

MEGA
5^e PARADIGME

LE BULLETIN GALACTIQUE

supplément non-officiel n° 1

Certaines règles de **Mega 5e Paradigme** ne nous satisfaisant pas, nous avons pioché dans les anciennes versions du jeu afin de retrouver un certain esprit tout en gardant la cohérence avec la nouvelle version.



Ces options concernent essentiellement la gestion du Tir à distance et la gestion des blessures. Et comme disait un autre MJ (Laurent) :

Avec les règles officielles, lors des combats, les chances d'amener quelqu'un à 0 points de mêlée avant sa mort sont quasiment nulles, aussi il est presque impossible qu'un adversaire s'évanouisse avant sa mort, ce qui rend chaque combat très long, et transforme chaque PNJ en une caricature de Terminator increvable.

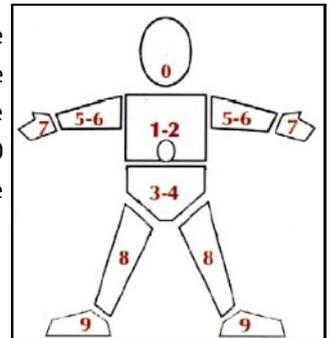
Nous avons donc pioché et adapté des éléments de Mega II et Mega III afin de modifier les règles officielles.

Cela rajoute quelques lancé de dés (localisation, dégâts), mais c'est pour le bien du jeu. D'ailleurs à notre humble avis, il n'est pas utile de lancer les dés pour l'Initiative. En effet, le niveau d'Initiative devrait suffire à connaître l'ordre dans lequel les personnages agissent. Les intentions des personnages doivent suffire pour situer l'ordre des actions (nous en reparlerons plus tard).

Pour tirer avec une arme à feu (ou à rayon) le personnage fait le test de Tir

- Le tireur fait un test de Tir assorti d'une difficulté qui dépend de trois facteurs (distance de la cible, son mouvement, sa visibilité)... En général, en situation de *fusillade* classique la difficulté oscille entre 8 et 10.
- Si le test est réussi, la cible est touchée, on regarde dans la colonne dégâts de l'arme (*voir tableau ci-après*) : cela indique le nombre de d6 en points de Mêlée que la victime pourra perdre.
- On effectue le test de localisation (avec 1d10)
- Si la partie touchée est protégée, on soustrait la DEF aux dégâts (*voir Tableau des protections*) : les points restants donnent les dégâts réellement perdus en Points de Mêlée (*et n'oubliez pas : pour 2 Points de Mêlée perdus, 1 points de Vie perdu également*)

Si on utilise la règle de **localisation des blessure** et si le coup touche, le MJ localise d'abord la blessure (avec 1d10 ou en fonction de la logique de la situation).



La localisation avec 1d10

Résultats de test - Avantages

Sur un test de Tir, 1 Av peut être « consommé » (la Qualité de l'action diminue alors) pour :

- +2Rg à la prochaine ATT ou INIT, ou +1DEF (max +6Rg)
- Malus de -2Rg à l'action d'Adversaires concernés (s'ils ne sont pas encore hors de combat)...



Tir en rafale

L'effet du tir en rafale est étroitement lié au décors de l'action, et donc à l'appréciation du MJ. Il y a peu de rapport entre une rafale de mitrailleuse tirée dans le couloir d'une habitation contre un groupe serré de quatre ou cinq personnes, et la même rafale visant un combattant solitaire qui traverse une rue...

Le MJ pourra utiliser ce facteur de la façon suivante :

- Le joueur effectue son test de Tir avec le malus indiqué (et le modificateur de distance). S'il réussit, le MJ estime les effets en fonction des Avantages. Par exemple une cible touchée pour 1 Av, 2 pour 2Av, 3 pour 3Av, etc. S'il n'y a qu'une seule cible, elle peut être touchée une fois, deux fois...

Tir Localisé : avec un Malus de -4Rg, le tireur va viser une partie découverte de sa cible et toucher une zone sans avoir besoin de lancer le dé pour la localisation.

Tir posé : Le personnage choisi de viser plus longuement sa cible (+2Rg pour un Round, +4Rg pour deux Rounds), ainsi il double la portée de l'arme. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4. Et on remarque que cela permet de faire un Tir Localisé en réduisant le malus...

Tir enchaîné : Certaines armes pouvant tirer deux fois par Round, le 2eme tir est à -4Rg, et s'il s'agit d'un second tir sur une autre cible c'est aussi à -4Rg... On peut aussi à la place, dans le cas où le tireur annonce qu'il va tirer deux fois sur la même cible, avoir les deux tir consécutifs à -2Rg.

Tir en rafale : les armes automatiques comme les pistolets mitrailleurs, les fusils d'assaut ou les mitrailleuses permettent d'arroser de balles une cible ou de balayer une zone pour tenter de toucher plusieurs cibles. Le tir en rafale se fait avec un Malus de -2Rg.

Si le test de tir est réussi ça veut dire qu'une ou plusieurs cibles sont touchées (le nombre dépend du nombre d'Av).

Tir de saturation : le tireur effectue un tir de barrage avec une arme automatique tirant par rafale, il vise une zone et pas directement des adversaires, le but recherché étant surtout de maintenir les adversaires à distance. Néanmoins si un adversaire souhaite passer outre cette zone, cela donne

Pts de Mêlée	Pts de Vie	Effets
1 à 5	1 à 2	Blessure Légère Tête : égratignures, bleus, balafres ou bosses
6 à 11	3 à 5	Blessure Grave Tête : Un CHOC rend la cible inconsciente le temps des soins ou pendant (Av)d6 minutes. Une LAME = laisse une vilaine entaille qui saigne beaucoup (et donc cicatrice ?) Torse, Abdomen : Blessure incapacitante. Les talents de combat réduits de -4Rg à -6Rg en fonction du nombre de PV perdus. La victime aura des difficultés à s'alimenter pendant 1d10 jours, ou crache du sang,... Jambe, pied : Incapacité de fuir, esquiver ou rompre. Bras : nécessité d'engager des points de Traits pour garder l'arme ou protection en main (1 pt de Force ou 1 pt d'End par minute) Main : Incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Sans soins, le personnage perd 1d6 PM par heure. Si soins, la main est réutilisable après 1d6 jours.
12 et plus	6 et plus	Blessure Mortelle Tête : Coma Torse, Abdomen : le blessé s'écroule, hors de combat Jambe, pied : le blessé tombe à terre. Fuite ou esquive impossibles. Sauf utilisation de Points de Traits ou d'Ardence. Bras, Main : idem Blessure Grave, mais inutilisable pendant 2d10 semaines. Si plus de 16 PM perdus en une seule fois = tranché ou écrasé.

lieu a un Test en Opposition (page 62) entre le talent de Tir du mitrailleur et l'esquive de l'adversaire. Chaque adversaire qui échoue, prend des dégâts (les AV sont calculés sur la différence avec le résultat du perdant) et est forcé de reculer et se remettre à couvert.

Bulletin Galactique n°1

Armes	Dégâts	Portée (m)	unités / chargeur	Nb Tir/round	Nb Balles/rafale	Temps de Re-charge	Poids (kg)	Taille (cm)
Armes de poing								
Pistolet de poche à percussion	2d4	5	1 ou 2	1/5 rd	–	5 rd par canon	Var	Var.
Pistolet à percussion/ à silex	2d6	10	1, 2, 3 ou 4	1/5 rd	–	5 rd par canon	Var	Var.
Colt Navy calibre 36	2d8	15	6	2	–	6 rd	1.2	0.33
Colt Peacemaker	2d8	15	6	2	–	3rd	1	0.25
Revolver Webley	2d8	15	6	2	–	3rd	1.2	0.3
Revolver Lebel 1892	2d6	15	6	2	–	3rg	0.91	0.24
Mauser C96 A	2d8	15	10	2	–	2rd	1.2/1.6	0.3/0.65
Luger P08 S	2d8	15	8	2	–	1rd	0.8	0.21
Colt 45	2d8	15	7	2	–	1rd	1.2	0.21
Revolver 357 Magnum (8") V	2d10	20	6	2	–	3rd	1.5	0.35
Pistolet Unique R51	2d6	15	9	2	–	1rd	0.075	0.14
MAB PA15	2d8	15	15	2	–	1rd	1.3	0.21
Revolver MR-73 (4")	2d10	15	6	2	–	3rd	1	0.23
Fusils								
Fusil à percussion/a silex	2d8	60	1	1/5rd	–	5 rd	4.8	1.5
Fusil Ithaca M37	2d10	20	5/8	2	–	4rd	3	0.8
Fusil Winchester M1873	2d8	80	16	2	–	10 rd	4	1.26
Fusil Lebel 1886	2d10	110	8	1	–	4rd	4.4	1.3
Carabine M1	2d8	80	15 ou 30	2	–	1 rd	2.5	0.9
Dragunov Sniper AV	2d10	110	20	2	–	1rd	4.3	1.2
MAS 1949	2d10	110	10	2	–	1rd	4.3	1.1
Arbalète moderne V	2d8	50	1	1/3rd	–	3rd	2.5	0.8
Pistolet-Mitrailleur								
Thompson *	2d8	20	20/30/50	2	8	1rd	5	0.8
Sten	2d8	20	32	2	6	1rd	3	0.75
Ingram S	2d8	15	30	2	10	1rd	3	0.55
MAT 49	2d8	20	32	2	6	1rd	3.5	0.72
UZI *	2d8	20	30	2	6	1rd	3	0.65
HK MP5 * VS	2d8	20	15, 30 ou 45	2	8	1rd	3.4	0.49/0.68
Fusil d'Assaut								
AKM*	2d10	100	30	2	6	1rd	3.2	0.9
FAMAS F1 AV	2d10	110	25	2	8	1rd	3	1
Enfield XL70E3* V	2d10	110	30	2	6	1rd	3.1	0.8
Colt M4 AVS	2d10	90	20 ou 30	2	6	1rd	3.5	0.84
Mitrailleuse								
M60 A	2d10	110	100B/200B	2	6	2rd	10	1.1
Browning M1919A4 A	2d10	130	250B	2	6	2rd	14	1.05
12,7 A	2d12	200	105B	2	6	2rd	38	1.7

Légende : **B** = Bande ; **A** = Appui (bipied, trépied) ; **S** = Silencieux ; **V** = Viseur (lunette, laser) ; * = coup par coup possible

Portée (m) : c'est la portée de base (courte) ; portée moyenne = portée x2 ; portée longue = portée x3.

Un viseur améliore également la portée... un X2 (multiplie la portée par 2).

Un bipied ou trépied = portée x2 (idem pour l'ajout d'une crosse à un pistolet comme le Mauser C96)

A bout portant (environ 5 m, pas de malus pour la distance).



Le **revolver d'ordonnance modèle 1892** fut fabriqué par la Manufacture d'armes de Saint-Étienne. Il fut l'arme de poing réglementaire de l'Armée française jusqu'à son remplacement par les pistolets semi-automatiques MAS 1935 et MAC 1950.

Il a été distribué à l'Armée de terre, à la Marine nationale, la Gendarmerie nationale et à la Police nationale jusqu'en 1962. Il arma aussi la Banque de France, les FFI, les harkis et l'ONF. Il a ainsi connu le feu durant la conquête du Second espace colonial français, la Grande Guerre, la Seconde Guerre mondiale, la Guerre d'Indochine et la Guerre d'Algérie (usage limité lors de ces deux derniers conflits).



L'**Unique Rr 51** est un pistolet de défense. C'est une version améliorée de l'Unique Modèle R17. Fabriqué par la MAPF de 1952 à 1998, il tire le 7,65 Browning. Il fut vendu à plus de 100 000 exemplaires à la Police nationale française armant encore en 2007 les adjoints de sécurité. Il est en dotation dans quelques polices municipales en France (dont celle de Tours). Il fut exporté en RFA et en Afrique.



Le **MAB PA15** est un pistolet semi-automatique simple action avec un chargeur à 15 coups conçu dans les années 1960 par la Manufacture d'armes de Bayonne (MAB) dans le but remplacer le MAC modèle 1950 de l'armée française.

Il succède au MAB PA8 (chargeur de 8 coups). L'essentiel de ce marché étant remporté dans les années 1980 par le PAMAS G1. Le MAB PA15 est produit de 1966 à 1982 à environ 100 000 unités. Le modèle PA15 fut porté à titre personnel par quelques officiers français. Quelques pays africains en achetèrent (dont la Côte d'Ivoire où les forces de Police l'utilisent encore), ainsi que l'armée finlandaise, de même que le SDECE (services secrets français de 1945 à 1982).



Le **Manurhin MR 73** est un revolver français à simple ou double action mis en production en 1973 et fabriqué initialement à Mulhouse par la société Manurhin. Il s'agissait du premier revolver construit en France depuis le Revolver modèle 1892 8 mm. Il a été développé pour répondre à la demande d'un revolver de la part de la Police nationale et de la Gendarmerie nationale française, notamment de leurs unités spéciales (RAID, GIGN et GIPN).

Le MR 73 a été en dotation dans la Police nationale, la Gendarmerie nationale et des services particuliers comme les agents de l'Office national de la chasse et de la faune sauvage, remplacée ensuite par des pistolets de type Beretta 92G (dit PAMAS), aux calibre 9 × 19 mm Parabellum ou par le GLOCK 17, un peu moins puissant, mais aussi moins lourd pour une plus grande capacité



Le **fusil modèle 1886**, ou fusil Lebel, a été adopté par l'Armée française en mai 1887. Il a été très largement utilisé comme fusil d'infanterie jusqu'aux lendemains de la Première Guerre mondiale, à un moindre degré jusqu'à la Seconde Guerre mondiale pendant les conflits de décolonisation pour équiper les troupes supplétives.



Le Fusil Semi-Automatique Mle 1949 ou **FSA Mle 1949** équipe les forces militaires françaises à partir de 1950 et dans sa version MAS 49/56 sert jusqu'aux années 1990 dans les corps constitués.



Le **FAMAS** (ou FA-MAS), désigné comme « fusil d'assaut de 5,56 mm modèle F1 MAS » au sein de l'armée française, est un fusil d'assaut français de calibre 5,56 × 45 mm Otan de type *bullpup*, initialement fabriqué par la Manufacture d'armes de Saint-Étienne. Commandé et mis en service dans les années 1970 par l'armée française, le FAMAS répondait au désir d'une arme tactique puissante, d'encombrement réduit et qui soit également facile à utiliser et à entretenir. Remplaçant le fusil FSA MAS 1949-56 en calibre 7,5 mm et le pistolet mitrailleur MAT 49 en calibre 9 × 19 mm Parabellum, le FAMAS supprimait ainsi l'ancienne organisation binôme.



Le **MAT 49** est le pistolet mitrailleur de l'armée française depuis le début des années 1950 jusqu'au milieu des années 1980. De construction simple et robuste, il a servi lors de la guerre d'Indochine, de la guerre d'Algérie et enfin de la guerre froide.



Winchester m1873

Fabriquée par la Winchester Repeating Arms Company, la **Winchester 1873**, vendue à plus de 720 000 exemplaires pendant 50 ans (1873-1923), ne connut aucune commande de l'Armée américaine mais fut utilisée lors des guerres indiennes (notamment par les guerriers apaches de Geronimo) et surtout par la Texas Ranger Division et de nombreux shérifs aux États-Unis. Ses utilisateurs les plus illustres furent Billy the Kid, Buffalo Bill (et sa troupe), Calamity Jane, les frères Dalton, Charlie Siringo, Belle Starr et Annie Oakley. Elle fut exportée massivement en Amérique latine (Brésil, Haïti et Nicaragua notamment : paiement en tonnes de café), dans l'Empire chinois, en Espagne et au Maroc (100 000 fusils). Les versions militaires espagnoles furent produites par la FAO (arsenal d'Oviedo) et mises en service à partir de 1879. Elles existaient en versions fusil et carabine (canon de 56 cm) et furent munies d'une baïonnette (lame de 41 cm environ). Ces Winchesters furent utilisées par la Garde civile durant la guerre d'Espagne.



Carabine M1

La **carabine M1** (M1 carbine en anglais) produite par Winchester ainsi que de nombreuses autres firmes américaines dont Inland qui en est le plus grand fabricant, est l'arme individuelle la plus produite par les États-Unis durant la Seconde Guerre mondiale, avec 6 332 000 exemplaires construits à la fin du conflit.



Colt M4

Le **Colt M4** est une carabine militaire conçue aux États-Unis, en service dans les forces spéciales américaines à partir de 1994 et qui remplace les variantes du M16 dont il est dérivé dans toutes les unités de combat américaines.



HK MP5

Le **HK MP5** est un pistolet-mitrailleur produit par la firme allemande Heckler & Koch.

Développé à partir de 1964 sous la désignation de HK 54, il est adopté par la police et la douane allemande en 1966 sous le nom de MP5.

Un grand nombre de services de police et d'unités spéciales ont suivi l'exemple par la suite. Le MP5 a connu un grand nombre de versions et reste en production encore aujourd'hui. Cette arme est aussi utilisée dans de nombreux pays pour équiper les forces de police.



La platine à silex est un type de mécanisme autrefois utilisé dans les armes à feu, mise au point par l'arquebusier Marin Bourgeois en combinant le système de deux platines existantes (à chenapan et à miquelet). Vers 1630, il a rapidement remplacé les mécanismes plus anciens, les platine à mèche et platine à rouet (simplification de construction de celle-ci par les armuriers), et son usage s'est perpétué pendant plus de deux siècles, jusqu'à ce que des systèmes basés sur la percussion d'une capsule de fulminate de mercure et sur la cartouche métallique le remplacent.

Les pistolets à silex ne sont ni fiables, ni précis, mais certains possèdent 2 à 4 canons afin de ne pas avoir à recharger à chaque coup.

Il existe également des pistolets dits « de poche » de petit calibre.

Ce qui vaut pour les pistolets, l'est également pour les fusils, qui sont en général lourds et peu précis.



La platine à percussion ou à piston fut créée à la suite de l'invention en Europe tout au début du xix^e siècle (vers 1808) de l'amorce au fulminate de mercure par Jean Lepage (1807-1808) et l'encapsulage de cette amorce par François Prélat. Ce système, qui utilisait la même mécanique que la platine précédente, se différençait par la forme du chien qui perdit son système de mâchoires au profit d'un embout qui venait frapper une amorce placée sur la cheminée (qui venait à la place du bassinet) et qui enflammait instantanément la poudre dans la culasse.

En 1840, cette platine fut généralisée et en usage en Europe jusqu'en 1865.

Les armes munies de l'ancienne platine à silex furent aisément modifiées en adaptant une cheminée à l'emplacement du bassinet et en modifiant la tête du chien.

Pour les pistolets et fusils, on peut faire les mêmes remarques que pour les armes à silex. Elle sont juste un peu plus précises et fiables, mais à peine.

Elles restent longues à charger.



Protection	protège contre...						
	Bonus DEF						
	chocs	Lame	Balle	Feu / flamme	Froid	Acide	Rayon
Texlar	-	+1	+1	-	-	+3	+2
Gants isolants	-	+1	-	+2	+1	+1	-
Casquette semi-rigide	+1	+1	-	-	-	-	-
Rangers renforcées	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-
Veste cuir épais	+1	+2	-	-	+1	+1	+1
Cuir, peau animale	-	+1	-	+1	1	+1	+1
Cuir bouilli	-	+2	-	+1	-	+1	+2
Cotte de maille	-	+4	+2	-	-	-	-
Armure de bande	+1	+5	+5	+1	-	+1	+1
Armure de plaques	+2	+7	+3	+1	-	+1	+1
Armure de bois	-	+2	+2	-	+1	+2	+2
Gilet pare balles	+3	+5	+15	-	-	+2	-
Bouclier en bois	+2	+5	+3	-	+3	+3	+2
Bouclier en cuir ou peau	+1	+2	-	+1	-	+1	-
Bouclier en métal	+2	+6	+4	+1	-	+1	+1
Casque en fer	+1	+2	+2	-	-	+1	+1
Casque de moto	+2	+1	+2	-	+3	+2	+1
Armure spatiale	+3	+5	+10	+3	+5	+5	-



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
Adèle Blanc-Sec

IDENTITÉ PROVISOIRE
Edith Rabatjoie

MÉTIER/VOIE
Feuilletoniste

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

Jeune femme indépendante à l'esprit sceptique et investigateur, faisant preuve d'une perpétuelle curiosité. Elle a mauvais caractère, ne se prive pas d'insulter, de brailler, et devient parfois violente lorsque quelque chose la dérange. Adèle Blanc-Sec est solitaire.

MOTIVATION **Une insatiable curiosité**

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS **se retrouver seule pour réfléchir**

HANTISE **être dérangée par le téléphone**

TRAITS

VIVACITÉ d 8
SENS d 6
ADRESSE d 6

RÉFLEXION d 10
ARDENCE d 8
FORCE d 4

CARACTÈRE d 8
RÉSONANCE d 2
ENDURANCE d 6

ESPRIT
ÉVEIL
CORPS

SPHÈRE
RELATIONS
INVISIBLE ★ VIVANT
LOGIQUE MATIÈRE

POUVOIRS RÉSONANTS Grade: PSI d
POUVOIRS MEGA Grade:
TRANSIT d Rg
TRANSFERT d Rg

Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

vaste garde-robe, revolver lebel
nécessaire de déguisement
Appartement à Paris,
Vaste collection de livres, une momie
machine à écrire

PROTECTIONS

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÉTER (2) d 6	OBSERVER (2) d 8	... HABITÉS (1)(2)(3) d 4
	PARAÎTRE (1)(3) d 6	FURTIVITÉ d 4	... SAUVAGES (1)(2)(3) d 0
	PERSUADER (1)(2) d 0	ACROBATIES d 0	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS (1)(3) d 0	MANIPS d 0	... POUVOIR d X
	DIRIGER d -2	CONDUIRE d 4	... CLANDESTINS (3) d 0
SPÉS	1 réseau d'info et d'aide + 4 Rg 4		+ Rg
	2 investiguer + 4 Rg 5		+ Rg
	3 Bohème + 4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 6	Init d 4 • 8	Esq. d 0 • 8 • 4
	ATT	+ DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES	d 0 • 4 • 6		
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 6		
LANCER	d 0 • 4 • 6		
TIR	d 0 • 4 • 6		
revolver	+ 2 Rg 0 • 4 • 6 (2d6 - portée 15 m - 6coups)		
	+ Rg		
	+ Rg		



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
James Bigglesworth/ Biggles

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Détective de l'Air

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

James Bigglesworth, alias Biggles, est né en 1899 aux Indes. Il rejoint le Royal Flying Corps durant la Grande Guerre, alors qu'il n'a que 17 ans, et y devient *Flight Commander* (chef d'escadrille). Lorsque la seconde Guerre mondiale éclate, il rejoint le Royal Air Force. Ensuite il devient « détective de l'air ».

MOTIVATION **Sens du devoir**

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS **se mettre en danger**

HANTISE **la routine**

TRAITS

VIVACITÉ d 6
SENS d 8
ADRESSE d 10

RÉFLEXION d 4
ARDENCE d 8
FORCE d 6

CARACTÈRE d 8
RÉSONANCE d 2
ENDURANCE d 6

ESPRIT
ÉVEIL
CORPS

SPHÈRE
RELATIONS
INVISIBLE ★ VIVANT
LOGIQUE MATIÈRE

POUVOIRS RÉSONANTS Grade: PSI d
POUVOIRS MEGA Grade:
TRANSIT d Rg
TRANSFERT d Rg

Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

Tenue de pilote, revolver Webley
Avion biplan
Appartement à Londres

PROTECTIONS

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 4	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÉTER (2) d 0	OBSERVER (2)(3) d 6	... HABITÉS (1)(2)(3) d 4
	PARAÎTRE (2) d 0	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES (1)(2)(3) d 0
	PERSUADER d 0	ACROBATIES d 4	... SCIENTECHS d X
	TISSER DES LIENS d 0	MANIPS (1) d 4	... POUVOIR d -2
	DIRIGER (3) d 6	CONDUIRE (1) d 8	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 conduite/pilotage risqués + 4 Rg 4		+ Rg
	2 Remarquer lieux et indiv dangereux + 4 Rg 5		+ Rg
	3 Tactique de combat + 4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 6	DÉF Niv. 10	Init d 6 • 6	Esq. d 4 • 6 • 6
	ATT	+ DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES	d 0 • 6 • 10		
ARMES COURTES	d 0 • 6 • 10		
ARMES LONGUES	d 0 • 6 • 10		
LANCER	d 0 • 6 • 8		
TIR	d 6 • 6 • 8		
Webley	+ 2 Rg 6 • 6 • 8 (2d8 - portée 15 m - 6coups)		
	+ Rg		
	+ Rg		



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Eloïse D'Artagnan

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Fille de mousquetaire

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

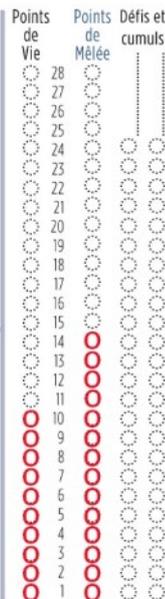
Fille du mousquetaire du Roi, D'Artagnan et de Constance Bonacieux. Eloïse a longtemps vécu dans un couvent avant de reprendre le flambeau des aventures avec son père et les autres mousquetaires quelque peu sur le retour.

MOTIVATION **Devenir mousquetaire**

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS **découvrir des complots**

HANTISE **Vivre à nouveau au couvent**



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

Tenue de cavalier, robes
Cheval
rapière, pistolet et mousquet

PROTECTIONS DEF +

Bottes en cuir + 1
Gants de cuir + 1

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 8	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÉTER (1)(3)..... d 0	OBSERVER..... d 4	... HABITÉS..... d 0
	PARAÎTRE (3)..... d 4	FURTIVITÉ..... d 4	... SAUVAGES..... d -2
	PERSUADER (1)..... d 6	ACROBATIES..... d 8	... SCIENTECHS..... d x
	TISSER DES LIENS (1)..... d 0	MANIPS..... d 0	... POUVOIR..... d 0
	DIRIGER..... d 0	CONDUIRE..... d 6	... CLANDESTINS..... d 0
SPÉS	1 Influencer..... + 4 Rg 4		+ Rg
	2 Combat au contact..... + 4 Rg 5		+ Rg
	3 Impressionner..... + 4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DEF Niv. 10	Init d 4 • 8	Esq. d 8 • 8 • 4
	ATT	+DEF	0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+
MAINS NUES..... d 0 • 4 • 8			
ARMES COURTES..... d 6 • 4 • 8			
ARMES LONGUES..... d 0 • 4 • 8			
LANCER..... d 0 • 4 • 8			
TIR..... d 0 • 4 • 8 (2d6 - portée 10 m - 1coup)			
bagarre (2)..... + 4 Rg 0 • 4 • 8	0	1	2 3 5 7
épée (2)..... + 4 Rg 6 • 4 • 8	2	2	3 7 11 15
poignard (2)..... + 4 Rg 0 • 4 • 8	1	1	3 6 9 12



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM

JAMES T. WEST

SURNOM DU PERSONNAGE

Jim West

MÉTIER/VOIE

Agent de l'United States Secret Service

FONDAMENTAUX

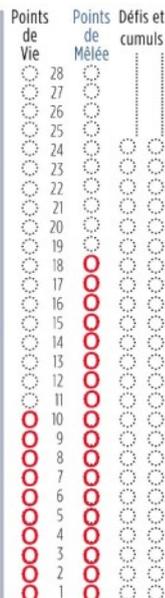
ATTITUDE, VÉCU Ancien officier de l'Union durant la Guerre Civile (1861-65). Devenu agent secret, c'est un homme très courageux, ne reculant jamais devant un adversaire. Mais également très charmeur.

MOTIVATION **sens du devoir**

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS **bagarre**

HANTISE



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

Costume bleu, ceinturon avec revolver, deringer dans la manche.
Divers gadgets camouflés dans ses bottes et vêtements

PROTECTIONS DEF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 4	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÉTER (1)..... d 4	OBSERVER (1)(3)(5)..... d 6	... HABITÉS (1)(3)..... d 2
	PARAÎTRE (1)(4)..... d 4	FURTIVITÉ..... d 4	... SAUVAGES (1)(3)..... d 2
	PERSUADER..... d 2	ACROBATIES (4)..... d 6	... SCIENTECHS (3)..... d 0
	TISSER DES LIENS..... d 4	MANIPS (5)..... d 6	... POUVOIR..... d 0
	DIRIGER..... d 2	CONDUIRE..... d 4	... CLANDESTINS..... d 0
SPÉS	1 Remarquer lieux et individus dangereux..... + 4 Rg 4	4 Impressionner..... + 2 Rg	
	2 Combat au contact et à distance..... + 4 Rg 5	5 Déverrouiller portes et alarmes méca..... + 2 Rg	
	3 Pièges et dispositifs défensifs..... + 4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 8	DEF Niv. 12	Init d 8 • 6	Esq. d 8 • 10 • 8
	ATT	+DEF	0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+
MAINS NUES..... d 8 • 8 • 10			
ARMES COURTES..... d 0 • 8 • 10			
ARMES LONGUES..... d 0 • 8 • 10			
LANCER..... d 0 • 8 • 8			
TIR..... d 8 • 8 • 8			
Peacemaker..... + 4 Rg 8 • 8 • 8	(2d8 - 15 m - 6 coups)		
Deringer..... + 4 Rg 8 • 8 • 8	(2d6 - 5 m - 2 coups)		
Bagarre..... + 4 Rg 8 • 8 • 10	0	1	2 3(s) 5(c) 7(a)