 1 200 m. Il est capable de faire des tirs avec d'une très grande précision avec des munitions adaptées et dans les mains d'un tireur confirmé.



AWSM (Arctic Warfare Super Magnum)

(Royaume-Uni)

Type de l'arme : fusil à répétitions à verrou

Chargement : magasin amovible sous la culasse

Munition : .338 Lapua Magnum (FP6)

Dégâts : 2d6+5

Modificateur de précision : :+ 14 %

Cadence : 1/2

Enrayement : 99 +

Portée : loin

Solidité : 15

Capacité : 5 à 10

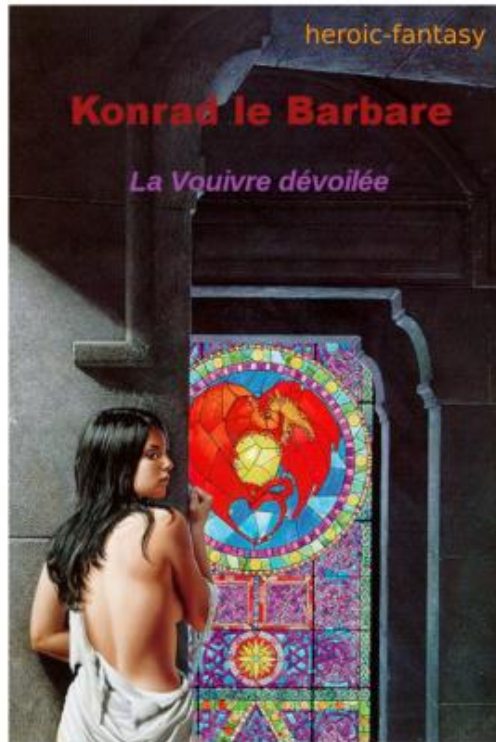
Rechargement : 1 action pour changer de magasin

Dissimulation : impossible.

L'AWM, ou Arctic Warfare Magnum, est un fusil de précision du fabricant britannique Accuracy International. Il est aussi connu sous le nom de AWSM (Arctic Warfare Super Magnum), qui désigne généralement la version chamberée en .338 Lapua Magnum. Jusqu'en 2012, ce fusil détenait le record de distance de tir pour un tireur d'élite, qui était en fait deux tirs consécutifs

ACTUS en Vrac

Roman / heroic-fantasy



Gregor Karje

Konrad le Barbare

La Vouivre dévoilée

« Rien n'est écrit... Hasard ou destinée, le koan est une énigme ouvrant une porte sur la voie intérieure. La mienne était de le trouver lui, le guerrier pacifique... », révéla l'immortel, qu'un brin sec d'épice orange avait éveillé. Chevalier, nain, semi-elfe, clerc, les visiteurs en quête d'une vérité sur Konrad le barbare avant le siège de Port-Kro, allaient découvrir l'Histoire. L'immortel ferma les yeux et ouvrit sa mémoire. Il se mit à conter l'Empire, le Sombre-Royaume, les chemins de traverse, peuplés de créatures étranges et autres féeries, de puissants artefacts et secrets enfouis, le pouvoir de l'esprit sur la chair, mystère, les trois lunes et la sagesse redoutable des dragons anciens...

<https://bit.ly/2Xg3iBx>

L'auteur : GREGOR KARJE

Geek rôliste tchèque, influencé par Glen Cook (La Compagnie Noire), les essais comme les romans socio-politiques et historiques, Gregor propose une *heroic fantasy* cinglante, ironique, détournant les poncifs du genre, qui se veut un écho et une allégorie des questionnements de notre temps : la quête de sens, la spiritualité, le rôle et la place des traditions, la communication hommes - femmes, la fonction du héros dans le récit.

<https://culturesdelimaginaire.wordpress.com/>

Edition : TheBookEdition

Nombre de pages : 363

Prix (version Pdf) : 12 €

Prix (Version papier) : 20 €

« Rien n'est écrit... Hasard ou destinée, le koan est une énigme ouvrant une porte sur la voie intérieure. La mienne était de le trouver lui, le guerrier pacifique... », révéla l'immortel, qu'un brin sec d'épice orange avait éveillé. Chevalier, nain, semi-elfe, clerc, les visiteurs en quête d'une vérité sur Konrad le barbare avant le siège de Port-Kro, allaient découvrir l'Histoire. L'immortel ferma les yeux et ouvrit sa mémoire. Il se mit à conter l'Empire, le Sombre-Royaume, les chemins de traverse, peuplés de créatures étranges et autres féeries, de puissants artefacts et secrets enfouis, le pouvoir de l'esprit sur la chair, mystère, les trois lunes et la sagesse redoutable des dragons anciens... Mais aussi les valeurs simples et le précieux bon sens des gens du quotidien, forgés dans la fraternité et la guerre, le sacrifice et la bravoure, l'Amour... et les ténébres. Un appel à se battre, au soulèvement. Un Appel à combattre seul ou avec d'autres, pour... évoluer, maître mot, car « toute initiation est un combat ». Avec cœur, et raison, dans une juste mesure, le libre arbitre apparaît. Et c'est un bon début. Croyez-vous qu'une orquesse puisse maîtriser les arcanes de la magie chamannique ? Entendre tous les langages ? Se peut-il qu'une guerre sorcière puisse changer l'ordre du monde ? Et qu'advierait-il si la gemme ancestrale échappait à la garde de ceux qui l'ont créée en toute immunité ? Ils sont là, ils ont toujours été là depuis la création des cycles, dans l'ombre de la montagne. Un jour Elle tombera, et ce jour marquera la fin d'un temps. Sera-t-elle relevée ? L'histoire deviendra légende, puis avec l'usure des rêveries et commérages redeviendra rumeur et ira se perdre dans l'océan. Comme un murmure qui se perd dans le vent, il ne reste qu'une palabre autour d'un feu de camp, au milieu du désert. Qui sont-ils en réalité ? »

éd. 2019 - 20 € **The BookEdition.com**
DE LA PAGE BLANCHE AU BEST-SELLER

ACTUS en Vrac

Jeu de société



Forts de leurs succès avec **Opération Archéo**, l'équipe de LudiConcept nous concocte un autre jeu aux petits oignons : **Cuistot Fury**.

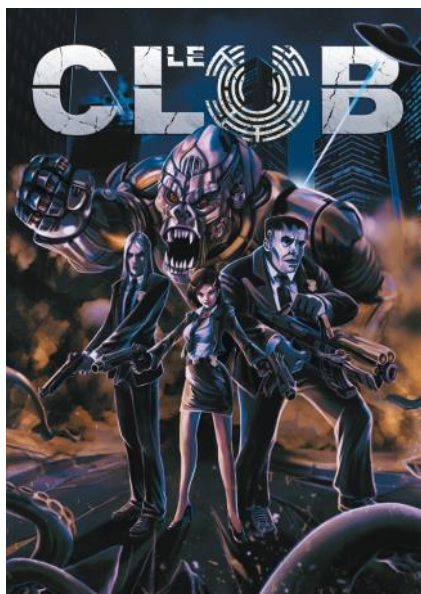
Incarnez une brigade de cuistots et défiez vos concurrents dans des duels gastronomiques à couteaux tirés !

Cuistot Fury est un **jeu de compétition en équipes** pour 2 à 9 joueurs répartis dans 2 à 3 brigades de cuistots. Leur but : **préparer les meilleures recettes** et servir tous leurs clients, dans un **contre-la-montre acharné** où chaque seconde est précieuse.

Le jeu est sur la plateforme Ulule (<https://fr.ulule.com/cuistotfury>) jusqu'au 28 juin 2019, à un prix défiant toute concurrence !

Sortie prévue : Septembre 2019

Jeu de Rôle



Le CLUB

Le CLUB est un JDR où vous endossez le rôle de monstres bien décidés à protéger l'humanité des invasions et des créatures maléfiques.

Dans le jeu de rôle le CLUB chaque joueur incarne un monstre de son choix parmi un large éventail de créatures de la littérature classique d'horreur ou des contes modernes. Tous sont membres du CLUB, un groupement d'agents exceptionnels luttant contre les forces du mal tout autour du globe, de nos jours.

Le Jeu de rôle Le Club est sur Ulule en ce moment et jusqu'au 28 juin 2019. Le jeu est doré et déjà financé tant la campagne en cours est un succès : la livraison des contreparties imprimées est prévue pour décembre 2019, le temps que Mathieu Coudray, l'illustrateur, réalise la totalité des dessins qui donneront vie à la gamme du jeu.

Le lien : <https://fr.ulule.com/le-club/>

ACTUS en Vrac

SCRIPPT

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF

