

Fallout

Règles des Armes

TYPE D'ARME


Le type de chaque arme correspond à une seule compétence utilisée pour porter des attaques avec cette arme :

- Armes lourdes
- Armes légères
- Armes à énergie
- Projectiles
- Explosifs
- Mains nues
- Armes de corps à corps

VALEUR DE DÉGÂTS

La valeur de dégâts représente le nombre de dés de combat que vous lancez pour déterminer la quantité de dégâts que vous infligez à votre cible.

EFFETS DE DÉGÂTS

Quand vous obtenez un ou plusieurs Effets sur un jet de dégâts, tous les effets de dégâts de votre arme se déclenchent. Certains effets de dégâts dépendent du nombre de symboles  qui apparaissent sur votre résultat, comme décrit dans chaque entrée.

Chaque arme indique ses effets de dégâts immédiatement après sa valeur de dégâts.

- **Brutal** : l'attaque inflige +1 point de dégâts pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts.
- **De zone** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, votre attaque inflige un coup supplémentaire à la cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts obtenus sur le jet (arrondi à l'inférieur) et touche une localisation au hasard même si une localisation spécifique était ciblée par l'attaque initiale.
- **Destructeur** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, réduisez de 1 le nombre de dés d'abri fournis par un abri, de manière permanente. Si la cible n'a pas d'abri, réduisez de 1 la résistance aux dégâts sur la localisation touchée, selon le type de dégâts de l'arme (les dégâts balistiques réduisent la résistance aux dégâts balistiques et les dégâts énergétiques réduisent la résistance aux dégâts énergétiques).
- **Persistant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets, la cible subit de nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son tour suivant et de ses tours ultérieurs, pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts. Un personnage peut consacrer une action capitale à faire un test pour arrêter les dégâts persistants plus rapidement ; la difficulté de ce test est égale au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts, l'attribut S.P.E.C.I.A.L. et la compétence utilisés sont déterminés par le MJ. Certaines armes possédant l'Effet Persistant peuvent infliger un type de dégâts persistants différent du type de dégâts de l'arme. Si tel est le cas, ce type est indiqué entre parenthèses, par exemple Persistant (Poison).

- **En rafale** : l'attaque peut toucher une cible supplémentaire à portée courte de la cible principale pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts. Chaque cible supplémentaire coûte 1 munition de plus.
- **Étourdissant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts, la cible perd ses actions normales à son tour suivant. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour effectuer des actions supplémentaires normalement.
- **Perforant X** : ignorez X points de résistance aux dégâts de la cible pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, X étant égal à la valeur de cet effet de dégâts.
- **Radioactif** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, la cible subit également 1 point de dégâts de radiation. Ces dégâts de radiation sont calculés et appliqués séparément, après qu'un personnage a subi les dégâts normaux de l'attaque.


TYPE DE DÉGÂTS

Le type de dégâts décrit le type de dégâts infligé par une arme :

- **Balistiques** sont généralement infligés par les attaques à mains nues, les objets contondants ou tranchants, les balles et la force du souffle et les éclats projetés par les explosions.
- **Énergétiques** sont généralement infligés par le feu, les lasers et le plasma.
- **Radiation** viennent de l'exposition aux radiations, par exemple d'armes nucléaires ou irradiées.
- **Poison** viennent des substances toxiques et des venins des animaux.

CADENCE DE TIR

Toutes les armes à feu et certaines armes explosives ont une cadence de tir qui représente la vitesse à laquelle l'arme peut tirer. La cadence de tir est un nombre compris entre 0 et 6.

Quand vous portez une attaque avec une arme à feu, vous dépensez 1 munition simplement pour porter l'attaque. Vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires pour augmenter les dégâts que vous infligez, ce qui ajoute +1  à la valeur de dégâts de l'arme (pour cette attaque uniquement) par munition supplémentaire dépensée. La cadence de tir d'une arme représente le nombre maximal de munitions que vous pouvez dépenser pour augmenter les dégâts de cette manière.



PORTÉE



Les armes à distance ont une portée optimale indiquée dans leur description. La portée optimale d'une arme est l'une des suivantes :



- **Courte (C)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans la même zone.
- **Moyenne (M)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans une zone adjacente.
- **Longue (L)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées 2 zones plus loin.
- **Extrême (E)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées 3 zones plus loin ou plus.

La difficulté d'une attaque augmente de 1 par tranche de portée en dehors de sa portée optimale. Être à portée de main d'un ennemi gêne les attaques à distance et les tests : la difficulté de tout test destiné à autre chose qu'effectuer une attaque de corps à corps augmente de 2.

QUALITÉS

Les qualités sont des règles qui décrivent la manière dont fonctionne une arme et ses différences par rapport aux autres armes.

- **Combat rapproché** : une arme de combat rapproché est facile à utiliser à proximité de l'ennemi et ne subit pas d'augmentation de difficulté si elle est employée quand un ennemi est à portée de main.
- **Deux mains** : une arme à Deux mains doit être maniée à deux mains pour être utilisée efficacement ; tenter d'attaquer avec une arme à Deux mains dans une seule main augmente la difficulté de +2.
- **Dissimulé** : une arme avec la qualité Dissimulé est petite ou facile à dissimuler sur vous pour une autre raison. Les ennemis ne voient l'arme que si vous êtes en train de la manier, ou s'ils vous fouillent méthodiquement et réussissent un test de PER + Survie avec une difficulté de 2.
- **Fiable** : pendant chaque rencontre de combat, une arme Fiable ignore la première complication que vous obtenez sur un test pour utiliser cette arme. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.
- **Gatling** : les armes Gatling dépensent des munitions à 10 fois le rythme normal ; quand vous devriez dépenser 1 munition, une arme Gatling en dépense une rafale de 10 à la place. Chaque fois que vous dépensez des munitions pour augmenter les dégâts de cette arme, ajoutez +2  par rafale de 10 (jusqu'à un nombre maximum de rafales égal à la cadence de tir de l'arme) au lieu de +1  par tir.
- **Invalidant** : la difficulté de tout test de compétence pour guérir les blessures infligées par une arme Invalidante augmente de +1. Lancer : une arme de Lancer (C) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale courte. Une arme de Lancer (M) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale moyenne. Vous faites un test d'AGI + Projectiles pour attaquer avec l'arme, selon le type d'arme.

- **Imprévisible** : quand vous portez une attaque avec une arme Imprévisible, augmentez la marge de complication de l'attaque de 1. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.
- **Imprécis** : quand vous portez une attaque avec une arme Imprécise, vous ne pouvez pas gagner les bénéfices de l'action mineure viser. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.
- **Mine** : quand une Mine est placée sur une surface et armée, elle devient un objet dangereux qui inflige ses dégâts à quiconque arrive à portée de main de l'engin (et à des personnages supplémentaires si elle possède la qualité Zone d'impact).
- **Parade** : quand un ennemi tente une attaque de corps à corps contre vous, si vous maniez une arme de Parade, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter +1 à votre Défense contre cette attaque.
- **Précis** : si vous effectuez l'action mineure viser avant d'attaquer avec une arme Précise, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PA pour ajouter +1  par PA dépensé aux dégâts de l'attaque. Si vous gagnez des dégâts de cette manière, vous ne pouvez pas dépenser de munitions pour gagner des dégâts supplémentaires. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.
- **Reco** : quand vous visez avec une arme de Reco, vous pouvez marquer la cible que vous avez visée. Le prochain allié qui attaque cette cible peut relancer un d20 sur son attaque.
- **Silencieux** : si un ennemi n'a pas conscience de votre présence quand vous attaquez avec une arme Silencieuse, il ne remarque l'attaque que s'il en est la cible ou s'il réussit un test de PER + Survie avec une difficulté de 2.
- **Vision nocturne** : le viseur d'une arme à Vision nocturne est conçu pour vous permettre de voir plus clairement dans l'obscurité. Quand vous visez avec une arme à Vision nocturne, votre attaque ignore toute augmentation de difficulté causée par l'obscurité.
- **Zone d'impact** : quand vous portez une attaque avec une arme à Zone d'impact, vous ne prenez pas pour cible un seul adversaire. Au lieu de cela, choisissez une seule zone dans votre champ de vision et faites le test de compétence approprié pour attaquer, avec une difficulté de base de 2 (ajustée par la portée normalement). Si vous réussissez, toutes les créatures (et autres cibles pouvant subir des dégâts) présentes dans la zone subissent les dégâts de l'arme. Si vous échouez, votre attaque mal ciblée est moins efficace : ne lancez que la moitié des  de l'arme pour déterminer les dégâts infligés aux créatures dans la zone ciblée et ignorez les effets de dégâts normaux de l'arme.

