

ARMES SUPPLÉMENTAIRES (ET MODIFICATIONS) PAR IVAN

NOM	DOMMAGES	PORTEE	CADENCE	MUNITIONS
Revolver .357 mag	2D6+2	20 mètres	1	6
Revolver .44 mag	3D6	20 mètres	1	6
Pistolet Automatique 9mm	2D6	15 mètres	2	dépend
Desert Eagle .50	3D6+1	20 mètres	1	8
Five Seven	2D6	20 mètres	2	20
M-4A1	2D6+1	80 mètres	1/rafale (A)	30
M-16	2D6+1	110 mètres	1/rafale (A)	30
AK47 & AK74	2D6+2	100 mètres	1/rafale (A)	30
M-14A1 & M-21	3D6	150 mètres	1/rafale (A)	20
M-60	3D6+2	150 mètres	1/10 (B)	150
P-90	2D6+1	50 mètres	2/rafale (A)	50
HK MP-5	2D6	40 mètres	2/rafale (A)	30
IMI UZI	2D6	20 mètres	2/rafale(A)	30
Fusil à pompe de chasse	3D6+1	100 mètres	1	dépend
Shotgun militaire	3D6	50 mètres	1	dépend
Lance-grenade M-203	4D6+2	25 mètres	1 tour sur 2	6
Grenade frag	3D6/2D6/1D6	4/6/10 mètres	-	-



+ Pas de modifications particulières pour les pistolets automatiques de **9mm**.

+ Léger abaissement de la cadence du **Desert Eagle** (gros recul et masse énorme (+2 kilos chargé) le rendent difficile à manœuvrer).

+ Plus que deux modèles de revolver : en **.357 mag (Colt Python)** et **.44 mag (SW M629)**. Les revolvers devraient avoir un temps de rechargement de 2 tours en l'absence de speed loader (le speedloader est une espèce de rondelle de plastique qui permet d'injecter dans le barillet les six balles; sinon, il faut les mettre une à une).

+ La **M-4A1** (actuellement utilisée par les forces spéciales de nombreux pays, et l'UBCS) est un **M-16** compact. En terme de puissance, c'est pareil, mais le canon moins long la rend un peu moins précise à longue portée. On notera que la puissance semble faible, c'est du au fait que le 5.56 OTAN peut traverser un corps sans le moindre problème, mais en faisant un petit trou, et donc, pas beaucoup de dégâts. On a ainsi observé (notamment en Somalie où beaucoup de miliciens étaient drogués, et donc moins sensibles à la douleur) qu'une personne pouvait encaisser plusieurs balles de 5.56 sans être dérangée.

+ La **Kalashnikov (AK-47)** utilise des balles plus grosses et plus puissantes que le M-16, ce qui explique la puissance supérieure. L'AK-74 (version améliorée de l'AK-47, en service depuis le milieu des années 70) utilise des balles de la même taille que le M-16, mais conçu pour tourner sur elles-même après impact, causant ainsi de gros dégâts.

+ J'ai ajouté le vrai **M-14** (fusil de l'armée US lors de la guerre de Corée), parce que c'est une arme assez populaire auprès des civils américains (ils sont fous de laisser traî-

ner des armes comme ça !), et certains membres des forces spéciales l'utilisent également (delta force par exemple, sous l'appellation M-21) pour sa précision et la puissance de ses munitions de 7.62 OTAN.

+ Le **G-3** est un fusil d'assaut en 7.62 OTAN est un fusil de bonne qualité des années 50-60, bon marché, et puissant (sa version "sniper" civile, le PSG-1 est bien connue des jours de Metal Gear), qui peut équiper quantité de forces en présence.

+ La **M-60** est la mitrailleuse standard de l'infanterie US lors du Viet-Nam (et encore aujourd'hui). Je l'ai ajouté, pour le cas où une unité lourde d'UBCS aurait besoin d'un soutien.

+ Pour ceux qui voudraient des blackops équipés de matériel top niveau, j'ai ajouté le **FN P-90**, ainsi que le pistolet **Five Seven**. Les deux utilisent les mêmes munitions de 5.7 mm. Cependant, ces munitions sont très rares, et estampillées "police et armée uniquement" (même les civils US peuvent pas en avoir, tout de même), donc si un scénario autorise de telles armes, les PJ ne devraient jamais trouver de munitions sur le terrain (au passage, je précise que le 50 munitions n'est pas une erreur de frappe).

+ J'ai augmenté la portée du **MP5** (reconnu comme très précis), et abaissé celle de l'**UZI** (la précision et l'**UZI**, ça fait pas très bon ménage, même si c'est pas catastrophique).

+ J'ai considérablement revu à la baisse le rayon d'action **des grenades à fragmentation**.

+ J'ai aussi revu un peu l'ensemble des fusils à pompe, vu qu'ils utilisent tous le même genre de munitions (.12 gauge). J'ai distingué deux catégories, les fusils pour la chasse (**Winchester 1100**, **Western M37**), et les shotguns militaires (**SPAS12**, **M3**). De plus, je pense qu'il faille imposer deux tours pour le rechargement d'un shotgun (il faut introduire les balles une à une). En parlant des shotgun, il est intéressant de noter que l'arme référencée comme fusil d'attaque dans le remake du premier resident evil est un Benelli M4 super90 (M1014 pour l'armée US) créé spécialement pour les marines à partir d'une fiche programme éditée en 1999. Il n'a donc rien à faire dans le jeu !

+ Le lance-grenade **M-203** ne s'utilise pas seul, il doit être fixé sous le canon d'une M-4 ou d'un M-16. Sinon, il utilise les mêmes règles que le **Hk-p** ou le **M-79**. Par ailleurs, étant donné que ce sont tous les trois des lance-grenades monocoups, ils ne devraient pas être rechargés tous les six coups (un tour on tire, un tour on recharge).

ACCESSOIRES DIVERS

Visée laser : +1 pour le jet de tir (peut être détecté par des cibles humaines, les zombies et autres monstres ne comprendrons pas ce que c'est).

Echec critique pour un tir : En cas d'échec critique lors d'un jet de tir, on peut considérer que l'arme s'enraye (impossible avec un revolver), et non seulement le coup ne pars pas, mais le PJ doit passer un tour à éjecter la cartouche défectueuse.



M4M203



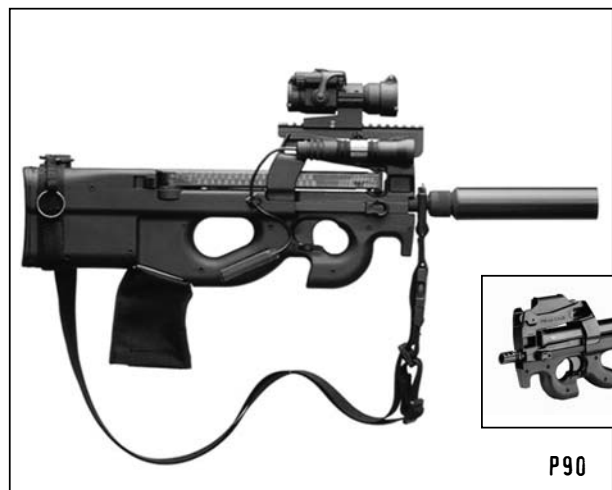
M14



M16A1 / M203



M90



P90