Les armes

Dans ce jeu de rôle la plupart des armes humaines utilisé sur la lune sont des armes a énergie en raison de leur efficacité sur les équipement Alien.

#### Les armes de jets

Tout les armes qui se lance de la fronde à la lance.

* + 1. Les couteau de lancé

Les armes blanches

Les armes blanches sont les lames, les pointe.

* + 1. Les couteau

Et bah tout est dans le nom

* + - 1. Couteau de combat

… bah, euh… la aussi tout est dans le nom

* + - * 1. MK944

Le couteau standard de l’armée

* + - * 1. Phantom B8

Une lame secrète une vraie pour votre poingnet

* + 1. Les épée

Plus longs que le couteau

* + - 1. Les épée longue

1,30-1,80m

* + - 1. Les glaive
      2. Les Katana

Réveil ton samouraï interieur

#### Les armes d’épaules

Les armes d’épaule regroupe toute les armes personnelles doté généralement d’une crosse.

* + 1. Les fusil d’assaut

Le type de fusil le plus standard

* + - 1. FAL

FAL/FALO date de la guerre froide a quand même été monté vers une version énergétique

Possesseur version normale :

* Rébellion
* Renseignement
* Armée

Possesseur version énergétique

* Armée
  + 1. Les fusil de précision

Armes faites pour les tire à grande distance avec des dégâts assez important mais la cadence de tirs est faible et le recul est important

* + - 1. M200

Fusil de présition anti personnel américain réputé.

Possésseur version normale :

* Renseignement
* Armée
* Police

Possésseur version énergétique :

* Armée
  + 1. Les mitraillette

Fusil d’assaut alléger pour un tir plus rapide avec des munitions de plus petits calibres et généralement automatique

* + - 1. Vector

Arme américaine très connu pour sa cadence de tir infernal et malgré tout un faible recul.

Possésseur en version normale :

* Renseignement
* Armée

Possésseur en version énergétique :

* Armée
  + - 1. MP5SD6

Arme allemande avec silencieux intégré.

Possésseur en version normale :

* Armée
* Police

Possésseur en version énergétique :

* Armée
  + 1. Les fusil mitrailleur

Fusil d’assaut lourd avec souvent des caisse de munition plus tôt que des chargeur et des calibre proche ou plus gros que les fusil d’assaut

* + - 1. M60E4

Fusil mitrailleur américain approuvé par Rambo

Possésseur en version normale :

* Renseignement
* Armée
* Rebellion

Possésseur en version énergétique :

* Armée

#### Les armes de poings

Les armes de poing sont de petits armes souvant la comme armes d’apoint

* + 1. Les pistolet

Les pistolet sont des armes permetant un tir précis a courte voir moyenne porté avec une puissance d’arrêt très satisfaisante

* + - 1. Five-seveN

Pistolet Belge plus que éfficace tire des balle de 5,7 mm caractéristique possède un chargeur de 12 coups.

Possésseur en versoin normale

* Armée
* Renseignement
* Rebéllion
* Police

Posssésseur en version énergétique

* Armée
  + - 1. Thunder

Pistolet américain possèdant un chargeur extrêmement grand pour sa fonction

Possésseur en version normale :

* Renseignement
* Armée

Possésseur en version énergétique :

* Armée
  + 1. Les pistolet-mitrailleur

IL possèdent une forme proche de celle du pistolet mais généralement un chargeur beaucoup plus grand. Il sont aussi automatique.

* + - 1. G18

Pistolet mitrailleur autrichien

Possésseur en version normale :

* Renseignement
* Armée
* Rebelion
* Police

Possésseur en version énergétique :

* Armée
  + 1. Les révolvers

Armes à 6 coups ou moins demande de la dextérité à l’utilisateur mais confère de dommage important.

#### Les munitions

L’ensemble des projectile utilisé dans le jeu de rôle

* + 1. Munition énergétique

Les munition énergétique sont les munition utilisé par la plupart des armes Alien et une partie des armes humaine contre les Alien. Tous en possède sauf :

* La rébellion
  + 1. Munition légère

Les munition légère regroupe toute les calibre petits et normaux d’armes de poing plus les petit d’armes d’épaule

* + - 1. 45ACP

Aussi connu sous le nom de 9mm parabellum

* + - 1. 5,7 mm

Calibre réservé au Five-seveN et P90

* + 1. Munition moyenne

Comprend les muniton loude d’arme de poing et moyenne d’arme d’épaule.

* + - 1. 50. [AE]

Calibre du desert eagle un des rare calibre qui arrache plus qu’il transperce.

* + - 1. 88. [AE]

Balle de 22,352 mm avec une force supérieur au 50. AE mais avec le même mode de fonctionnement.

Note au lecteur n’éxiste pas réellement

* + - 1. 308. Cheyenne

Cartouche de fusil de précision réputé pour les tirs réussi à plus de 3500 m.

* + 1. Munition lourde

Toute les munition d’armes à feu trops grosse pour être avant

* + - 1. 50. BMG

Balle ayant deux usage : 1er être utilisé par les mitrailleuse lourde, 2nd être utilisé par les fusils de précision.

* + - 1. 88. BB

Balle d’une puissance phénomenal souvant jugée trop imposante pour être utile réellemnt

Note au lecteur : n’éxiste pas dans la réalité

* + 1. Munition spéciale

Toute les munition possèdant des capacité spéciales.

* + - 1. 88. BB [AM]

Le 88. BB AM est une des munition d’armes personnel les plus puissant sa capacité de suppression estimé à 25m3 il peut faire disparaître la plus part des véhicule humain et certain petits avion et hélicoptère en 1 tir, son seul défaut est que l’air est considéré comme un isolant et peut arrêter la réaction en chaînes.

Seul l’armée humaine et les renseignent on accès à ces projectiles.

Note au lecteur : n’éxiste pas dans la réalité

* + 1. Les obus

Projectil de tank

* + 1. Les projectiles sans percutions

Tout les projectiles que l’on a pas pu faire rentré dans les section précédente

#### Les explosifs

Tout ce qui fait boom ou presque

* + 1. Les grenades
       1. Grenade offensive
       2. Grenade défensive
          1. Flashbang
          2. Grenade de déincercération.
    2. Les charge de destruction
    3. Les charge de précision
       1. C4
    4. Les mines
       1. Claymore

### Les personnages

Toute les personne que l’on verra apparâitre dans le jeu

#### Humain

Les différent groupe humain par opposition au groupe Alien

* + 1. Armée

L’armée humaine représente quasiment toute les force armées de la planéte

* + 1. Renseignement

Les renseignement est une agence internationnale qui est généralement dans des rivalité avec l’armée du moins pour les hauts dignitaire

Wildfire et Drift en font parti

* + 1. Rébellion

Groupe de personne cherchant l’indépendance.

* + 1. Police

Groupe marginal assurant l’ordre civil sur terre. Cette dénomination s’étend de la police rurale au GIGN

* + 1. Suprémaciste

Groupe pensant que l’homme et plus particulièrment l’homme blanc est supérieurs au reste y compris au alien

* + 1. Galaxiste

Groupe peace and love.

Alien

Race extratrestre dont nous ignorions l’existance jusqu’à récement

* + 1. Armée

Armée Alien principale opposant.

Joueur

Le PJ … et oui on pensse quand même à eux

* + 1. Wildfire
    2. Draco
    3. Drift
    4. Blackout
    5. Buster

Les véhicules

Tout les véhicules rencontré dans le jeu

#### Vehicules humain

Ce qui est à l’origine humain

* + 1. Vehicules terrestre

Tout ce qui roule, marche et grimpe

* + - 1. 4x4
         1. Warthog (H5)
      2. Voiture
      3. Tank
      4. Camion
    1. Vehicule aérien

Tout ce qui vole dans une atmosphère

* + 1. Vehicule maritme

Tout ce qui flote

* + 1. Vehicule spacial

Tout ce qui vole hors d’une atmosphère

* + - 1. Transporteur

Les transporteur sont les plus gros vaisseaux (équivalent des porte-avions)

* + - * 1. TITAN BREAKER

Le monstre de la flotte il est le vaisseau (humain) le mieux armée de tous

Longueur : 653m

Largeur : 154m

Piste de catapultage : 8

Radier : OUI

Equipage : +/- 2500 personnes [(voirs description)](TITAN%20BREAKER.xlsx)

* + - * 1. TECHEAVEN

Vaisseau regroupant la tête de la R&D de l’Armée

Longeur : 252m

Largeur : 111m

Piste de catapultage : 3

Radier : OUI

Equipage : +/-

* + - * 1. RETRIBUTION (CODIW)
      1. Croiseur

Le croiseur est un vaissaux fait pour des tache précise

* + - * 1. Classe C-1xxx

Croiseur de combat

C-1000

Vaissaux de type SAVANAH de HALO REACH

C-1000 SAVANAH

La vraie SAVANAH

C-1010

Vaissaux de type TIGRIS de COD INFINIT WARFARE

C-1010 TIGRIS

Le vrai TIGRIS

* + - * 1. Classe T-1xxx

Vaisseu de transport

* + - * 1. Classe P-1xxx

Vaissaux d’escorte

* + - 1. Chasseur

Vaissaux de petite taille servant à l’assaut des plus gros ou au combats entre eux.

* + - * 1. Jackal (CODIW)

Les vrais Jackal de COD INFINIT WARFARE

* + - * 1. Sabre (HR)

Les lieux

Tout les lieux visible dans le jeux de rôle

Terre

Planète d’origine de l’humanité et d’ailleurs la seul lui appartenant. Aujourd’hui tout les pays ont une armée et des service commun.

* + 1. USA

Un des pays les plus influant de époque avec ses riveau

* + - 1. [QG] de l’armée officieux

Lieu de direction ou toute les opération sont géré en temps réel aussi bien contre les alien que contre l’inssurection.

* + - 1. [SISO] Kriss
      2. [SISO] Cheytac
    1. France

Pays se penchant surtout sur la question de l’avenir et la methode a adopter pour la cohabitaiton mondiale.

* + 1. Russie

Même si la rivalité est moins imprtante il s’agit du rival historique de USA.

* + - 1. [QG] du renseignement

Base des renseignement très probablement le lieux le plus sécuriser avec le QG de l’armée mais personne n’a jamais voulu comparer

* + - 1. Centre de gestion europe de l’est
    1. Allemagne
       1. [SISO] HK
    2. Belgique
       1. [SISO] F.N.H.
    3. Autriche
       1. [SISO] Glock
    4. Japon
       1. Centre de gestion Asie de l’est
    5. Inde
       1. Centre de gestion Asie de l’ouest
    6. Luxembourg
       1. Centre de gestion Europe de l’ouest
    7. Afrique du sud
       1. Centre de gestion Afrique du Sud
    8. Nigeria
       1. Centre de gestion Afrique du nord
    9. Canada
       1. Centre de gestion Amérique du nord
    10. Mexique
        1. Centre de gestion Amérique centrale
    11. Argentine
        1. Centre de gestion Amérique du sud
    12. Suisse
        1. [QG] de l’armée officiel.
        2. [QG] de la TF414

QG de la TF414 à partir du ██/██/████ soit jour 1

Lune

Le seul satelite naturel de la Terre

* + 1. Face connue

Face de la lune visible depuis la Terre

* + 1. Face caché

Face de la lune invisible depuis la Terre

* + - 1. Zone HK203

Une zone dans le découpage de la Lune

* + - * 1. Relais HK203E

Batiment servant de relais pour se restaurer, se reposer, etc… au scientifique qui passait enfin a l’époque où il en avait.

* + - * 1. Catacombe

Etrange résaux de tunel non signalé

* + - * 1. Lieu de culte Alien

Lieu de culte alien se trouvant dans les Catacombe de la Zone HK203

Orbe mystérieux

Orb se trouvant sur l’autel du lieux de culte

* + - * 1. Base d’opération n°1254

Base d’opération d’où seront déployé les force armée à destination de la zone HK 203

Porte

Porte d’entrée de la base n°1254

Cours

Cours intérieur pars le quel passe tout les véichule terrestre et les hommes pour sortir de la base par la porte

Dortoirs

La où dorme, mange, se lave, etc… tout les personne de la base n°1254

Armurie

La où sont stocké toute les armes et munitions de la base n°1254

Hangars terrestre

La où sont stocké et réparé les véichule terrestre de la base n°1254

Hangars aérien

La où sont stocké et réparé les véichule aérien de la base n°1254

DCA

Sur le toit de la base se trouve la DCA couplé avec 4 cannon Aegis

PC

Centre de commande de la base et de la zone

Piste de décolage

D’où décolle tout les aéronef de la base n°1254

Passerelle

Règle

Toute les règles bonus

#### Arme

* + 1. Rechargement

Il existe deux rechargement : le rechargement « MAG » et le rechargement « DRUM ».

Le rechargement MAG comprend les fusil à chargeur (M4, P90, USP45) et des fusil à pompe et des revolver. Ce rechargement est une action comme une autre n’empèche pas l’esquive ou le déplacement.

Le rechargment DRUM comprend les fusil mitraileur à caisse et à chargeur tambour. Ce rechargment est une action qui prend tout le tours si un déplacement ou une esquive est faite un dès sera lancé pour savoir si oui ou non le personnage perd son tour.

* + 1. Sangle

Les sangle permette retenir l’arme à laquelle elle est acroché

Un coup plutôt que d’atteindre l’ennemi poura atteindre la sangle toute les sangle possède 2 point de resistance sauf la ultra solide qui en possède 4.

Une sangle qui n’a plus de point de resistance perd tout effet (appart des fois au on garde un certain style) mais peut être réparé.

* + 1. Multiplicateur de Visée

(pas fait)

* + 1. Action continu

Généralement utilisé pour le tir de couverture

Permet de faire la même action pendant plusieurs tours pour obtenir un bonus à celle-ci mais si l’action n’est pas réalisable ou ce présente sous une forme trop éloigné (ex : l’ennemi est dérrière au lieu d’être devant).

Note

Tout ce qui doit être sû par le MJ pour lire la doc

Abréviation

* + 1. [QG]

Quartier Général lieu de direction d’un groupe militaire, para militaire, et certain civil

* + 1. [SISO]

Siège Social centre de direction d’une entreprise

* + 1. [AE]

Signifie « Action expresse »

* + 1. [AM]

Signifie « Anti-materiel »

Ces balle sont capable de détruire de la matière… litéralement, le nombre de m3 est indiqué a côté de la muntion. Ou de l’arme.

Note au lecteur : dans la réalité le sigle n’a pas la même définition