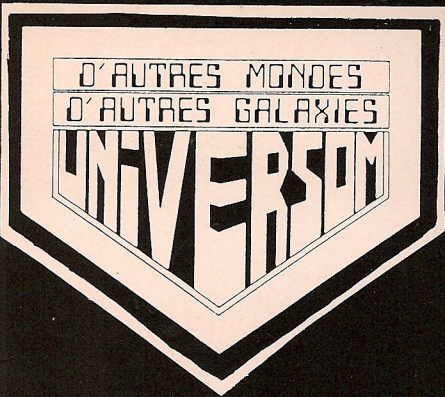




BERLIN

JEU DE ROLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI

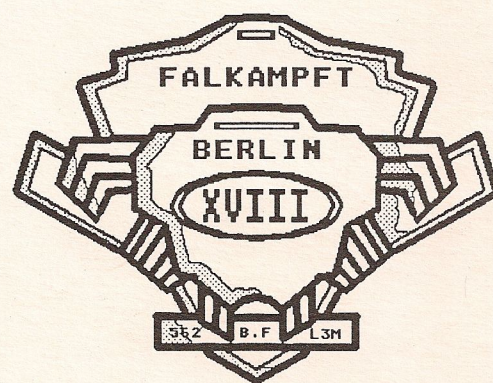


N. THERY ET E. BOUCHAUD

BERLIN

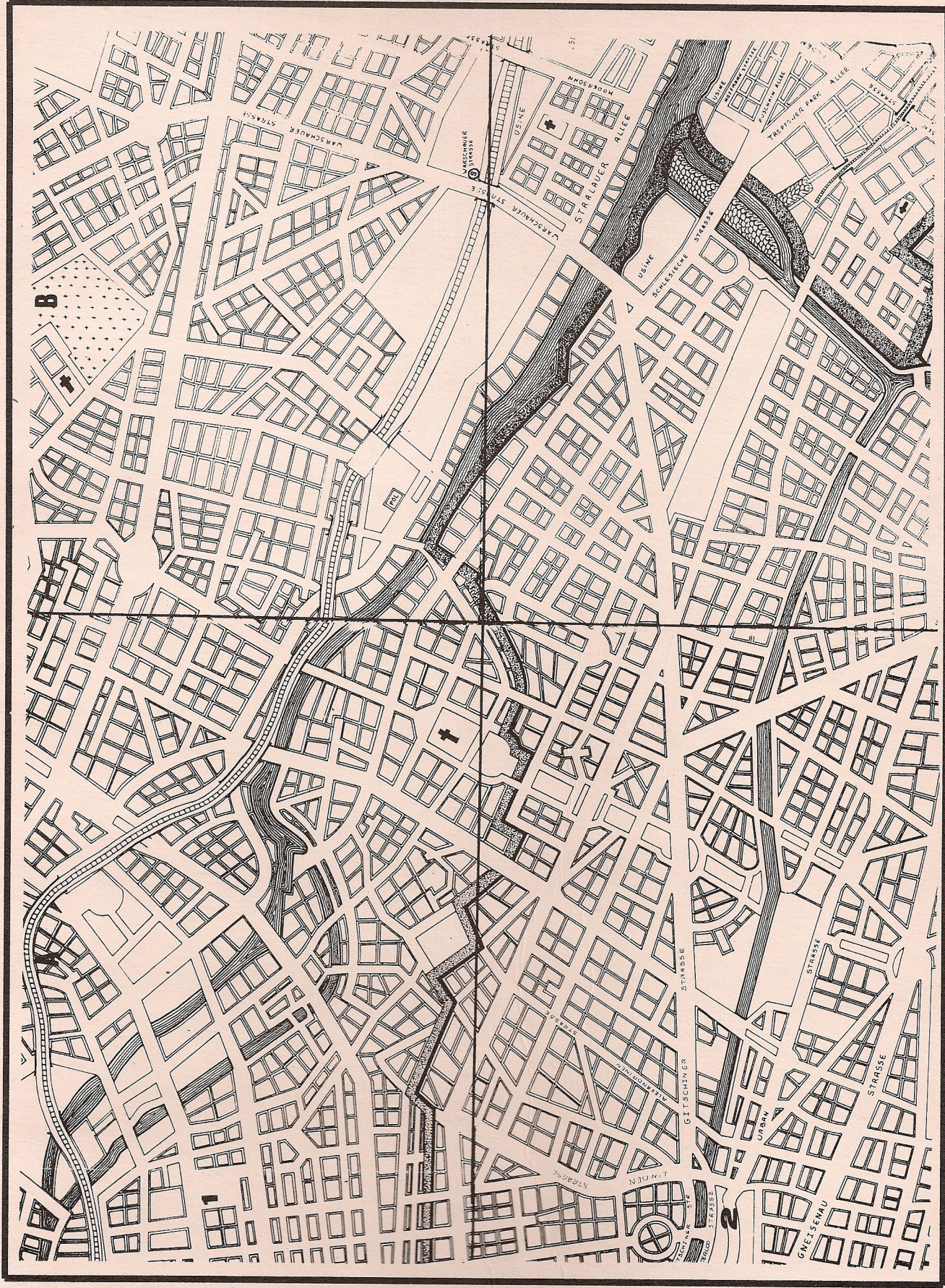


VISER : +15 %
 CIBLE IMMOBILE : +5 %
 CIBLE EN MOUVEMENT :
 MARCHE : -5 %
 COURSE, BOND : -10 %
 COURSE EN ZIG-ZAG : -15 %
 TIREUR EN MOUVEMENT :
 COURSE : -10 %
 COURSE EN ZIG-ZAG : -15 %
 VITESSE : 1 % / KMH (pour les véhicules)
 CIBLE CACHEE 1/4 : -10 %
 CIBLE CACHEE 1/2 : -20 %
 CIBLE CACHEE 3/4 : -50 %
 CIBLE A MOINS DE 10 M : +5 %
 CIBLE A MOINS DE 5 M : +15 %
 CIBLE AA MOINS DE 3 M : +25 %
 CIBLE A BOUT PORTANT : +50 %
 CIBLE DE MOINS D'UN METRE : -5 %
 CIBLE DE MOINS DE 50 CM DE DIAMETRE : -10 %
 CIBLE DE MOINS 20 CM DE DIAMETRE : -30 %
 CIBLE DE MOINS DE 5 CM DE DIAMETRE : -50 %
 RAFALES SUR PLUSIEURS CIBLES : -5 % PAR
 CHANGEMENT DE CIBLE
 CIBLE DE PLUS DE 2 METRE DE HAUTS : +5 %



VISER : UNE PHASE
 ESQUIVE (plonger à terre, se cacher
 derrière un obstacle) : une phase
 COURSE : 1 PHASE/15 METRES
 MARCHE : 1 PHASE/5 METRES
 SPRINT : 1 PHASE/30 METRES
 ESCALADE : 1 PHASE/ 2 METRES
 SAUTER UN OBSTACLE : 1 PHASE

ARME A FEU	FA	MG	RECH.	CHARG.	20	60	120	500
MARXMEN 12.33	9	6	4	/	+10%	0	-10%	IM
MARXMEN POL.	8	6	4	/	+10%	+5%	0	IM
F.MARXMEN BA	7	30	8	1	+15 %	+10%	0	-5%
F.MARXMEN GR	30	15	15	/	0	-5%	-10%	-20%
FM GUELTER BA	6	20	8	1	0	+5%	0	0
FM GUELTER GR	30	10	10	/	0	0	-5%	-10%
FM GUELTER GZ	-	5	5	/	0	-5%	-10%	-40%
GUELTER PM2	5	18	4	1	+5%	0	/	/
ORKI 23	5	8	4	1	0	-15%	/	/
GUELTER PM31	5	20	8	1	0	-5%	/	/
GUELTER PM33	6	28	8	1	0	0	/	/
TY MIGALLE	12	30	8	1	-15%	-30%	-50%	/
TY ASSAULT	6	18	8	3	+5%	+10%	0	/
MARXMEN FT 44	100	SP	30	/	MAX : 35 M			
ORKI CK SPECIAL	1	1	/	0	+5%	0	/	
LAG 24	14	150	/	4	-10%	+20 %	+15% MAX : 2000 M	
FUSIL DE CHASSE	6	5	5	/	0	+10%	0	0
RIOT GUN	8	12	4	/	+10%	-5%	/	/
ARMES BLANCHES	FA	ATT	10M	20M	40M	65M	PRIX	
COUTELAS	3	2	0	/	/	/	500 EM	
POIGNARD	6	2	0	/	/	/	600 EM	
ARBALETE	7	1/6	+10%	+5%	0	MAX: 150M	2000 EM	
TRONCONNEUSE	6	1	/	/	/	/	3000 EM	
BARRE A MINE	5	1	/	/	/	/		
POING US	4	2	/	/	/	/	100 EM	
GOURDIN	3	4	/	/	/	/		



PLAN DU QUARTIER "MENZAKISSEN DAS NEIN"

DU SECTEUR 18 DE BERLIN



- JEU DE RÔLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI-

Vous ne tiendrez plus longtemps caché derrière l'étal de Beercans du System Market. Il ne reste plus que trois cartouches explosives dans votre fidèle Marxmen 12.33 au canon d'acier et ces Deuzs allumés au PCP, la poudre qui rend fou furieux, abreuvent votre abri au Shot Gun. Vos chances de survie sont minimes et vous vous surprenez à penser qu'il ne fait pas bon être Sergent dans la Division Falkampft (la police de Berlin et la meilleure d'Europa) tous les jours,

Votre mission, faire respecter l'ordre et la justice, et par cela même la liberté, vous êtes fier de la mener du mieux que vous le pouvez et pourtant, ce n'est point chose aisée. Berlin, ville tentaculaire, ignoble chancre, est en passe de devenir le royaume du crime. Chaque matin, la liste des Falkampfts tombés en service s'allonge. Il vous faut protéger les restes de la civilisation et de la démocratie. Le monde est comme devenu fou et seuls des hommes et des femmes comme vous peuvent arrêter le chaos grandissant qui nous entraînera tous, si vous échouez, dans la pire des barbaries.

Tiendrez-vous le choc ? Saurez-vous être l'un de ceux dont la vie est un éternel combat pour la vérité ? Être Falkampft est la plus belle des choses qui puissent vous arriver. La Division Falkampft est déjà VOTRE famille. Willkommen à BERLIN XVIII...

BERLIN XVIII-Jeu de Rôle Policier dans un Monde Meurtri- est un JdR complet. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour mener le jeu :

- 1 Livret de Règles
- 1 Livret de Civilisation, le "Falk-Manuel"
- 1 Livret d'Aventure, "Auslander"
- 1 Paravent

**"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET
LA LIBERTÉ"**



THERY-BOUCHAUD ET CIE
8 RUE DU GENERAL GALLIENI
78220 VIROFLAY

ISBN 2-906723-05-3