



UNKNOWN
ARMIES

The end is near





TABLEAU DES ARMES A FEU

Nom	Calibre	Capacité	Dégâts max
ARMES DE POING			
Ruger Mark II semi-automatique	.22 Long Rifle	10	35
Walther PPK semi-automatique	.32 ACP	7	40
Colt Viper revolver	.38 Special	6	50
Glock Model 17 semi-automatique	9mm Parabellum	17	50
Smith & Wesson M586 revolver	.357 Magnum	6	60
Ruger Super Redhawk revolver	.44 Magnum	6	80
IMI Desert Eagle semi-automatique	.50 AE	7	95
FUSILS			
Iver Johnson Model EW (semi-auto)	.22 Long Rifle	15	35
Hechler & Koch G41 (semi-auto)	5.56mm Nato	30	60
Remington Sportsman 74 (semi-auto)	.30-06	4	80
FN FAL Light (semi-auto)	7.62mm Nato	20	80
SIG-Sauer SSG2000 Sniper	.300 Weatherby Magnum	4	100
Barrett Light Fifty M82A1 (semi-auto)	.50 M2	11	170
FUSILS À POMPE			
Charles Daly Field Grade (double canon)	cal. 20	2	60/70*
Mossberg 5500 (semi-auto)	cal. 20	5	60/70*
Mossberg Model 500ATP8 (pompe)	cal. 20	8	60/70*
Bernardelli Model 115S (double canon)	cal. 12	2	120/80*
Luigi Franchi SPAS 12 (semi-auto)	cal. 12	8	120/80*
Mossberg Model 500TP8-SP (pompe)	cal. 12	8	120/80*
Browning BPS (pompe)	cal. 10	5	130/85*
Harrington & Richardson 176 (double canon)	cal. 10 Magnum	1	140/115*
PISTOLETS MITRAILLEURS			
Heckler & Koch MP5 automatique	9mm Parabellum	20	50
Ingram M11 automatique	.380 ACP	32	50
Micro-Uzi automatique	.45 ACP	16	60
AKSU-74 automatique	5.45mm M74	30	60

* Balles / Plombs

TABLEAU DES ARMES DE CORPS À CORPS

Armes	Bonus
Couteau, poignard, dague, stylet	+3
Poing américain, poignets de force	+3
Bâton, bo, jo, batte de baseball, vase	+3
Sai, tonfa, nunchaku	+3
Grille-pain, skateboard, planche	+3
Chaise, extincteur, cric	+6
Gros bâton, batte de baseball cloutée	+6
Épée ou machette (lame de plus de 30cm)	+6
Hachette, kama	+6
Grosse épée, katana	+9
Lance ou hache d'incendie	+9
Tronçonneuse	+9

DÉGÂTS AU CORPS À CORPS

Type d'arme	Bonus
Grosse	+3
Lourde	+3
Tranchante	+3

Ces bonus aux dégâts sont cumulatifs.

TIRS VISÉS

Localisation	Jet Minimum
Jambe	30
Bras	40
Main ou pied*	40
Tête**	50

* Dégâts de type corps à corps.
 ** Dégâts de type armes à feu mais bonus de +10 sur le score de compétence.

TIRS MULTIPLES

Diviser le score de compétence par le nombre de tirs.

TIRS DE BARRAGE

4 à 10 tirs : malus de 10 % à ceux qui se trouvent dans la zone de tir.
 11 à 20 tirs : malus de 20 % à ceux qui se trouvent dans la zone de tir.
 + de 21 tirs : malus de 30 % à ceux qui se trouvent dans la zone de tir.

ARMES AUTOMATIQUES

Rafale* de 3 balles : bonus d'attaque de +10 %
 Arrosage* : bonus d'attaque de + 40 %, mais tu dois obtenir au moins 20 sur le jet pour toucher.

* Le résultat des dés fixe le montant total des dégâts.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Modificateur

Exemple de situation

-30%	Tu es aveugle.
-20%	La température extérieure est de -10° et tu es en caleçon.
-20%	Tu viens de te faire éblouir.
-20%	Tu te bats en équilibre sur une planche, dix mètres au-dessus du vide.
-10%	Tu es dans l'eau, immergé jusqu'à la poitrine.
-10%	Tu es drogué, et en plein bad trip.
-10%	Tu tentes de tirer tout en plongeant à travers une vitre.
-10%	Tes pieds sont attachés.
-10%	Tu plonges en chute libre.
0%	Rien de particulier, sinon le chaos, la fureur et le danger du combat.
+10%	La cible sur laquelle tu tires est en portée longue, mais elle n'esquive pas.
+10%	Tu utilises une arme de mêlée assez longue pour tenir ton adversaire désarmé à distance.
+10%	Ton adversaire est pieds nus sur un sol couvert de débris de verre.
+10%	Ton adversaire est impressionné, il t'a vu tuer un homme sans la moindre pitié.
+10%	Ton adversaire porte un énorme sac à dos, lourd et encombrant.
+20%	Ton adversaire a les pieds attachés.
+20%	Ton adversaire vient juste de finir un marathon.
+20%	Ton adversaire vient de tuer ton meilleur ami sous tes yeux, et il ricane, un pied posé sur son corps encore chaud...
+30%	Ton adversaire a les mains menottées, des fers aux pieds...

MECANISMES DE COMBAT

I. INITIATIVE

A. Tous les personnages disposent de l'option d'utiliser par défaut leur score d'Initiative OU de lancer les dés. Tout lancer de dés est définitif.

B. Dans l'ordre d'initiative, tout jet réussi précède les échecs.

1. Les plus hauts résultats des jets réussis agissent en premier (par ordre décroissant)
2. Des résultats moindres mais toujours correspondants à des succès agissent ensuite.

C. Ceux qui ont échoué agissent à la suite de tous les participants ayant réussi leur jet.

1. Les résultats les plus hauts en premiers
2. Suivis des jets les plus bas

II. ACTIONS

A. Une fois déterminé l'ordre dans lequel les protagonistes vont agir, ils déclarent et effectuent les Tests correspondants aux actions entreprises, selon cet ordre d'Initiative. Chaque personnage peut attaquer, esquiver, manœuvrer pour améliorer son Initiative ou tenter quelque chose de totalement différent.

B. S'il attaque, il teste sa compétence de combat. Le résultat d'une attaque pourra être modifié par une esquive de l'adversaire.

C. S'il esquive, toutes les attaques réussies contre lui durant le reste du round et dont le résultat du jet est inférieur à sa compétence d'Esquive, ne lui causent automatiquement que la moitié des dégâts normaux. De plus, il peut tenter un jet d'Esquive : si le résultat est inférieur ou égal à sa compétence et supérieur au résultat de l'attaque, il annule alors les dégâts.

D. Dégainer une arme prend un round. À moins de posséder une compétence spéciale, Il est impossible d'attaquer avec une arme dans le round où il la sort.

E. S'il tente d'améliorer son Initiative, il peut soit utiliser son score d'Initiative par défaut OU lancer les dés.

F. Pour réaliser tout autre type d'action, Il l'annonce à ce round. et elle sera effectivement accomplie pendant le round suivant (certaines actions peuvent durer plus de deux rounds.). Il ne peut pas changer d'action entre deux tours, sauf pour l'abandonner ou la modifier légèrement.

LA VIOLENCE

- 1 Etre la cible d'une attaque avec une arme, n'importe laquelle.
- 2 Assister à un acte de torture.
- 3 Etre touché par une balle perdue ou subir de brèves tortures.
- 4 Tuer quelqu'un lors d'un combat.
- 5 Etre présent lors d'une grande bataille, avec plusieurs centaines de morts dans chaque camp.
- 6 Pratiquer la torture.
- 7 Tuer délibérément une victime sans défense.
- 8 Etre torturé pendant une heure ou plus.
- 9 Assister à une brutale exécution de masse.
- 10 Voir quelqu'un que tu aimes se faire torturer à mort.

LE SURNATUREL

- 1 Faire l'expérience d'un intense sentiment de déjà-vu.
- 2 Voir une créature ou une machine qui ne devrait logiquement pas exister.
- 3 Réaliser qu'une vision prémonitoire était vraiment prémonitoire.
- 4 Avoir une preuve irréfutable que $2+2=3$. Ou 5.
- 5 Etre touché par une attaque Magique réussie.
- 6 Voir quelqu'un mourir sans cause visible ou rationnelle. Par Magie.
- 7 Discuter avec un proche mort depuis longtemps.
- 8 Voir un animal avec des attributs humains.
- 9 Etre témoin d'une résurrection.
- 10 Comprendre, après dix ans d'efforts pour avoir des enfants, que ton mari n'était pas stérile, mais juste pas humain.

L'IMPUISSANCE

- 1 Etre accidentellement humilié en public.
- 2 Etre viré d'un job auquel on tenait beaucoup.
- 3 Echouer alors qu'il fallait vraiment réussir.
- 4 Etre jeté dans un puits plein de vers.
- 5 Passer un mois en prison.
- 6 Regarder une vidéo montrant sa femme avec un autre.
- 7 Devoir choisir entre la mort et l'amputation d'un membre.
- 8 Voir mourir quelqu'un qu'on aime.
- 9 Echouer à sauver quelqu'un qu'on aime.
- 10 Commettre des actes ignobles sous l'emprise d'une possession.

LA SOLITUDE

- 1 Ne voir aucun visage familier pendant toute une journée.
- 2 Passer cinq heures dans un caisson d'isolation sensorielle.
- 3 Ne parler à personne pendant trois jours.
- 4 Etre interné à la demande d'un proche en qui l'on avait confiance.
- 5 S'enfermer seul chez soi pendant une semaine.
- 6 Voir quelqu'un de proche agir de façon déroutante et totalement imprévisible.
- 7 Passer un mois dans un pays étranger sans jamais réussir à se faire comprendre.
- 8 Etre profondément, douloureusement, et brutalement trahi par un proche.
- 9 Etre traité comme un étranger par ses propres amis.
- 10 Passer un mois dans un caisson d'isolation sensorielle.

LE SOI

- 1 Briser un serment mineur.
- 2 Avoir la preuve de ne pas être aussi vertueux qu'on le pensait.
- 3 Agir en totale contradiction avec les valeurs morales de son éducation.
- 4 Mentir pour cacher ses défauts à des proches qui vous font entièrement confiance.
- 5 Refuser par lâcheté de céder à une pulsion de Noblesse (voir p.32).
- 6 Tromper, trahir ou causer une réelle souffrance à des gens qui vous aiment.
- 7 Réaliser qu'on a mangé de la chair humaine sans le savoir.
- 8 Agir délibérément à l'encontre d'une pulsion de Noblesse.
- 9 Tuer quelqu'un qu'on aime.
- 10 Détruire délibérément l'œuvre de toute une vie.

EXTRAS

Petite idée : le MJ t'apprend quelque chose sans aucun rapport avec la situation présente, mais potentiellement utile dans un avenir proche.

Coup de bol : tu gagnes un bonus de +10% sur ton prochain jet de dés.

Dur à cuire : tu gagnes un Endurci gratuit contre un Stress de ton choix.

Intuition : tu gagnes un jet d'Intuition gratuit, lance les dés tout de suite et utilise-les pour ton prochain jet.

Grosse Magie : tu gagnes un bonus de +10% sur ton prochain jet de Magie.

Quelle énergie : tu gagnes une charge mineure gratuite.

Joli coup : tu gagnes un point d'expérience gratuit.

Un temps d'avance : ton prochain score d'initiative sera égal à ta caractéristique de Vitesse.

Bien vu : tu gagnes le droit de faire un flip-flop sur ton prochain jet. Si tu le pouvais déjà ou que tu choisis de ne pas le faire, cet Extra est perdu.

EXTRAS NÉFASTES

Retour de flammes : un sort dirigé sur quelqu'un d'autre t'affecte ou inversement, un sort qui te visait affecte quelqu'un d'autre.

Coup de barre : tu subis un malus automatique de -10% sur ton prochain jet de Magie.

Porte-poisse : ton prochain Extra se transforme en Extra néfaste.

Pas de bol : tu subis un malus automatique de -10% sur ton prochain jet.

Besoin de repos : tu ne peux plus gagner d'Extras jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil, selon ce qui viendra en premier.

Invité surprise : un parasite astral s'attache à toi ou à quelqu'un d'impliqué dans la Magie qui vient d'être déclenchée.

Grossière erreur : tu perds ta charge même si le Test est un échec.

PERSONNAGES GÉNÉRIQUES

FLIC DE BASE

Corps: 50 (En bonne condition physique)
Athlétisme 35%, Contenir un Suspect 45%

Vitesse: 50 (Agile)
Conduite 20%, Esquive 20%,
Armes de Poing 40%, Initiative 35%

Esprit: 50 (Alerte)
Éducation 20%, Remarquer 40%,
Autorité 20%

Âme: 50 (Aspect Sévère)
Charme 20%, Mensonge 20%,
Bon Flic/Mauvais Flic 40%

GROS BRAS

Corps: 50 (Costaud)
Athlétisme 30%, Castagner 30%

Vitesse: 50 (Rapide)
Conduite 15%, Esquive 20%,
Armes de Poing 30%, Initiative 25%

Esprit: 40 (Une seule idée à la fois)
Éducation 15%, Remarquer 30%

Âme: 40 (Simple)
Charme 15%, Mensonge 20%,
Intimidation 30%