



ATTAQUE +1C M2	DEFENSE +1D M1	ACTION +1A M0
AGRESSIVE +1C	PRUDENTE +1D	PRECISE +1A
MOBILE M4	ACROBATIQUE +1D M1	STATIQUE +1A M0
SEUIL DE DIFFICULTE		
3	FACILE	
5	COURANT	
7	RISQUE	
9	DIFFICILE	
12	HEROIQUE	
+2	VIE ZONE ROUGE	
8	TOUCHER CIBLE	
+2	CIBLE MOBILE	
+2	CIBLE DISTANTE	

AVANTAGES DES SPECIALITES (BONUS +2 AU JET)

LEADER	TACTIQUE, COMMANDER, CLOSE COMBAT
RADIO	TRANSMISSIONS, CODES, INFORMATIQUE
PISTEUR	PISTER, CARTOGRAPHIE, INTERPRETE
INFIRMIER	MEDECINE, ARMES BACTERIOLOGIQUES
SNIPER	CAMOUFLAGE, TIR A LONGUE DISTANCE
MITRAILLEUR	PORTER UNE CHARGE, TIR DE COUVERTURE
ARTIFICIER	EXPLOSIFS, PIEGES, LANCER UNE GRENADE
PILOTE	CONDUIRE, PILOTER, MECANIQUE

*Mission « Off Shore » : Des terroristes ont investi la plate-forme pétrolière ECO VI lors de son inauguration. Outre retenir en otage le gouverneur d'Alaska, présent pour la cérémonie, leurs motivations sont inconnues... En fait, le concepteur d'ECO VI est un ripou : la plate-forme dissimule dans un pilier des serveurs illégaux utilisés pour des transactions boursières par internet et les mercenaires souhaitent accéder à la source des données. Mercenaires : ATT 3, DEF 3, ACT 3. ATT 5, gilet pare-balle pour le chef.*

Les U.S. Navy SEALs sont des commandos de la marine américaine qui agissent en petits groupes derrière les lignes ennemies et sont entraînés à intervenir sur n'importe quel théâtre d'opérations comme l'indique leur acronyme SEAL : SEA Air Land, soit en français « mer air terre ». Héritiers des forces spéciales formées pendant la 2<sup>nd</sup> Guerre Mondiale, les SEALs en tant que tels virent le jour au début des années 60 sous l'impulsion du président Kennedy. Ils participèrent activement à la guerre du Vietnam puis à toutes les missions menées par les États-Unis jusqu'à présent.

Aujourd'hui il y a officiellement huit SEAL Teams en activité, numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 et 10. L'ancienne équipe n° 6 a été remaniée en une nouvelle unité antiterroriste, mais pour les besoins du jeu elle existe toujours en secret, spécialisée dans les opérations en milieu maritime : sécuriser un navire contre la piraterie, intercepter une cargaison de drogue ou un transport illégal d'armes, intervenir sur une prise d'otages sur une plate-forme pétrolière ou un bateau...

Les personnages des joueurs font partie d'une escouade de 8 commandos parachutée sur l'objectif, déployée depuis un sous-marin ou acheminée sur site par un bateau à grande vitesse, furtif et armé, le Mark V (Cf. image ci-dessous). Une fois le travail effectué, l'escouade va au point de rendez-vous pour être évacuée par hélicoptère ou par bateau.



**LES APTITUDES** d'un PJ sont le **COM**bat (donner un coup, tirer, lancer une grenade), la **DEF**ense (parer, esquiver, se mettre à couvert, se cacher) et l'**ACT**ion (toutes les autres activités : courir, escalader, nager, pister, décrypter un code, poser un piège, soigner un blessé, conduire...). Elles varient de 6 (excellente) à 1 (faible). Grâce à leur entraînement, les SEALs commencent la partie avec le maximum partout : 6.

En plus de l'entraînement commun, chaque soldat occupe une spécialité dans l'équipe qui lui donne un bonus de +2 aux actions qui en dépendent (voir tableau en haut de page) ainsi que du matériel supplémentaire.

**MATÉRIEL : Standard** : palmes, gilet de flottaison, bouteille d'air, masque respiratoire, filin, mousqueton, flexicuffs, outil multiusages, montre, lampe, bâtons luminescents, boussole, lunettes de vision nocturne, radio avec micro et oreillette qui relie le soldat aux autres membres de l'équipe, trousse de soins (usage unique). **Protections** : casque, gants, genouillères, veste pare-éclats (absorbe une fois 1 niveau de blessure). **Armement** : poignard, pistolet avec silencieux, fusil d'assaut M4A1 avec silencieux, viseur point rouge et sous le canon un lance-grenades M203 ou un fusil de chasse XM26 LSS, plusieurs grenades, fumigènes. **Leader** : veste pare-éclats utilisable 2 fois. **Radio** : radio satellite pour contacter le QG (demande de renseignements complémentaires, de soutien aérien, d'évacuation ; à la discrétion du MJ). **Pisteur** : ordinateur portable étanche avec cartes et GPS. **Infirmer** : 5 trousse de soins supplémentaires. **Sniper** : à la place du M4A1 un fusil de précision M14 (vise la tête, mort instantanée). **Mitrailleur** : à la place du M4A1 une mitrailleuse M249 (double le nombre de tirs). **Artificier** : mines, explosifs, lance-roquette (1 coup, nettoie une zone de 6 m de Ø). **Pilote** : trousse de mécanicien (répare ou démarre n'importe quel véhicule).

**SUR LE TERRAIN** quand un PJ tente une action, son joueur lance un d6 et un d10, et il en choisit un (PNJ, juste 1d6) :

- S'il choisit le d6 pour réussir l'action, le soldat se fie à son entraînement, il appuie ses camarades et renforce l'esprit d'équipe de l'escouade qui gagne 1 en **cohésion** (+) si l'action réussit et est utile à la mission (à la discrétion du MJ).
- S'il opte pour le d10, lorsque le résultat du d6 ne permet pas de se sortir d'une situation critique, le soldat la joue solo, perd le contrôle ou puise dans ses ressources pour accomplir un coup d'éclat au prix d'une entorse au travail d'équipe. L'escouade gagne 1 en **brouillard de guerre** (-). De plus, une fois l'action terminée, le personnage perd 1 point dans l'aptitude concernée (une aptitude à 0 = hors de combat). Une fois le dé choisi, on l'additionne au score de l'aptitude concernée. Pour réussir une action, il suffit de dépasser le Seuil de Difficulté (SD) fixé par le MJ ; voir table en haut de page. Il faudra donc judicieusement jongler entre ces deux options pour mener à terme la mission et survivre...

**COHÉSION & BROUILLARD DE GUERRE** : Ces points sont mis en commun. À n'importe quel moment, un joueur peut dépenser 1 point de (+) de l'escouade pour bénéficier de +1d6 à une action. Le MJ peut utiliser 1 point de (-) pour un PNJ ennemi pour ajouter +4 à une action ou éviter une blessure.

**ATTITUDES** : Le soldat choisit un comportement en combinant trois attitudes (Cf. tableau en haut de page). Tant que l'escouade a plus de points de (+) que de (-), tous bénéficient des bonus indiqués. Le nombre de m parcourus en 1 round dépend aussi des attitudes. À chaque round, on peut faire varier une des attitudes pour changer de comportement.  
*Exemple : Une Attaque Prudente Acrobatique permet de bouger de 3 m et si (+) > (-) elle donne un bonus de +1 à l'ATT et +2 à la DEF.*

**SANTÉ** : Un personnage a 4 niveaux de vie, chaque blessure en fait perdre un. Lorsqu'il n'en reste qu'un (zone rouge), le SD des actions augmente de 2. À 0, si le personnage ne bénéficie pas d'une évacuation médicale immédiate, il meurt. Un jet de médecine réussit au SD 12 ou l'utilisation d'une trousse de soins fait regagner 1 niveau de vie. On ne peut récupérer de la sorte qu'un seul niveau par jour.

**COMBAT** : Initiative au début du round = COM + 1d6. Un personnage surpris ne lance le d6 qu'au round suivant. Le SD pour toucher avec un jet d'ATT est de 8 (Cf. tableau). En cas de réussite, le nombre maximum de PNJ neutralisés est égal au nombre de points qui dépassent le SD. Un PNJ équipé d'une protection doit être touché deux fois. Un PJ touché perd seulement 1 niveau de vie, sauf si sa protection encaisse le coup. Si on esquive au lieu d'attaquer, le SD pour la DEF est de 9. On peut esquiver autant de coups que le nombre de points qui dépassent le SD. Un M203 ou une grenade touche une zone de 5 m de Ø. Un XM26 LSS peut aussi défoncer une porte verrouillée.

**MUNITIONS** : En combat, deux jets successifs de 1 net font perdre des munitions : le joueur noircit un rond sur la feuille, soit : grenades, munitions pour le M203 (LG) ou le XM26 LSS (FC), munitions pour les armes à feu. Lorsque tous les ronds sont noircis pour un type d'arme, il arrive à court de munitions. Un soldat peut prendre un round pour donner un de ses ronds à un camarade s'il est à côté de lui.