

## Table des Difficultés

DIFFICULTÉ	EXEMPLE
0 Simple	Recueillir des rumeurs dans les environs d'une colonie, chercher une chambre dans un bâtiment abandonné
1 Moyenne	Tirer sur une cible à courte portée, crocheter une serrure simple
2 Difficile	Enfoncer une porte blindée, soigner une blessure
3 Intimidante	Identifier un poison inconnu, désactiver un robot par derrière
4 Périlleuse	Hacker un complexe informatique, désarmer une mine
5 Épique	Convaincre un ennemi de battre en retraite, tirer sur une cible à longue distance une nuit d'orage

## Table des degrés de complication

DEGRES DE COMP	SITUATION	GENERE PAR...
1	Normale	20
2	Risquée	19 - 20
3	Dangereuse	18 - 20
4	Précaire	17 - 20
5	Traïtresse	16 - 20

## Compétences Comp. de combat

Athlétisme [FOR]	Mains nues [FOR]
Crochetage [P]	Armes de mêlée [FOR]
Discours [CAR]	Armes légères [AGI]
Discrétion [AGI]	Armes lourdes [END]
Médecine [INT]	Armes à énergie [PER]
Pilotage [PER]	Armes de jet [AGI]
Réparation [INT]	Explosifs [PER]
Science [INT]	
Survie [END]	
Troc [CAR]	

## Les Points d'Action (PA)

### Dépenser des PA

- **Acheter des d20** : 1<sup>er</sup> d20 = 1 PA, 2<sup>ème</sup> d20 = 2 PA, 3<sup>ème</sup> d20 = 3 PA (5d20 max).
- **Obtenir des informations (1 PA)**
- **Réduire le temps (2 PA)** : Temps d'action du test ÷2.
- **Soigner + de PV (1PA = 1 PV) ou réveiller un patient inconscient (1 PA)** : Lors de *Premiers secours*, si test réussi, + de PV récupéré par le patient, que ce soit avec l'option récupération de PV ou celle de stabilisation. Lors d'une stabilisation, 1 PA = le sortir de l'inconscience.

### Dépenser des PA en combat

- **+1 action mineure (1 PA)** : 2 max.
- **+1 action majeure (2 PA)** : 2 max.  **Diff +1**
- **Réaliser + de dégâts (1-3 PA)** : attaques de mêlée ou d'armes de jet réussies, avant le lancer des dégâts, +1  par PA dépensé, +3  max.
- **Augmenter le score de Défense (2 PA)** : durant l'action majeure *Se défendre*, +1 en Défense.

### Dépenser des PA pour le voyage

- **Réaliser une bonne progression (2 PA)** : Parcourir la distance prévue ne prend que la moitié de la journée.
- **Journée tranquille (1+ PA)** : Ignorer 1  du test de rencontre aléatoire. Peut être acheté plusieurs fois.
- **Découverte (2 PA)** : Trouver quelque chose d'intéressant pour le groupe. La MJ détermine la chose.
- **Orientation (2 PA)** : Des panneaux indiquent la direction de la destination. Difficulté -1 au prochain test de voyage.
- **Coin idéal pour se poser (2 PA)** : Un endroit sûr pour la nuit.

## Combat

### Couverture (bonus RD physiques et d'énergie)

TYPE DE COUVERTURE	
Feuillage, bois	1
Décombres, mur de brique en ruine, clôture en métal	2
Mur en béton, barricades de rue	3

### Attaque surprise

#### Test opposé d'AGI + Discrétion vs PER + Discrétion.

Si la cible n'est pas au courant de l'attaque, l'attaque gagne **Diff -1 (min 0) + Brutal**. Si l'arme possède déjà cet effet, elle gagne +2 à la place.

### Portée des cibles

Les armes possèdent une portée idéale. Difficulté +1 pour chaque zone en plus ou en moins de leur portée.

- **Bout portant** : A portée de main, au c-à-c. Cette portée est gênante pour les armes à distance et de jet, infligeant un malus de +2 à la Diff.
- **Courte (C)** : Dans la zone avec la cible.
- **Moyenne (M)** : A 1 zone de la cible.
- **Longue (L)** : A 2 zones de la cible.
- **Extrême (X)** : A 3 zones ou plus de la cible.

### Porter une attaque

**Cibler une partie du corps** : Difficulté +1 sinon utiliser le Dé de ciblage.

La Difficulté d'un test d'attaque est la Défense de la cible.

- **A mains nues** : STR + Mains nues
- **Arme de mêlée** : STR + Armes de mêlée
- **Arme à distance** : AGI + Armes légères ou END + Armes lourdes ou PER + Armes à énergie, Difficulté modifiée par la portée (+1 par portée autre que celle de l'arme).
- **Arme de jet** : PER + Explosifs ou AGI + Armes de jet, Difficulté modifiée par la portée (idem qu'au-dessus).

## Les actions en combat

### Actions mineures

- **Bouger** : Action de mouvement. Se déplacer d'1 zone, jusqu'à une Portée Moyenne, se relever.
- **Interagir avec un objet** : Dégainer une arme, attraper un objet sur soi ou à Bout Portant, ranger un objet, ouvrir une porte, pousser un bouton, etc.
- **Prendre un chem** : S'administrer ou administrer à un allié à Bout Portant un chem tenu en main. S'il n'est pas en main, il faut d'abord l'attraper avec Interagir avec un objet.
- **Viser** : relancer 1d20 de la 1<sup>ère</sup> attaque qui suit la visée.

### Actions majeures

- **Assister** : Pendant le test de l'allié, lancer 1d20. Si l'allié obtient au moins 1 succès et que le test d'assistance est réussi, +1 succès pour l'allié.
- **Attaquer** : Réaliser un test de mêlée ou d'attaque à distance. Voir *Porter une attaque*.
- **Commander un compagnon PNJ** : Si le PJ possède un compagnon PNJ, il peut lui commander d'agir. Si le compagnon réalise un test lié au commandement, ce dernier est automatiquement assisté par le PJ avec :
  - CAR + Discours** pour un PNJ pensant
  - CAR + Survie** pour un PNJ créature
  - INT + Science** pour un PNJ robot
- **Premiers secours** : Le PJ tente de soigner lui-même ou un allié à Bout Portant. Test d'**INT + Médecine**, Diff le nombre de blessures graves que possède le patient, +1 si c'est lui-même. Si le test est réussi, au choix :
  - Soigner un nombre de PV** égal au rang en Médecine du soignant. (Seulement si le patient n'est pas mourant).
  - Appliquer les premiers soins** sur une blessure grave pour retirer le malus affilié (cela ne retire pas la blessure grave).
  - Stabiliser un patient mourant**. Il récupère 1 PV et n'est plus mourant mais reste inconscient et incapable d'agir.

- **Ready** : Se tenir prêt à une situation attendue par la Joueuse, son PJ interrompra les actions des autres protagonistes si cela arrive. Si plusieurs protagonistes sont ready, suivre l'ordre d'initiative.
- **Se défendre** : Concentré sur son autodéfense. **AGI + Athlétisme** Diff le score de Défense. Si réussi, +1 à la Défense. -2 PA permet d'ajouter +1 de Défense supp. Ce nouveau score dure jusqu'au prochain tour du PJ.
- **Se ressaisir** : Le PJ serre les dents, retient sa respiration et se prépare, lui et ses alliés s'il en a. Test d'**END + Survie** Diff 0 pour récupérer autant de PA que de succès au test. Ce peut être un test différent selon la situation, comme **CAR + Discours** pour rallier des gens à sa cause ou motiver ses alliés, **STR + Athlétisme** pour obtenir les PA nécessaires à franchir un terrain difficile ou un obstacle, etc.
- **Sprinter** : Action de mouvement. Permet de bouger de 2 zones, n'importe où jusqu'à une Portée Longue.
- **Test** : Réaliser une action nécessitant un test de compétence.

### Au sol

A la fin de son action de mouvement, le PJ peut se mettre au sol. Il peut aussi être renversé d'une manière ou d'une autre (attaque, complication, etc.)

- **Abri** : Au sol, peut de relancer jusqu'à tous les 🧠 de couverture.
- **Protégé des attaques à distance** : Les ennemis à portée M ou L ajoutent +1 de Diff à leurs tests d'attaque contre le PJ au sol.
- **Vulnérable aux attaques à portée courte et c-à-c** : Les ennemis à portée C ou moins ont Difficulté -1 à leurs tests d'attaque contre le PJ au sol, min 0.
- **Ramper** : Au sol, il est possible de ramper. L'action de mouvement devient une action majeure. Il n'est pas possible de sprinter.

## Blessure grave

Après avoir subi un dégât critique (5+ dégâts en un coup) ou les PV à 0 = gagne une blessure grave, en fonction de la partie du corps touchée, subit les malus affiliés :

- **Bras** : Lâche les objets tenus dans la main. Le bras est cassé. Il est inutilisable.
- **Jambe** : Tombe au sol. Ne peut plus Sprinter et l'action de mouvement devient une Action majeure.
- **Tête** : Etourdi. Perd l'Action majeure du prochain tour (peut en acheter avec des PA). La vision devient mauvaise. La Diff de tout test lié à la vision est augmentée de +2.
- **Torse** : Hémorragie. A la fin de chacun de ses tours, subit 2 🩸 de dégâts physiques qui ne prennent pas en compte la RD.  
L'Action majeure *Premiers secours* réussie en annule les effets mais pas la blessure grave. A chaque fois que la partie du corps avec une blessure grave subit des dégâts, lancer 1 🧠. Les effets de la blessure grave réapparaissent sur un Effet.

## Soigner une blessure grave

**En dormant** : **END + Survie** Diff X +1 pour chaque blessure grave non traitée par *Premiers secours* où X dépend du niveau d'activité de la veille :

ACTIVITÉ	DIFF
<b>Repos complet</b> (pas d'activité fatigante)	1
<b>Activité légère</b> (demi-journée de voyage)	2
<b>Activité modérée</b> (voyage toute la journée mais pas de combat)	3
<b>Forte activité</b> (voyage et combat)	4

Il n'est possible de dormir qu'une seule fois par période de 24h.

## La durée des effets d'un chem

- **Instantanée** : résolu de suite à la prise du chem.
- **Brève** : jusqu'à la fin du tour
- **Durable** : jusqu'à la fin de la scène.

## Effets d'arme

Déclenchés par l'Effet sur les .

- **Brutal** : +1 dégât pour chaque Effet obtenu.
- **Dégâts étendus** (De zone) : Pour chaque Effet, la cible subit la moitié des dégâts de l'attaque (arr inf), sur une partie du corps tirée aléatoirement avec le Dé de Ciblage sauf si le ciblage a été choisi avant le test d'attaque.
- **Fracassant** (Destructeur) : Pour chaque Effet, la cible perd 1  à sa couverture. Si elle n'a pas de couverture, réduire à la place la RD liée aux dégâts de l'arme.
- **Perforant X** : Ignore X points de RD pour chaque Effet.
- **Persistant** : La cible subit les dégâts de l'attaque durant un nombre de tours supplémentaires égal au nombre d'Effet obtenus lors de l'attaque.  
Action majeure pour faire un test visant à arrêter les effets persistants, Diff = le nombre d'Effet de l'attaque persistante. La nature du test dépendant de l'action à réaliser pour tenter d'arrêter la propagation des dégâts subis.
- **Rafale** : +1 cible dans la zone de la première cible (Portée C) pour chaque Effet. + 1 munition par cible ajoutée.
- **Radioactif** : Pour chaque Effet, + 1 point de dégât de radiation.  
Les dégâts de radiation sont réduits par la RD de radiation de la cible et lui sont infligés après les dégâts normaux de l'attaque.
- **Stun** (étourdissant) : La cible étourdie ne peut pas réaliser ses actions gratuites à son prochain tour. Elle peut toujours dépenser des PA pour en acheter.

## Propriétés des armes (qualité)

- **A deux mains** : Need les 2 mains pour être utilisée. Utiliser qu'une seule main = Diff +2 à l'attaque.
- **Blast** (Zone d'impact) : L'utilisateur ne choisit pas une cible mais une zone à vue. Le jet d'attaque a une Diff de 2 (modifiée normalement selon la portée). Si réussi, toutes les cibles (objets compris) dans la zone subissent les

dégâts. Si raté, seulement la moitié des  sont lancés (arr. inf.).

- **Blessures sales** (Invalidant) : Diff +1 aux soins des blessures graves infligées par l'arme.
- **Reco** : Quand utilise Viser avec une arme possédant cette propriété, le prochain allié à attaquer la même cible peut relancer 1d20 de son attaque.
- **Combat rapproché** : Facile à utiliser à Bout portant et ne souffre pas des malus inhérents à cette portée.
- **Dissimulée** : Si l'arme n'est pas utilisée ou si le PJ n'est pas instamment fouillé (**PER + Discrétion** Diff 2), l'arme n'est pas visible sur son porteur.
- **Fiable** : Ignorer la 1<sup>ère</sup> complication d'un combat. Une arme ne peut pas être Fiable et Imprévisible à la fois.
- **Gatling** : Utilise 10 munitions au lieu d'1. Chaque point de cadence de tir dépense +10 munitions au lieu de +1 mais ajoute +2  aux dégâts au lieu de +1 .
- **Imprévisible** : Rang de complication +1. Une arme ne peut pas être Fiable et Fragile à la fois.
- **Imprécise** : Impossible d'utiliser l'action mineure Viser. Une arme ne peut pas être Précise et Imprécise à la fois.
- **Lancer** : Lancer (C) est une arme de jet dont la portée idéale est Courte. Lancer (M) est une arme de jet dont la portée idéale est Moyenne. **AGI + A. de jet** pour attaquer avec une arme possédant cette propriété.
- **Mine** : Amorcée, elle inflige ses dégâts à toute cible passant à Bout Portant (+ cibles de la zone si elle possède également la propriété Blast).
- **Parade** : Lorsque le PJ subit une attaque au c-à-c alors qu'il se bat avec une arme possédant cette propriété, il peut dépenser 1 PA pour ajouter +1 à sa Défense.
- **Précise** : Si l'action mineur Viser est utilisée juste avant de tirer, possible de dépenser jusqu'à 3 PA pour ajouter +1  par PA dépensé de la sorte aux dégâts. Il n'est alors pas possible d'utiliser plus de munitions (cadence de tir) pour augmenter les dégâts. Une arme ne peut pas être Précise et Imprécise à la fois.
- **Silencieux** : Si les ennemis ne sont pas au courant de la présence du PJ utilisant une arme silencieuse ou munie d'un silencieux, ils doivent réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour se rendre compte de l'attaque.

- **Vision nocturne** : Annule les malus à la Difficulté liés au manque de visibilité.

## Les munitions

MUNITION	TROUVÉ ?	POIDS	COUT	RARETE
.38	10+5 	<1	1	0
10mm	8+4 	<1	2	0
.308	6+3 	<1	3	1
Fusée éclairante	2+1 	<1	1	1
.12	6+3 	<1	3	1
.45	8+4 	<1	3	2
Flamer fuel	12+6 	<1	1	2
Cellule de fusion	14+7 	<1	3	2
Cartouche gamma	4+2 	<1	10	2
Clou de rail	6+3 	<1	1	2
Seringue	4+2 	<1	*	2
9 mm	4+4 	<1	3	3
.44 Magnum	4+2 	<1	3	3
.50	4+2 	<1	4	3
5.56mm	8+4 	<1	2	3
5mm	10 x 12+6 	<1	1	3
Réacteur à fusion	1	4	200	3
Missile	2+1 	7	25	3
Cartouche plasma	10+5 	<1	5	4
2mm EC	6+3 	<1	10	5
Mini Nuke	1+1 	12	100	6

\*Variable

## Warning Hazard Zone : Dangers

DANGER	DEGATS SUBITS	EFFET D'ARME
Chute de débris	3  	
Chute	3   par zone traversée en chutant	Stun
Flamme	2  	
Feu	3  	Persistant
Décharge électrique	3  	Stun
Produits chimiques	Répandus au sol : 2   Immergé : 3  	Persistant
Eau irradiée	2   / heure	Persistant
Air irradié	2   X = 1, 2 ou 3 en fonction de l'irradiation aérienne de la zone.	Perforant X
Proximité d'objets irradiés	5  	

## Conditions environnementales

CONDITIONS	EFFET
Obscurité	Diff +3 aux tests de PER liés à la vision et attaques à distance.
Lumière faible	Diff +1 ou +2 aux tests de PER liés à la vision et attaques à distance en fonction du manque de lumière.
Brume, brouillard	Diff +1 aux tests de PER liés à la vision et attaques à distance sur les cibles à portée M+.
Pluie	Diff +1 aux tests de Survie et attaques avec armes à énergie.
Brouillard vert (tempête de radiation)	Toute créature qui n'est pas à l'abri subit 2   au début de chaque round.

## Encombrement

- **Dépasser sa capacité de charge** : Difficulté +1 aux tests de FOR et AGI, Initiative -1 et impossible de *Sprinter*.
- **Dépasser de 50+ sa capacité de charge** : Difficulté +1 à tous les tests, Initiative -2 et impossible de *Sprinter*. Chaque palier de +50 charge inflige un malus de Diff +1 aux tests et Init -1.
- **Charge égale ou plus à sa capacité de charge max** : Immobilisé, rate automatiquement ses tests de FOR et d'AGI et 0 en Initiative.

## Règles alimentaires

### Nourriture et boissons irradiées

A chaque fois qu'une boisson ou un aliment irradié est consommé, lancer 1 . Si Effet, subit 1 dégât  qui ignore la RD  de l'équipement.

### Alcool

**Effet des Bières (puissance 2)** : Jusqu'à la fin de la scène, permet de relancer 1d20 des tests de CAR mais augmente la Difficulté des test d'INT de +1.

**Effet des Alcools forts (puissance 1)** : Jusqu'à la fin de la scène, permet de relancer 1d20 des tests de FOR et de CAR mais augmente la Difficulté des test d'INT de +1.

**A la fin de la session** : Lancer 1  par alcool bu durant la session. Ne pas obtenir autant ou plus d'Effet que le chiffre de puissance de l'alcool ou devenir alcoolique.

**Alcoolique** : Quand le PJ n'est pas sous l'effet d'un alcool, il subit un malus de Difficulté +1 à ses tests de CAR et d'AGI.

### Chems

A chaque prise, jeter 1 , Ne pas obtenir autant ou plus d'Effet que le chiffre de puissance du chem ou devenir accro.

**Accro** : S'il n'est pas sous l'effet du chem qui l'a rendu accro, le PJ subit une Difficulté de +1 aux tests de CAR et le degré de complication de tous les tests subit un malus de -2.

## Coût en PA des terrains difficiles et obstacles

EXEMPLES DE TERRAINS DIFFICILES	COUT DE TRAVERSE EN PA
Boue épaisse, sable meuble, broussailles	1
Marais, décombres instables	2
Pente raide, courant d'eau rapide	3
EXEMPLES D'OBSTACLES	Coût de traversée en PA
Jusqu'à la taille / saut court	1
Au-dessus des épaules / saut court avec élan	2
Au-dessus de la tête / saut long	3

## Dépenser les points de Chance

- **La roue tourne (1 PC ou +)** : Ajouter un élément favorable à la situation comme l'objet désiré au moment d'une recherche.
- **Lucky you (1 PC)** : Utiliser l'attribut Chance à la place de l'attribut demandé pour le test.
- **Lucky timing (1 PC)** : En combat, permet d'agir plus tôt dans le round, dès que souhaité, indépendamment de l'ordre d'initiative. Elle ne peut le faire que si son PJ n'a pas encore agi durant ce round et cela ne se produit que pour ce round. Au round suivant, son PJ agira à son tour d'initiative.
- **Miss Fortune (1 PC ou +)** : Relancer 1d20 ou jusqu'à 3  par PC dépensé. Attention, chaque dé relancé qu'une seule fois. Nouveau résultat gardé.
- **Récupérateur chanceux (1 PC)** : Récupérer + (score de Chance) bric-à-brac quand du bric-à-brac est trouvé. Ou choisir un autre loot sur la table de loot parmi les (niveau du lieu) au-dessus ou en-dessous du résultat.