

La Chute de
**DELTA
GREEN**

FICHE DE SUIVI DES AGENTS DE L'OFFICIER

Joueur				
Agent				
Service militaire				
Département				
Motivation				
Lien 1				
Lien 2				
Lien 3				
Lien 4				
Santé				
Équilibre mental				
Santé mentale				
Maladie mentale				
Réseau				
Contact 1				
Contact 2				
Contact 3				
Contact 4				
Agence				
Analyse de données				
Anthropologie				
Archéologie				
Architecture				
Art (Spécialité 1)				
Art (Spécialité 2)				
Astronomie				
Biologie				
Chimie				
Comptabilité				
Connaissance de la rue				
Criminologie				
Cryptographie				
Expertise militaire				
Flatterie				
Histoire				
Inspiration				
Interrogatoire				

La Chute de DELTA GREEN

FICHE DE SUIVI DES AGENTS DE L'OFFICIER

Joueur				
Agent				
Intimidation				
Jargon policier				
Langue étrangère				
L étrangère 2				
L étrangère 3				
L étrangère 4				
Loi				
Médecine				
Médecine légale				
Négociation				
Observation				
Occultisme				
Paranaturel				
Pharmacie				
Photographie				
Physique				
Récupération de données				
ROHUM				
Science alternative				
SIGINT				
Soutien				
Survie				
Technique professionnelle				

NOTES

Fiche des modificateurs de Seuil de Blessure

Dans les parties qui utilisent toutes les options et règles tactiques, les Seuils de Blessure peuvent changer du tout au tout. Essayez d'ajuster ces valeurs si vous le pouvez : si un combattant possède un Seuil de Blessure de 7 et que celui d'un autre est de 9, gérez leur combat comme s'ils avaient un Seuil de Blessure respectif de 3 et 5. Cela permet de raccourcir les combats tout en les rendant plus dangereux et donc plus palpitants.

Niveau de compétence en Athlétisme

Athlétisme 8+ : Seuil de Blessure 4

Athlétisme 7- : Seuil de Blessure 3

Couvert

Défenseur à découvert : -1

Défenseur en partie à couvert : +0

Défenseur à couvert : +1

Éclairage

Si le personnage tient une lampe-torche allumée, qu'il est recouvert de peinture phosphorescente, éclairé par un viseur laser ou localisé (ou blessé) par une balle traçante, son Seuil de Blessure **diminue** : -1

Effet de surprise

Ennemis pris au dépourvu : +2

Armes de jet

Si l'attaquant lance son arme à moyenne portée : +1

Coup précis

Endroit visé	Modificateur du Seuil de Blessure
Objet volumineux transporté (lance-roquettes, mallette, sac à dos)	+1
Torse, pare-brise	+1
Poitrine (si l'attaquant fait face à la cible)	+2
Ventre, une fenêtre précise, rotor anticouple	+2
Tête ou membre	+2
Main ou pied, articulation, pneu	+3
Cœur, gorge, bouche ou visage	+3
Arme ou tout autre objet tenant dans la main	+3
Œil, phares	+4
Poitrine (si la cible tourne le dos à l'attaquant)	+4

Obscurité

Niveau d'obscurité	Portée			
	À bout portant	Courte	Moyenne	Longue
Nuit			+1	+1
Ténèbres		+1	+2	+2
Obscurité totale	+1	+2	+3	+3

Blessures

Attaquant Blessé : +1

Attaquant aveuglé (gaz lacrymogène, projecteurs, etc.) : +2

Défenseur aveuglé : -2

État mental

Attaquant Choqué : +1

Attaquant en Dépression (crise aiguë) : -1

Poursuites

Si l'attaquant grimpe sur un véhicule : +1

Si l'attaquant est assis côté passager : +1

Si l'attaquant est un poursuivant (à pied ou en véhicule) : +1

Obscurité

Niveau d'obscurité	Modificateur de Discretion de l'adversaire	Modificateur de Vigilance de l'adversaire	Seuils de Blessure	Modificateurs de tâches visuelles
Nuit	Augmente de +1	Diminue de -1	+1 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +1
Ténèbres	Augmente de +2	Diminue de -2	+1 à Courte portée ; +2 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +2
Obscurité totale Difficulté +1 aux tests d'Équilibre mental	Augmente de +3	Diminue de -3	+1 à Bout portant ; +2 à Courte portée ; +3 à Moyenne portée (ou plus)	Difficulté +3

Armes et explosifs

Type d'arme	Dégâts
Coup de poing/de pied	d-2
Matraque, poing américain, petite arme improvisée, crosse de pistolet, gourdin, pointe punji, couteau	d-1
Machette, batte de baseball, crosse de fusil, gros gourdin, arme improvisée volumineuse, carreau d'arbalète, petite arme à feu (pistolet cal. .32 ou inférieur, fusil 6,5 mm ou inférieur, fusil d'assaut, fusil à pompe cal. 20 ou inférieur)	d+0
Épée, hache à incendie, baïonnette attachée, flèche, couche de pointes punji, arme lourde (pistolet 9 mm ou supérieur, fusil cal. .30 ou supérieur, mitraillette, fusil à pompe cal. 12 ou supérieur)	d+1
Arme très lourde (mitrailleuse cal. .50, fusil antichar)	d+2

Pour les armes à feu, ajoutez un +2 supplémentaire en cas de tir à Bout portant. Tous les fusils à pompe ajoutent un +1 supplémentaire aux dégâts à Courte portée.

Létalité

Si l'attaque possède un niveau de Létalité (par ex., L2) :

- Δ Lancez un dé de dégâts.
- Δ Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de Létalité, la cible meurt.
- Δ Si le résultat est supérieur au niveau de Létalité, alors les dégâts infligés à la cible équivalent à (Létalité x 5 + résultat du dé).

Si le niveau de Létalité comporte un astérisque (par ex., L2*) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur au niveau de Létalité, la cible devient Grièvement blessée (sa Santé passe à -6).

Δ Si la cible était déjà Blessée ou pire, elle meurt.

Si le niveau de Létalité comporte un H (par exemple, L2H) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur d'un point au niveau de Létalité, la cible est Blessée (sa Santé passe à 0).
- Δ Si la cible était déjà Blessée, elle devient Grièvement blessée.
- Δ Si la cible était déjà Grièvement blessée, elle meurt.

Si le niveau de Létalité comporte un astérisque et un H (par ex., L2*H) :

- Δ Lancez un dé de dégâts comme ci-dessus.
- Δ Si le résultat est supérieur d'un

point au niveau de Létalité, la cible devient Grièvement blessée (sa Santé passe à -6).

- Δ Si le résultat est supérieur de deux points au niveau de Létalité, la cible est Blessée (sa Santé passe à 0).

Exemple :

Un jet de dégâts de 2 signifie que la cible :

Subit 7 points de dégâts de Létalité L1.

Est Blessée par une Létalité L1H.

*Est Grièvement blessée par une Létalité L1 *H.*

Meurt d'une Létalité L2H.

Type d'arme	Niveau de Létalité
Fusil d'assaut ou mitraillette en mode automatique, grenade à phosphore	L1
Mitraillette légère ou SAW (cal. .30, BAR, M60), grenade à main, grenade à fusil, lance-grenades M79, lance-flammes	L1 *
Mitrailleuse lourde (cal. .50), lance-roquettes (M72, RPG-7), roquette d'hélicoptère (FFAR de 69,85 mm), obus de mortier léger (60 mm max.), canon automatique (20 ou 40 mm), obus à phosphore	L2
Mine Claymore, obus de mortier lourd (+61 mm), obus « canister », lance-grenades automatique (M75, M129), lance-flammes monté sur véhicule	L2 *
Canon de char d'assaut, fusil sans recul, sacoché explosive	L3
Obus hautement explosif d'artillerie, frappe aérienne au napalm	L3 *
Bombardement aérien	L4 *

Explosifs

Niveau de Létalité	Exemples	Portée létale	Portée des dégâts	Portée des débris
L1 *	Grenade, bombe artisanale, bâton de dynamite	Bout portant	Courte d+5	–
L2	Roquette de lance-roquettes/d'hélicoptère, pain de C-4 ou de plastic, 2 m de cordon détonnant, obus de mortier léger (60 mm max.), bouteille de gaz	Bout portant	Courte d+10	Moyenne
L2 *	Mine Claymore, mine terrestre, obus « canister »	Bout portant	Courte d+10	Moyenne
	Obus de mortier lourd (81 mm), gazoduc	Courte	Moyenne d+10	Longue
L3	Obus de canon antichar, cartouche de fusil sans recul, sacoché explosive, missile air-sol léger (AGM-12, AGM-22)	Courte	Moyenne d+15	–
L3 *	Obus hautement explosif d'artillerie, roquette à sous-munitions, véhicule piégé	Courte	Moyenne d+15	Longue
L4	Missile air-sol lourd (AGM-65)	Moyenne	Longue d+20	–
L4 *	Bombe multi-usages pour frappe aérienne	Moyenne	Longue d+20	220 m

Résumé des options de combat

Tir automatique

Rafales de trois coups : Dépensez au minimum 3 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Pour chaque tranche de 3 points qui dépasse le Seuil de Blessure de la cible, ajoutez un dé de dégâts supplémentaire.

Tir automatique : Dépensez au minimum 5 points supplémentaires d'Armes à feu, que vous ajoutez à votre test. Vous pouvez dépenser des points d'Athlétisme et d'Équilibre mental pour atteindre 5, mais ils ne s'ajoutent pas au total. Les dégâts deviennent L1 pour toutes les cibles dans votre rayon de tir (2 m depuis le point de visée).

Tirer en avançant : Dépensez 2 points d'Armes à feu (ou 1 point d'Armes à feu et 2 points d'Athlétisme) pour toucher une autre cible à 3 m max. de votre première cible. Quand vous tirez en avançant, votre premier résultat doit toucher toutes les cibles.

Vider son chargeur : Sur un 6 naturel, vous videz votre chargeur puis devez recharger. Vous pouvez lancer deux fois les dégâts répartis sur deux cibles ou trois fois sur une seule cible.

Enrayage : Deux 1 naturels successifs sur un test d'Armes à feu enrayent une arme automatique. Un test d'Armes à feu ou de Mécanique (Diff 4) permet de la désenrayer en un tour, en deux pour une Diff 3 ou en trois pour une Diff 2.

Artillerie : Utilisez Artillerie plutôt qu'Armes à feu pour les mitrailleuses. Les mitrailleuses tirent en mode automatique sans que vous ayez à dépenser 5 points supplémentaires.

Coup critique

Sur un 6 naturel et si vous dépassez le Seuil de Blessure de +5, infligez deux fois les dégâts.

Désarmer

Nécessite un tir précis sur l'arme (Difficulté +3). L'effet dépend de la compétence utilisée :

- Δ Armes à feu : cible désarmée.
- Δ Mêlée : cible désarmée si son arme était plus légère ; sur un 6 naturel, la cible est désarmée même si son arme était plus lourde.
- Δ Bagarre sur une arme en main : Bagarre en opposition pendant un tour, le gagnant récupère l'arme.
- Δ Bagarre sur une arme dans son holster : dépensez 3 points d'Escamotage ou de Mêlée pour récupérer l'arme.

Esquive

Déclarez votre esquive, dépensez 2 points d'Athlétisme pour augmenter votre Seuil de Blessure de +1, pour un maximum de +3. Contre vous, le Seuil de Blessure de vos ennemis augmente de +2 par dépense, pour un maximum de +6.

Viser

Prérequis : Armes à feu 8+ ; tirer avec un fusil.

Passez au minimum un tour à viser pour réduire le Seuil de Blessure d'un adversaire.

- Δ Ennemi alerte : Seuil de Blessure -1
- Δ Ennemi pris au dépourvu : Seuil de Blessure -2

Portée étendue : dépensez 2 points d'Armes à feu ; gratuit si votre fusil possède une lunette.

Tir de couverture

Test d'Armes à feu. La Difficulté dépend de l'étendue de la zone couverte (Diff 3 [embrasure de porte] à 6 [route à trois voies]).

Maintenez le tir pendant 2 tours max. (semi-automatique) ou 5 tours max. (automatique).

Traverser la zone couverte nécessite un test d'Athlétisme de Difficulté équivalente au résultat du test d'Armes à feu pour le tir de couverture.

Fiche récapitulative de régénération des compétences

Compétences d'investigation

Régénération totale à la fin d'une opération ou à la fin d'une pause durant une longue opération en plusieurs étapes.

Santé

Récupérable grâce à Premiers soins :

- Δ 2 points par point de Premiers soins dépensé par d'autres personnages.
- Δ 1 point par point de Premiers soins dépensé par soi-même.
- Δ 1 point par scène si la réserve de Premiers soins du soigneur est vide.

L'Agent régénère 2 points par jour de repos à moins d'être Grièvement blessé.

Grièvement blessé : L'Agent doit passer 1 jour à l'hôpital pour chaque point manquant en-dessous de 0. Cette période passée, il récupère la moitié de sa réserve de Santé. Il régénère toute sa réserve de Santé le jour suivant.

Santé mentale

La Santé mentale ne se régénère pas, mais les Agents peuvent la restaurer grâce au *Déni* (cf. page 130), à l'*Évanouissement* (cf. page 130) et à la *Destruction du Paranaturel* (cf. page 130).

Équilibre mental

L'Agent récupère 2 points par point de Psychothérapie dépensé par d'autres personnages.

Tableau des coups précis

Endroit visé	Modificateur du Seuil de Blessure	Dégâts supplémentaires
Objet volumineux transporté (lance-roquettes, mallette, sac à dos)	+1	
Torse, <i>pare-brise</i>	+1	
Cible dans une foule : à Bout portant ou dans un petit groupe resserré (3-6)	+1	
Poitrine (si l'attaquant fait face à la cible)	+2	+2 (arme)
Ventre, <i>une fenêtre précise, rotor anticouple</i>	+2	
Tête ou membre	+2	+2 (arme ; uniquement à la tête)
Cible dans une foule : à longue portée ou dans un grand groupe resserré (7+)	+2	
Main ou pied, articulation, aine, <i>pneu</i>	+3	+2 (sans armes ; uniquement à une articulation ou à l'aine)
Gorge, bouche ou visage	+3	+3 (arme ; uniquement à la gorge) +2 (sans armes)
Cœur	+3	+3 (arme)
Arme ou tout autre objet tenant dans la main	+3	Cf. Désarmer, page 110
Œil, <i>phares</i>	+4	+2 (arme, aveuglé pendant 2 tours) +3 (sans armes)

L'Agent récupère 1 point par tranche de 2 points de Lien dépensés *immédiatement* après une perte.

Une fois par session, l'Agent peut :

- Δ Régénérer 1 ou 2 points s'il suit sa Motivation et que cela le met en danger ou amène une complication scénaristique.*
- Δ Régénérer 1d points d'Équilibre mental en dépensant des points de manière impressionnante.*
Ne s'applique pas en mode Éprouvant.
- Δ Régénérer un nombre de points d'Équilibre mental équivalent à la Santé mentale restaurée par la Destruction du Paranaturel. Ceci s'applique *seulement en mode Lueur d'espoir.*

Entre deux opérations, l'Agent :

- Δ Régénère 2 points en s'adonnant à son Addiction (s'il en possède une).
- Δ S'adonne à sa Vie privée (cf. page 137).

Autres compétences générales

Une fois par session :

- Δ L'Agent régénère 1 ou 2 points de n'importe quelle réserve s'il suit sa Motivation et que cela le met en danger ou amène une complication scénaristique.*
- Δ Un avantage de recherche tactique permet de régénérer une partie des points (le plus souvent d'une compétence de combat).*
- Δ L'utilisation de compétences d'investigation lors d'une course-poursuite permet de régénérer une partie des points (le plus souvent d'une compétence de poursuite).*
- Δ Après avoir passé une heure dans un Refuge (cf. page 135), l'Agent régénère tous les points de trois compétences générales (sauf Bureaucratie, Santé, Réseau, Santé mentale et Équilibre mental).

S'il s'est écoulé 24h depuis la dernière dépense :

- Δ L'Agent régénère tous ses points en Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage et Bagarre.

On ne peut pas régénérer des points de Bureaucratie et de Réseau pendant une opération.

Un Agent Épuisé (cf. page 091) ne peut pas régénérer ses points en Athlétisme, Conduite, Armes à feu, Artillerie, Mêlée, Pilotage et Bagarre.

À la fin de l'opération :

- Δ L'Agent régénère tous ses points de compétences générales (sauf Santé, Santé mentale et Équilibre mental).

* Au bon gré de l'Officier.

Rapport de mission n° 0824 :

Delta

	DELIVERY
	EXPENSE
1	5.00
2	4.00
3	2.00
4	1.00
5	1.00
6	1.00
7	1.00
8	1.00
9	1.00
10	1.00
11	1.00
12	1.00
13	1.00
14	1.00
15	1.00
16	1.00
17	1.00
18	1.00
19	1.00
20	1.00
21	1.00
22	1.00
23	1.00
24	1.00
25	1.00
26	1.00
27	1.00
28	1.00
29	1.00
30	1.00
31	1.00
32	1.00
33	1.00
34	1.00
35	1.00
36	1.00
37	1.00
38	1.00
39	1.00
40	1.00
41	1.00
42	1.00
43	1.00
44	1.00
45	1.00
46	1.00
47	1.00
48	1.00
49	1.00
50	1.00
51	1.00
52	1.00
53	1.00
54	1.00
55	1.00
56	1.00
57	1.00
58	1.00
59	1.00
60	1.00
61	1.00
62	1.00
63	1.00
64	1.00
65	1.00
66	1.00
67	1.00
68	1.00
69	1.00
70	1.00
71	1.00
72	1.00
73	1.00
74	1.00
75	1.00
76	1.00
77	1.00
78	1.00
79	1.00
80	1.00
81	1.00
82	1.00
83	1.00
84	1.00
85	1.00
86	1.00
87	1.00
88	1.00
89	1.00
90	1.00
91	1.00
92	1.00
93	1.00
94	1.00
95	1.00
96	1.00
97	1.00
98	1.00
99	1.00
100	1.00

Rapport de mission n° 0825 :

États de service de l'Agent - Rapport n°2828