

Livres & magazines

1: Revues:



Poids: 0,1 Place: 0,1 Prix: 50

Des magazines qu'on trouvait partout avant la guerre, vous savez, ces bons vieux "sciences & vie" et compagnie. Beaucoup ont survécu.

Ils rapportent 2 PC supplémentaire dans la connaissance ou compétence appropriée.

"Flingues et combats": Armes.

"Gambling magazine": Jeu.

"Mécano: pour être un bon brikolo": Manipulation.

"Tunning: tout sur les véhicules!": Pilotage

"Sudoku": Réflexion.

"Guide du secouriste": Soins.

"Manuel du voyageur": Survie.

"Elektro": Électronique.

"Combat dans les airs": Avions.

"Motos & Motards": Motos.

"Truk Mania": Camions.

"Geeks": Informatique (bien sûr!)

"Knifes": Armes blanches (on trouvait bien des passionnés de couteaux avant la guerre).

2: Manuels spécialisés:

Poids: 1 Place: 1 Prix: 300.

Ils sont plus chères et plus rares.



Ils rapportent 5 PC supplémentaire dans la connaissance ou compétence appropriée.

(manuels de/des)

Armes

Manipulation

Soins

Pilotage

Motos

Électronique

Camions

Bateaux

Avions

Informatique

3: modes d'emplois militaires:

Poids: 0,5 Place: 0,5 prix: 5000.

Il y en a 7 par série.

Ils rapportent 12 PC supplémentaire dans la connaissance ou compétence appropriée.



Armes

Armes lourdes

Armes énergétiques

Close combat

Armures (Légères/moyennes/lourdes)

Manipulation

Pilotage (Là on aborde les tanks, les F-18, les...)

Médecine militaire (Soins)

Commando (survie)

Bateaux (cuirassés et porte-avions)

Camions (les gros trucs à munitions)

Avions (Mirage, Harrier...)



Informatique (Systèmes de guidages de missiles...)

Électroniques (Idem)

Motos (Les gros truc de reco ou même armés (C&C))

Explosifs (Pièges)

Une porte? Pas de problème (Méca. : Serrures mécaniques.)

Une porte? Pas de problème (Electro. : Serrures électroniques.)

Voitures: (Hummers & VTB (parlons français!))

Tableau de lecture :

| IN | Revue | Temps pour lire : | |
|----|--------|-------------------|--------------------------|
| | | Manuel | Mode d'emplois militaire |
| 1 | 0h 54' | 3h 36' | 5h 24' |
| 2 | 0h 48' | 3h 12' | 4h 48' |
| 3 | 0h 42' | 2h 48' | 4h 12' |
| 4 | 0h 36' | 2h 24' | 3h 36' |
| 5 | 0h 30' | 2h 00' | 3h 00' |
| 6 | 0h 27' | 1h 48' | 2h 42' |
| 7 | 0h 24' | 1h 36' | 2h 24' |
| 8 | 0h 21' | 1h 24' | 2h 06' |
| 9 | 0h 18' | 1h 12' | 1h 48' |
| 10 | 0h 15' | 1h 00' | 1h 30' |

Explication:

Les manuels, offrent un certain nombre de PC bonus, mais à la différence des PC acquis de manière standard, ceux-ci seront dépensés dans la compétence ou connaissance imposée par le manuel, et si il s'avère qu'ils ne suffisent pas à disposer d'un % ou d'un rang supplémentaire, ils seront stockés et utilisés lorsqu'un autre apport de PC (via les niveaux et/ou d'autres manuels) permettra d'en disposer d'assez pour acquérir le rang ou le % en question.

