

ARSENAL

Customisation

Une arme customisée voit son nom suivi du terme "Custom" (ex : Beretta M92FS Custom). Lorsque le personnage utilise ce type d'arme, il gagne un bonus de +1 à son jet d'action mais en contrepartie tous les jets d'actions effectués avec d'autres armes à feu de la même catégorie lui procurent un malus de -1 (ex : si le personnage a un Beretta M92FS Custom (+1) tous les pistolets seront à -1). Lorsque l'arme fétiche est détruite ou définitivement perdue, le bonus et les malus disparaissent.

Customiser une arme prend du temps (2 heures pour une compétence à +3, 4 heures pour une compétence à +2 et 8 pour une compétence à +1). Il n'est donc pas possible d'improviser un tel travail. Une arme ne peut être customisée plusieurs fois mais par contre, il est possible de customiser plusieurs armes de la même catégorie.

Légende

Nom : Nom de l'arme

Dommages : Nombre de dés à lancer si le jet d'action est réussi.

Portée : Distance en mètres à laquelle l'arme est efficace. Au-delà du double de cette portée, la trajectoire de la balle est déviée, le tir est moins précis.

Cadence : Nombre de fois que l'arme peut être utilisée à chaque tour. Recharger une arme (remettre des munitions à l'intérieur) prend un tour, sauf exceptions. Une rafale permet de tirer 3 balles en un seul coup/tour.

Munitions : Nombre de balles dans l'arme. Arrivé à 0, il faut obligatoirement recharger son arme.

ARMES BLANCHES ET DIVERSES

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Coup de poing, coup de pied	1D2	corps à corps	2	-	-
Coup de tête, poing américain, matraque, batte de base-ball	1D3	corps à corps	1	-	-
Couteau de combat M12, poignard, dague, couteau, hachette	1D6	corps à corps	2	-	-
Épée, katana, hache	1D6+2	corps à corps	1	-	-
Arbalète	1D6	50 mètres	1	1	Flèche

PISTOLETS

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Beretta M92FS / M93R	2D6	15 mètres	2	15	9mm
Browning HP	2D6	15 mètres	2	13	9mm
H&K VP70	2D6	15 mètres	2	18	9mm
Glock 17 (R)	2D6	15 mètres	2	17	9mm
Sigpro SP2009	2D6	15 mètres	2	15	9mm
Desert Eagle 50A.E.	3D6+1	20 mètres	1	8	.50
Five Seven (R)	2D6	20 mètres	2	20	5.7

REVOLVERS (ces armes se rechargent en 2 tours)

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Colt python	2D6+2	20 mètres	1	6	.357
S&W M629	3D6	20 mètres	1	6	.44

(A) Le joueur qui décide de tirer en rafale (de 3 balles) a un malus de 3 à son jet de tir. Si le jet est raté, aucune balle ne touche. Si le jet est réussi, les dégâts pour une balle sont lancés et le résultat est multiplié par 3.

(B) Le joueur qui décide de tirer en rafale (de 20 balles) a un malus de 3 aux 4 jets qu'il doit faire. Chaque jet compte pour 5 balles. Par jet réussi, les dégâts pour une balle sont lancés et le résultat est multiplié par 5.

* Émet une épaisse fumée empêchant toute visibilité.

** Dégage un gaz irritant les yeux et le système respiratoire. -3 aux jets physiques pendant ¼ d'heure.

*** Produit un éclair puissant (aveuglant) et une déflagration assourdissante (un choc physique). Le personnage ne voit rien et n'entend rien durant ¼ d'heure. Durant l'heure suivante, tous les jets de PER subissent un malus de -3.

**** À 50 mètres, une personne touchée perd 1D6 points de vie. À 30, 2D6 points. À 20, 3D6. À 5 mètres, 5D6. Un humain se trouvant au contact de la grenade à son explosion meurt automatiquement. Une personne dans le rayon d'explosion mais protégée par un mur ou derrière un objet suffisamment grand et solide, ne perd pas de point de vie.

FUSILS (ces armes se rechargent en 2 tours)

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Benelli M3S	2D6+2	20 mètres	1	7	.12
Western M37	3D6+1	20 mètres	1	5	.12
Remington M110 / M870 (R)	3D6	20 mètres	1	5	.12
SPAS 12	2D6+2	20 mètres	1	8	.12
Canon scié	3D6	10 mètres	1	7	.12
22 long rifle (R)	1D6+2	50 mètres	1	6	.22

FUSILS MITRALLEURS

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Kalachnikov AK-47 / AK-74	2D6+2	100 mètres	1/rafale (A)	30	7.62
H&K MP5 (R)	2D6	40 mètres	2/rafale (A)	30	9mm
M-14A1 / M-21	3D6	150 mètres	1/rafale (A)	20	7.62
M-16 (R)	2D6+1	110 mètres	1/rafale (A)	30	5.56
M-4A1 (R)	2D6+1	80 mètres	1/rafale (A)	30	5.56
UZI	2D6	20 mètres	2/rafale (A)	30	9mm
FN P-90 (R)	2D6+1	50 mètres	2/rafale (A)	50	5.7

ARMES LOURDES

Nom	Dommages	Portée	Cadence	Munitions	Type
Lance-grenades Hk-p / M79 / M203	4D6+2	25 mètres	1	1	40mm
Lance roquettes M66	6D6	50 mètres	1/rafale (A)	1	Fusée
Lance-flammes	2D6	20 mètres	1	10	Fuel
Mitrailleuse lourde M2 HB	5D6	200 mètres	1/20 (B)	250	12.7
M-60	3D6+2	150 mètres	1/10 (B)	150	7.62

GRENADES

Nom	Dommages	Rayon d'explosion	Portée max
Grenade fumigène	Aucun *	10 mètres	For x 4 mètres
Grenade lacrymogène	Malus **	10 mètres	For x 4 mètres
Grenade flash-bang	1D6 ***	3 mètres	For x 4 mètres
Grenade offensive	1D10	3 mètres	For x 4 mètres
Grenade fragmentation	3D6/2D6/1D6	4/6/10 mètres	For x 4 mètres
Cocktail mototov	2D6	1 mètre	For x 4 mètres

Pour réussir une action

Lancer 2 dés et obtenez un résultat en dessous ou égal aux 2 caractéristiques choisies par le MJ.

Exemples de duos de carac.

Chercher des informations	ESP + PER
Combattre le poison	CON x 2
Commander un groupe	CHA + ESP
Conduire une voiture en état de stress	AGL + PER
Courir	FOR + CON
Crocheter une serrure	AGL + PER
Culture générale, connaissances	ESP x 2
Customiser une arme	AGL + ESP
Désamorcer une bombe	AGL + ESP
Ecouter, sentir, goûter, toucher	PER x 2
Elaborer un antidote	ESP x 2
Escalader un mur	FOR + AGL
Esquiver un coup	AGL + PER
Etablir une liaison radio	ESP + PER
Être discret	AGL x 2
Faire un garrot (premiers soins)	AGL + ESP
Garder son sang-froid	ESP x 2
Grimper à une corde	FOR x 2
Intimider ou influencer quelqu'un	CHA + ESP
Jouer la comédie	CHA + ESP
Lancer un objet avec précision	AGL + PER
Lancer un objet loin	FOR + AGL
Piloter	AGL + PER
Pirater un système de sécurité	ESP x 2
Remarquer un détail, observer	PER x 2
Réparer de la mécanique	AGL + ESP
Se battre	FOR + AGL
Utiliser une arme à feu	AGL + PER
Utiliser une arme blanche	FOR + AGL

JDR RESIDENT EVIL

INITIATIVE

Effectuer un jet d'AGL+PER.

Marge réussite + haute = premier à jouer

2 Marges identiques = Persos agissent en même temps

Réussite critique = premier

Échec critique = Privé de tour

WISEE

Viser avec un pistolet un endroit précis quel qu'il soit est plus difficile que tirer dans une direction. C'est pourquoi des malus doivent être donnés au jet de tir d'un personnage visant un bras, une jambe, une tête, un cœur ou un œil. Un personnage tirant "au jugé" sans véritablement viser une partie précise ne subit aucun malus.

Tirer sans viser précisément 0

Viser un bras ou une jambe -1

Viser une tête, une main ou un cœur -2

Viser un œil -3

PORTEE

De la même manière que viser un endroit précis est ardu, tirer sur une cible éloignée l'est tout autant. Des bonus ou des malus doivent être appliqués suivant la distance séparant le tireur de sa cible.

À bout portant +2 (entre 1 et 5 mètres)

Courte +1 (entre 5 et 10 mètres)

Moyenne 0 (entre 10 et 20 mètres)

Longue -1 (entre 20 et 50 mètres)

Étendue -2 (à plus de 50 mètres)

PRENDRE SON TEMPS

Un personnage peut prendre le temps de viser sa cible durant un combat. Chaque tour qu'il passe à viser sa cible lui donne un bonus de +1 à son jet. Il ne peut

pas passer plus de 3 tours complets à viser sa cible (pour un maximum de +3).

DOMMAGES

Lors d'une confrontation physique si une personne est touchée, elle perd des points de vie. Cette perte se calcule en fonction des dommages causés par l'arme auxquels on ajoute la Marge de Réussite du jet d'action (FOR+AGL pour une bagarre ou un affrontement à l'arme blanche, AGL+PER pour une arme à feu)

Si la MR est de 0, on n'ajoute rien aux dommages

Si la MR est de 1, on ajoute +1 aux dommages

Si la MR est de 2, on ajoute +2 aux dommages

Si la MR est de 3, on ajoute +3 aux dommages

Si la MR est de 4, on ajoute +4 aux dommages

Si la MR est de 5, on ajoute +5 aux dommages

Ainsi de suite...

Les armes et les dégâts qu'elles occasionnent sont décrits dans le chapitre "Arsenal".

ACCESSOIRES

Sur les armes marquées d'un (R) il est possible de monter les accessoires suivants (un seul à la fois) :

Visée laser (Jet de tir +1)

Lampe (Jet de tir +1)

M-203 *

Le laser n'est détecté que par les êtres humains, mais la lampe par toutes les cibles vivantes.

* uniquement compatible avec : M-16 et M-4A1

PROTECTION

Une veste en cuir, un casque de moto, un gilet en Kevlar sont des protections susceptibles d'encaisser quelques dommages. Ces dommages ainsi amortis ne sont pas à déduire de la santé physique du personnage.

Chaque protection en absorbe un certain nombre. Si les points ne sont pas tous absorbés par la protection, l'excédent est à soustraire de la santé physique du personnage. Chaque dommage que reçoit la protection

réduit son efficacité. Lorsque le cumul de ces points est égal ou dépasse un certain seuil (indiqué dans Durée de vie), la protection n'est plus d'aucune utilité et ne protège plus le porteur. Elle est trop usée et est bonne à jeter.

Voici les différents types de protections, leurs qualités et leurs durées de vie (le cumul de dommages qu'elles peuvent supporter avant d'être bonne à jeter) :

Nom	Protection	Durée
Veste de cuir	absorbe 1 point	3 points
Gilet Kevlar*	absorbe 2 points	25 points
Gilet Pare-balles*	absorbe 3 points	25 points
Gilet des S.T.A.R.S.*	absorbe 4 points	25 points
Gilet de l'U.B.C.S.*	absorbe 4 points	30 points
Armure des BlackOps**	absorbe 7 points	50 points
Casque Moto ***	absorbe 2 points	10 points
Casque Kevlar ***	absorbe 5 points	20 points
Casque Acier ***	absorbe 6 points	20 points

* Ces gilets ne protègent que le tronc. Si un porteur se fait toucher le bras ou la jambe, il n'est pas protégé.

** Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 2 aux compétences physiques.

*** Les casques ne protègent bien évidemment que la tête.

TOUR

Période de 3 secondes. Un perso peut faire une de ces actions :

attaquer

se défendre (esquiver ou parer une attaque)

courir (fuir ou poursuivre un adversaire)

recharger son arme.

Un personnage peut parcourir une distance égale à son AGL x 2 mètres par tour.