

CTHULHU

Aventures modernes

Une adaptation de l'univers moderne des enquêtes judiciaires et des complots planétaires au système CTHULHU des éditions 7^e Cercle.

Photo de couverture : Siège du FBI, Washington, DC - © 2009, L. Perronny,

CTHULHU

Aventures modernes

Cthulhu - Aventures modernes regroupe des modifications et des règles additionnelles ainsi que des informations adaptées à la pratique de Cthulhu dans l'univers moderne des enquêtes judiciaires et des complots planétaires. Il est nécessaire de posséder le Livre de Base de CTHULHU publié aux éditions du 7^e Cercle <http://www.7emecercle.com>.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE 4

CHOIX DE LA PROFESSION	4
CHOIX DE LA MOTIVATION	4
COMPÉTENCES D'INVESTIGATION.....	4
<i>Définition</i>	4
<i>Répartition</i>	4
COMPÉTENCES GÉNÉRALES	5
<i>Définition</i>	5
<i>Répartition</i>	5
<i>Attributions spéciales</i>	5
<i>Bonus spéciaux</i>	5
<i>Rappel</i>	5

MOTIVATIONS ADDITIONNELLES 6

LA VÉRITÉ EST AILLEURS	6
------------------------------	---

PROFESSIONS ADDITIONNELLES 6

AGENT FÉDÉRAL	6
AGENT SECRET.....	6
CRIMINOLOGUE	7
EXPERT DE LA POLICE SCIENTIFIQUE.....	7
EXPERT INFORMATIQUE.....	7
MEMBRE D'UN GROUPE D'INTERVENTION	7
POLICIER MILITAIRE.....	8

COMPÉTENCES ADDITIONNELLES 8

COMPÉTENCES ACADÉMIQUES	8
<i>Cartographie</i>	8
<i>Criminologie</i>	8
<i>Informatique</i>	9
COMPÉTENCES RELATIONNELLES.....	9
<i>Flirter</i>	9
COMPÉTENCES TECHNIQUES	9
<i>Analyse balistique</i>	9
<i>Dactyloscopie</i>	9
<i>Entomologie</i>	10
<i>Récupération de données</i>	10
<i>Surveillance électronique</i>	10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES	10
ELECTRICITÉ/ELECTRONIQUE.....	10
<i>Armes de guerre</i>	10
<i>Conduite véhicule léger</i>	11
<i>Conduite véhicule lourd</i>	11
<i>Pilotage Avion</i>	11
<i>Pilotage Bateau</i>	11
<i>Piratage informatique</i>	11

ACTIONS ET RÉCUPÉRATION.....11

<i>Principes de base</i>	11
<i>Temps de récupération (optionnel)</i>	11

ARMEMENTS ET PROTECTIONS12

RÈGLES DE TIR	12
<i>Compétences de tir</i>	12
<i>Niveau de difficulté</i>	12
<i>Résultats extrêmes</i>	12
<i>Armes automatiques</i>	13
ARMEMENTS	13
<i>Pistolets et mitraillettes</i>	13
<i>Fusils, fusils d'assaut, mitrailleuses</i>	13
<i>Fusils de chasse, fusil à pompe</i>	14
<i>Munitions spéciales</i>	14
PROTECTIONS.....	14
<i>Catégories</i>	14
<i>Types</i>	15
<i>Casques</i>	15

Création d'un personnage

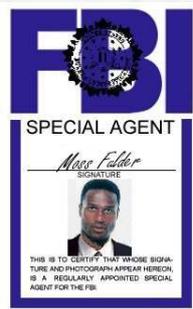
Choix de la profession

- Choisir une profession parmi les nouvelles professions disponibles pour Cthulhu Aventures Modernes ou parmi celles du Livre de Base. (p 09)
- Cocher sur la fiche de personnage les compétences professionnelles du personnage.
- Inscrire le niveau de vie minimum.
- Inscrire la règle spéciale liée à la profession.

Choix de la motivation

- Choisir une motivation parmi celles en annexe de ce document ou celles du Livre de Base. (p 17)
- La motivation permet de savoir ce qui pousse un personnage à agir. Les motivations encouragent le joueur à abandonner sa pensée rationnelle dans une partie. Vous devez choisir une Motivation principale appelée *Motivation Forte*, et si vous le souhaitez une Motivation secondaire appelée *Motivation Secondaire*.

Exemple : L'agent spécial du FBI, Moss Fulder, a choisi comme motivation principale « La vérité est ailleurs »



- En termes de jeu, en obéissant à une *Motivation Forte*, vous récupérez 2 points de votre Réserve d'Equilibre Mental, et seulement 1 Point pour une *Motivation Faible*. Un tel gain ne peut cependant pas

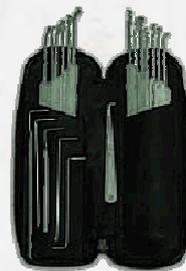
augmenter votre Réserve au-delà de son niveau maximum.

- Si vous tentez de résister à votre motivation principale, vous perdez 4 Points d'Equilibre Mental ou un tiers de votre Réserve d'Equilibre Mentale (choisir la perte la plus importante). La perte est de 2 points pour une Motivation Faible.

Compétences d'Investigation

Définition

- Les Compétences d'Investigation regroupent les Compétences Académiques, les Compétences Relationnelles et les Compétences Techniques. L'acquisition d'une compétence d'Investigation vous octroie une réussite automatique (crocheter une porte par exemple si vous avez la compétence Crochetage) ; cette réussite peut se traduire par la découverte d'un Indice.



Répartition

- Répartir les points de création selon le barème *Mode Pulp* du Livre de Base à savoir : 18 points. (p 21)
- Ce nombre est basé sur la présence de trois joueurs réguliers. Il est tout à fait possible de faire des modifications selon le nombre de participants ou l'orientation que vous souhaitez donner à vos scénarios.
- Ces points sont à répartir uniquement dans la section dite "Investigation" qui regroupe les catégories de compétences suivantes :
 - *Académiques*,
 - *Relationnelles*,
 - *Techniques*.
- Il est à noter que si l'une des compétences choisie est cochée comme compétence

professionnelle, elle ne coûte que 1/2 point pour un niveau.

Le personnage, un expert de la police scientifique, désire mettre 4 points dans la compétence Pharmacologie. Cela lui en coûte 4, sauf si le joueur a sélectionné cette compétence comme faisant de sa profession, alors dans ce cas, elle ne lui en coûte que 2.

Compétences générales

Définition

- Les Compétences Générales impliquent un test de compétence pour la réussite d'une action. Le score dans ces compétences représente une réserve de points utilisable. Ce test se traduit par le lancer de 1D6 auquel on ajoute le nombre de points dépensés de la compétence. Le résultat est un succès si le score total est supérieur ou égal à 4. Si la réserve de points de la compétence générale tombe à 0, la compétence est toujours disponible mais il faudra un score de 4 ou plus au dé pour réussir l'action selon sa difficulté.

Répartition

- Répartir les points de création dans les compétences générales selon le barème **Mode Pulp** du Livre de Base à savoir : 65 points. (p 22)
- La aussi, le système des compétences professionnelles fonctionne. C'est-à-dire que si la compétence que vous sélectionnez est cochée comme compétence professionnelle, elle ne vous coûte que la moitié des points.

Attributions spéciales

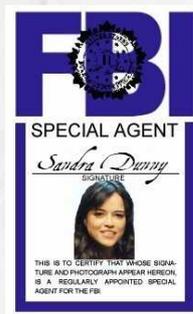
Certaines compétences générales possèdent un bonus de base gratuit, elles ne démarrent donc pas de zéro.

- Santé : +4
- Santé mentale : +1
- Équilibre mental : +1

Bonus spéciaux

- **Athlétisme** : Au niveau 8 donne un bonus de +1 au seuil de blessure, portant ce dernier à 4 (au lieu de 3)
- **Fuite** : Si votre score en fuite est 2 fois supérieur à Athlétisme, tous les niveaux au-delà ne vous coûte que 1/2 point.

L'agent spécial du FBI Sandra Dunny a un score de 3 en Athlétisme. Si elle décide de mettre 6 en Fuite, la compétence ne lui coûte que 6 points; Si elle décide de mettre 8 en Fuite, il lui en coûte 7; Si elle décide de monter jusqu'à 10, il ne lui en coûtera que 8 points.



- **Niveau de vie** : le plus bas niveau de votre profession est "gratuit". Si vous voulez atteindre le "maximum", il vous en coûtera 1 point par niveau supplémentaire. Au-delà du "maximum", c'est 2 points par niveau.

Expert Informatique : niveau min 3 : coût "0". Cette profession peut atteindre le niveau 5. Donc cela vous coûte 2 points. Si vous voulez le niveau 6, alors c'est 2 points de plus, donc 4 points.

Rappel

- Une règle importante au sujet de la répartition des points :

Lors du choix de la compétence la plus haute, la seconde compétence ne peut être inférieure à la moitié de la première compétence.

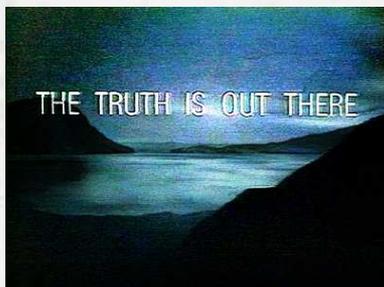
Si vous choisissez d'avoir une compétence à 20, il faudra qu'une autre compétence soit au moins à 10.

Motivations additionnelles

La vérité est ailleurs

« *Tout ceci fait partie d'une vaste campagne de désinformation* »

Vous pensez que des gens haut-placés cachent des choses à la population et qu'il y a probablement des complots impliquant des organismes gouvernementaux. Bien sur il n'est pas question de le crier sur les toits tant qu'il n'y a pas de preuves. Mais vous profitez de vos activités pour enquêter pour en apprendre le plus possible et accumuler des preuves.



Particulièrement adapté : Agent du FBI, Scientifique

Exemple : L'agent spécial du FBI Fox Mulder dans la série télévisée X-Files.

Professions additionnelles

Agent Fédéral

Vous êtes un agent assermenté d'une agence gouvernementale avec tous les pouvoirs et les responsabilités que cela suppose. Vous êtes amené à intervenir sur l'ensemble du territoire américain.



Compétences Professionnelles :

Conduite de véhicules légers, Recueil d'indices, Réconfort ou Intimidation, Loi, Psychologie plus des compétences dépendant de l'agence d'appartenance.

- **FBI** : Armes à feu, Interrogatoire, Sixième sens, Filature.
- **US Marshal** : Jargon Policier, Armes à Feu, Bagarre, Filature
- **DEA** : Connaissance de la rue, Armes à Feu, Pharmacologie, Filature
- **IRS** : Connaissance de la rue, Camouflage, Comptabilité, Filature
- **INS** : Connaissance de la nature, Camouflage, Langue, Discrétion
- **NSA** : Interrogatoire, Surveillance électronique, Récupération de données, Discrétion

▪
Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Un agent fédéral peut se servir de la compétence

- Bureaucratie pour tirer quelques ficelles dans sa propre agence ou son département.
- Niveau de Vie pour activer ses contacts au sein d'autres agences gouvernementales
- Loi ou Intimidation pour avoir accès à presque tous les bâtiments sur le territoire des Etats Unis d'Amérique

Agent Secret

Vous êtes membre d'une agence chargée de la sécurité nationale. Vos missions consistent à recueillir clandestinement des documents et des renseignements sur des individus ou des groupes. La discrétion est votre alliée mais vous savez être plus entreprenant.



Compétences Professionnelles :

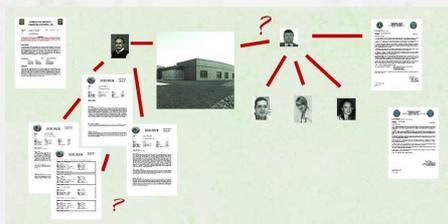
Bureaucratie, Flatterie, Langues, Psychologie, Recueil d'indices, Réconfort, Armes à feu, Camouflage, Discrétion, Filature

Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Un agent secret possédant un niveau en Flatterie ou Réconfort peut dépenser des points après avoir lancé les dés du Test demandé. Le résultat de ce jet de dés est augmenté +1 pour chaque groupe de 2 points dépensés ainsi, cet effet s'applique uniquement dans le cas où le personnage est totalement concentré sur son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition.

Criminologue

Vous êtes un(e) spécialiste dans la recherche des causes des crimes et des délits. La psychologie et les comportements des êtres humains n'ont plus beaucoup de secrets pour vous. Vous aimez la confrontation avec un esprit criminel et vous les traquez sans relâche.



Compétences Professionnelles :

Biologie, Anthropologie, Bibliothèque, Criminologie, Loi, Interrogatoire, Psychologie, Réconfort plus un au choix parmi : Jargon Policier, Bureaucratie, Connaissance de la Rue.

Niveau de vie : 4-5

Règle spéciale : En utilisant Réconfort, un criminologue peut avoir accès aux archives d'un service local ou fédéral hors de leur juridiction.

Expert de la police scientifique

Vous évoluez au sein d'un service de police scientifique dans lequel vos compétences et votre spécialité sont unanimement reconnues. Que ce soit sur le terrain ou dans votre laboratoire, vous adorez mettre en place les différentes pièces d'un puzzle criminel.



Compétences Professionnelles :

Bibliothèque, Bureaucratie, Loi, Jargon de la Police, Recueil d'indices, Expertise légale + trois compétences comme spécialités parmi Analyse balistique, Chimie, Connaissance de la nature, Crochetage, Dactyloscopie, Entomologie, Explosifs, Pharmacologie, Photographie, Récupération de données, Surveillance électronique.

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : Vous disposez d'un bureau dans lequel vous avez le matériel et l'équipement nécessaire pour effectuer vos recherches et vos analyses.

Expert Informatique

Depuis votre plus jeune âge, les ordinateurs sont votre passion. Vous avez appris à en comprendre le fonctionnement puis à en maîtriser toutes les subtilités. Vous êtes maintenant un as capable d'entrer dans n'importe quel système informatique pour aller récupérer des informations ou y mettre les vôtres.



Compétences professionnelles :

Bibliothèque, Informatique, Langues, Physique, Récupération de données, Surveillance électronique et Piratage informatique plus une compétence académique au choix en accord avec la passion du personnage.

Niveau de vie : 3 à 5

Règle spéciale : vous avez accès à une « antre » dans laquelle vous possédez votre matériel et vos données.

Membre d'un groupe d'intervention

Vous êtes membre d'un groupe d'intervention de votre agence. Vous êtes rompus aux tactiques d'assaut, de sauvetage d'otages et de négociations. Assurez les enquêtes sur les bases ou dans les affaires où des militaires sont impliquées. Vous êtes fier de servir votre pays.



Compétences Professionnelles :

Armes de Guerre, Bagarre, Athlétisme, Discrétion, Négociation, Psychologie, Réconfort plus un au choix parmi : Interrogatoire, Jargon Policier, Loi, Connaissance de la Rue.

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : Vous disposez d'une base arrière dans laquelle vous avez le matériel (armes de guerre) et l'équipement (véhicules lourds) nécessaires pour effectuer vos missions.

Policier Militaire

Vous êtes membre de la Police Militaire de votre arme. Vous assurez les enquêtes sur les bases ou dans les affaires où des militaires sont impliqués. Vous êtes fier de servir votre pays.



Compétences Professionnelles :

Armes de Guerre, Bagarre, Athlétisme, Connaissance de la nature, Loi, Recueil d'indices, Expertise légale plus trois compétences :

- **Armée de Terre / USMC :** Conduire un véhicule lourd, Camouflage, Mêlée.
- **Marine :** Piloter un bateau, Bureaucratie, Explosifs.
- **Armée de l'air :** Piloter un avion, Cartographie, Bagarre

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : Vous pouvez faire appel à vos compétences relationnelles afin d'entrer dans des établissements militaires de votre pays (sauf dans la cas d'une base secrète à l'accès restreint).

Compétences additionnelles

Compétences Académiques

Cartographie

Vous avez une bonne connaissance et une grande maîtrise des cartes et de la navigation.



La compétence **Cartographie** est utile pour

- Evaluer la validité, l'âge et l'origine d'une carte et savoir utiliser celle-ci,
- Etablir une carte précise des lieux
- Utiliser des navigateurs GPS avec précision.
- Calculer avec les instruments adéquats (sextant, astrolabe, etc.) sa position, la latitude, longitude, altitude, etc.
- Faire une estimation de la durée d'un voyage.
- Retrouver son chemin en utilisant les bons instruments (boussole), mais il sait également interpréter les éléments naturels ou humains permettant de s'orienter (exemple : la mousse sur les arbres est plus présente au nord, reconnaître les balises laissés par d'autres voyageurs, identifier un ancien chemin recouvert par la végétation, etc.),

Criminologie

Vous avez étudié l'histoire des criminels, des tueurs en série et autres détraqués. Vous avez appris à connaître leurs modes opératoires.

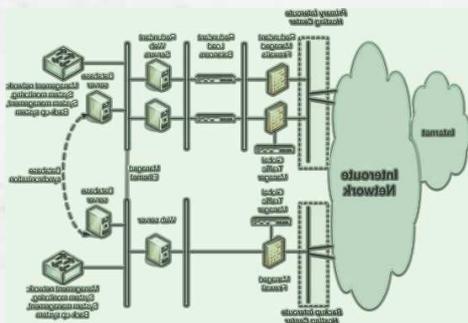


La compétence **Criminologie** permet de

- Dresser un profil psychologique d'un meurtrier,
- Découvrir le mode opératoire du meurtrier
- Lier des affaires ou des cas non résolus présentant des similitudes.

Informatique

Vous maîtrisez l'évolution des systèmes informatiques et des réseaux. Vous suivez les recherches et les avancées en cours.



La compétence **Informatique** permet de

- Comprendre l'architecture d'un système complexe
- Maîtriser des logiciels avancés
- Détecter des anomalies ou des failles dans des systèmes d'information.

Compétences Relationnelles

Flirter

Vous savez obtenir la coopération des gens qui vous trouvent attirant (sexuellement parlant).



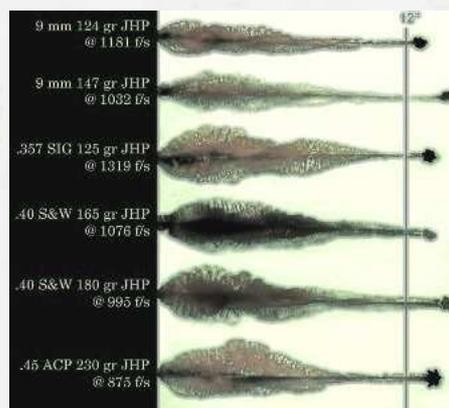
La compétence **Flirter** permet d'obtenir de ces personnes qu'ils vous

- Fournissent des informations,
- Fournissent de l'aide,
- Proposent un rendez-vous.

Compétences Techniques

Analyse balistique

Vous êtes un(e) expert(e) en arme à feu, capable de d'identifier les différents modèles et leurs munitions. Vous êtes capable de déterminer l'origine d'un tir.

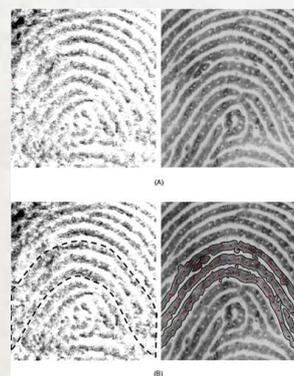


La compétence **Analyse balistique** vous permet de

- Déterminer le type d'arme ou de calibre d'après un projectile ou une douille retrouvée,
- Déterminer si une arme à feu donnée a tiré un projectile donné,
- Déterminer l'angle de tir et la position du tireur en examinant une scène de crime.

Dactyloscopie

Vous êtes spécialisé(e) dans la recherche, la découverte et l'identification d'empreintes.



La compétence **Dactyloscopie** permet de

- Repérer et prélever des empreintes digitales sur une scène de crime,
- Comparer des empreintes avec les bases de données existantes.

Entomologie

Vous êtes un(e) spécialiste des relations entre les cadavres et les insectes.



La compétence **Entomologie** permet de

- Déterminer approximativement l'heure de la mort,
- Remarquer si un corps a été déplacé sur une scène de crime,
- Localiser le lieu du décès si des espèces particulières sont présentes.

Récupération de données

Vos connaissances en informatique et en électronique vous permettent d'accéder à des données dans des systèmes informatiques. Vous savez également utiliser la technologie pour améliorer la qualité de films, photos ou enregistrements audio.



La compétence **Récupération de données** permet de

- Retrouver des fichiers dissimulés, effacés ou endommagés sur un ordinateur ou un support.
- Augmenter la clarté des enregistrements audio pour en extraire les informations utiles.
- Récupérer miraculeusement des images détaillées à partir d'une image vidéo peu nette ou d'une photo floue

Surveillance électronique

Vous savez utiliser les systèmes derniers cris en matière de surveillance audio et vidéo. Vous êtes capables de les installer mais aussi de les repérer.



La compétence **Surveillance électronique** permet de

- Tracer des appels téléphoniques.
- Installer des micros ou des minis caméras dissimulés.
- Repérer des micros ou des minis caméras dissimulés.
- Créer des enregistrements audio à partir de fragments de bandes ou de conversations

Compétences Générales

Electricité/Electronique

Permet de maîtriser les systèmes électroniques moyennement complexes.



Armes de guerre

Permet d'utiliser des fusils d'assaut, fusils mitrailleurs jusqu'au lance roquette suite à un entraînement militaire ou paramilitaire. La compétence Armes de Guerre se substitue à Armes à feu si elle est maîtrisée.

Conduite véhicule léger

Permet de conduire un véhicule standard de la smart au 4x4.



Conduite véhicule lourd

Permet de conduire un gros camion, un poids-lourd ou un tank.



Pilotage Avion

Permet de piloter un avion de tourisme ou un jet privé.



Pilotage Bateau

Permet de piloter un yacht ou une vedette rapide.

Piratage informatique

Permet de s'introduire dans des systèmes à distance, de lancer des virus ou des chevaux de Troie pour paralyser ou espionner des systèmes.

Actions et récupération

Principes de base

Cette version moderne se rapproche plus de la version *Pulp* que de la version *Puriste*. A ce titre il est utile de modifier légèrement l'utilisation des compétences générales.

La réserve des compétences générales se reconstitue dans les périodes de calme durant lesquelles, le personnage peut se reposer. Dans la majorité des cas, il dispose de suffisamment de temps pour tout récupérer (24 / Athlétisme heures). Mais dans certaines situations extrêmes avec beaucoup d'action, le personnage peut être soumis à rude épreuve. C'est là que la notion de temps de récupération apparaît.

Temps de récupération (optionnel)

Le laps de temps de récupération dépend de l'intensité de l'action réalisée et de sa durée. Le personnage possède un temps de récupération de base égal à 60 / Athlétisme (TR). Celui-ci est exprimé en minutes.

L'agent spécial du FBI Sandra Dunny a un score de 3 en Athlétisme. Son temps de récupération est de 20 minutes

		Intensité		
Temps de récupération		Forte	Moyenne	Faible
Durée	Longue	TRx3	TRx2	TR
	Moyenne	TRx2	TR	TR/2
	Courte	TR	TR/2	Auto

L'agent spécial du FBI Sandra Dunny vient d'échapper à un criminel qui tentait de la tuer. La fuite a été moyennement longue mais de forte intensité. Son temps de récupération est donc 20 x 2 soit 40 minutes.

Pour déterminer l'intensité, vous pouvez utiliser le principe suivant :

- Si le personnage a dépensé moins de la moitié de sa réserve, l'intensité est faible

- Si le personnage a dépensé plus de la moitié de sa réserve, l'intensité est moyenne
- Si le personnage a dépensé l'intégralité de sa réserve, l'intensité est forte

Si vous le souhaitez, cette règle peut s'appliquer à la santé tant que celle-ci n'a pas atteint un score négatif. Cela représente la capacité d'un personnage a récupéré des blessures sans gravité.



Armements et protections

Règles de tir

Voici des rappels et modifications qui concernent les règles associées aux compétences de tir.

Compétences de tir

Si la compétence Armes à Feu ou Armes de Guerre est supérieure ou égale à 5, le tir avec deux armes est possible.

Il est possible de **Viser** une cible. Cette action prend un tour de combat et donne un bonus de +1 pour toucher.

L'utilisation d'un pointeur laser permet de Viser et Tirer dans le même tour. Une lunette de visée ajoute un bonus au tir identique à son facteur de grossissement : x2 donne +2 au tir.

Il est possible de **Cibler** une partie du corps ou un objet :

Taille de la cible	Difficulté	Dégâts
Moyenne (bras, valise, etc.)	+1	-
Petite (main, tête, etc.)	+2	+1
Très petites (œil, cœur, etc.)	+3	+2

Une **zone vitale** comme la tête ou un œil bénéficie d'un bonus supplémentaire de +4 aux dégâts.

Exemple : L'agent spécial du FBI, Moss Fulder, a une réserve d'Armes à feu de 8. Il veut désarmer un malfrat en lui tirant dans la main. La difficulté est augmentée de 2. Le niveau de difficulté de 3 passe donc à 5. Si l'agent spécial décide de viser, le niveau de difficulté passera à 4.

Niveau de difficulté

Le seuil de blessure d'un personnage (joueur ou non-joueur) représente le degré de difficulté (en règle générale 3 ou 4).

Exposition	Difficulté
A découvert, debout de face	-1
Partielle, debout de côté, à genoux	-
Faible, à couvert, couché, etc.	+1
En mouvement rapide, course	+1

Exemple : L'agent spécial du FBI, Moss Fulder, a une réserve d'Armes à feu de 8. Il veut tirer sur une créature s'enfuyant en courant dans les bois. Le niveau de difficulté est de 3 auquel il faut ajouter +1 pour le mouvement et +1 pour une exposition faible à cause des arbres et des branches. Le niveau de difficulté est donc de 5.



Résultats extrêmes

Si le résultat du tir est 1, l'arme s'enraye ou est vide (que le tir ait été réussi ou non). Il faut un test en mécanique d'un niveau de difficulté de 4 au tour suivant pour rétablir le fonctionnement ou recharger l'arme.

CTHULHU

Aventures modernes

Si le résultat du tir est 6, le joueur peut lancer un D6 supplémentaires pour les dégâts.

Armes automatiques

Si le personnage possède une arme automatique, il peut dépenser deux points de sa réserve de tir pour ajouter un D6 de dégâts. Cette règle s'applique également pour infliger des dégâts à une cible à moins de 3m de celle déjà touchée.

Armements

Il serait fastidieux voir impossible de donner une liste exhaustive de tous les armements disponibles à l'époque moderne. C'est la raison pour laquelle le choix a été fait de ne lister que les différents calibres par type d'arme pour faciliter l'adaptation.



Pistolets et mitraillettes

Calibre en pouces

Calibre et type de munition	Dégâts
.22 Long	1D4
.22 Long Rifle	1D4+1
.22 Short	1D3
.32 ACP	1D6
.32 Colt New Police	1D6
.357 Magnum	1D6+1
.38 Colt New Police	1D6
.38 Special	1D6+1
.38 Super Auto	1D6
.380 ACP	1D6
.40 Smith & Wesson	1D6+1
.41 Magnum	1D6+1
.44 Magnum	1D6+2
.44 Special	1D6+1
.45 ACP	1D6+1
.45 Colt long	1D6+1
.50 ACP	1D6+1



Calibre en millimètres

Calibre et type de munition	Dégâts
7.62 mm Type P	1D6
7.62 mm Mauser	1D6
7.62 mm Luger	1D6
7.62 mm Tokarev	1D6
9 mm Largo	1D6+1
9 mm Makarov	1D6+1
9 mm Mauser	1D6+1
9 mm Parabellum	1D6+1
9 mm Steyr	1D6+1
10 mm Auto	1D6+1

Fusils, fusils d'assaut, mitrailleuses



Calibre en pouces

Calibre et type de munition	Dégâts
.22 Hornet	1D6
.22 Long	1D4
.22 Long Rifle.	1D6
.22 Short	1D4
.222 Remington	1D6
.243 Winchester	1D6
.25-06	1D6
.270 Winchester	1D6
.284 Winchester	1D6
.30 Carabine	1D6
.300 Weatherby Magnum	1D6+1
.300 Winchester Magnum	1D6+1
.30-06	1D6+1
.30-30	1D6+1
.303 (britannique)	1D6+1
.333 Winchester Magnum	1D6+2
.35 Remington	1D6+1
.358 Winchester	1D6+1
.444 Marlin	1D6+2
.50 M2	1D6+2

Calibre en millimètres

Calibre et type de munition	Dégâts
5.45 mm M74	1D6+1
5.56 mm OTAN	1D6+1
6.5 mm Mauser	1D6+1
7 mm Mauser	1D6+1
7 mm Rem. Magnum	1D6+2
7.51 mm M31	1D6+1
7.62 mm M~ 943 -Z	1D6+1
7.62 mm OTAN	1D6+2
7.62 mm Russe	1D6+2
7.92 mm Mauser	1D6+2
12.7 mm Soviet	1D6+2
14.5 mm Soviet	1D6+3

Fusils de chasse, fusil à pompe

Calibre et type de munition	Dégâts
Balle Calibre 10	1D6+1
Chevrotine Calibre 10	1D6+1 (+3*)
Balle Calibre 12	1D6+1
Chevrotine Calibre 12	1D6 (+3*)
Balle Calibre 12 Magnum	1D6+2
Chevrotine Calibre 12 Magnum	1D6+2 (+4*)
Balle Calibre 16	1D6
Chevrotine Calibre 16	1D6 (+3*)
Balle Calibre 20	1D6
Chevrotine Calibre 20	1D6 (+3*)
Balle Calibre 20 Magnum	1D6+1
Chevrotine Calibre 20 Magnum	1D6+1 (+4*)
Balle Calibre 28	1D4+1
Chevrotine Calibre 28	1D4+1 (+2*)

(*) A bout portant / courte portée uniquement



Munitions spéciales

En plus du calibre, il existe également des munitions spéciales conçues pour être plus destructrices. Les munitions HP pour Hollow Point (Pointe Creuse) se déforment à l'impact et causent des dommages importants.

Avec l'apparition des vêtements de protections, des munitions perforantes ont été développées. Ces munitions appelées AP (Armor Piercing) sont très efficaces contre les gilets pare-balles (Elles sont souvent appelées « Tueuses de Flics » par les policiers) mais elles ont tendance à traverser les cibles molles.

Récapitulatif des modificateurs de dégâts

Type	Modificateur	
	Cible sans protection	Cible avec protection
HP	+3	-4
AP	-3	+3

Protections

Cette liste est fournie à informatif et n'est en aucun cas exhaustive.



Catégories

Les gilets, vestes et équipements de protection sont classés en différentes catégories selon leur capacité d'absorption des munitions existantes

Catégorie	Munitions arrêtées
I	.22 Long Rifle / .38 ACP
IIA	9mm / .40 Smith & Wesson
II	9mm / .357 Magnum
IIIA	9mm Parabellum / .44 Magnum
III	7.62
IV	.30 AP

Les protections de catégories I, IIA, II et IIIA pèsent entre 2 et 4kg. Les protections de

catégories III et IV nécessitent l'ajout de plaques métalliques, et de protections additionnelles au niveau des cuisses ce qui les rend particulièrement encombrantes et lourdes (entre 5 et 7kg).

Types

Au milieu des années 90, un généticien canadien parvint à créer des chèvres modifiées génétiquement pour produire des soies d'araignées via leurs glandes mammaires. La société *Nexia Biotechnologies* industrialisa le procédé pour créer le *Biosteel™*, beaucoup plus performant que le Kevlar. Mais à l'heure actuelle, les capacités de protection utilisant le *Biosteel™* sont inconnues.

Les protections existent en différent modèles, des gilets de protection qu'on peut porter sous les vêtements ; d'autres plus volumineux qui se portent par dessus.

Récapitulatif des modificateurs de dégâts

Type de Protection	Armes	
	blanches	A Feu
Veste en cuir	-1	
Gilet Protection (interne)	-2	-4
Gilet Protection (externe)	-3	-6
Veste Protection (Combat*)	-3	-8
Costume <i>Biosteel™</i>	-4	-6
Gilet Protection <i>Biosteel™</i>	-4	-8

(* le porteur est considéré comme encombré)

Règle spéciale :

Après avoir reçu un projectile, le porteur de l'équipement de protection devra réussir un test d'Athlétisme (Difficulté 3) pour ne pas tomber à la renverse. Un résultat de "1" sur le dé indique une perte de connaissance temporaire.

Casques

Les casques en acier de la 2e guerre mondiale n'étaient pas capables d'arrêter des projectiles en

tir direct, mais ils offraient une certaine protection contre les éclats des explosions.



Les casques modernes en Kevlar sont plus performants à moyenne et longue portées mais ils restent vulnérables à courte portée.

Récapitulatif des modificateurs de dégâts

Type de casque	Armes	
	blanches	A Feu
Casque de chantier	-2	
Casque de moto	-3	
Casque en acier	-4	-2
Casque en kevlar	-4	-4

Règle spéciale :

Après avoir reçu un projectile ou un coup à la tête, le porteur du casque devra réussir un test d'Athlétisme (Difficulté 3) pour ne pas tomber à la renverse. Un résultat de "1" sur le dé indique une perte de connaissance temporaire.