

Achat de dès

RÉSERVE DE DÉS	BONUS	COÛT EN PA
2d20	-	0
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Réussite **critique** (1) ou Valeur **inférieure ou égale** à un atout compte pour 2 réussites

Tests en opposition

Quand un personnage s'oppose à vous lors d'un test, son joueur lance sa propre réserve de d20 (avec achat ou non). Son nombre de réussite(s) devient la difficulté à obtenir. Si il s'agit de deux joueurs, l'achat de dès ajoute des PA dans la réserve du MJ. Vous réussissez si vous égalez ou surpassez ses réussites (+ réussites bonus converties en PA pour vous ou lui selon le résultat).

Aide

Aider un joueur dans un test, en convenant avec le MJ l'attribut + compétence à utiliser. Jeter 1d20 et ajouter les réussites à celles que génère votre camarade, s'il en obtient au moins une.

Tests en groupe

Pour des actions de groupe. Un leader est déterminé et réalise le test (avec achat ou non de dès), les autres lui viennent en aide comme décrit ci-dessus.

Cibles des attaques

D20	HUMAIN	QUADRUPÈDE	INSECTE	ROBOT
1-2	Tête	Tête	Tête	Optique
3-8	Torse	Torse	Torse	Corps
9-11	Bras G	Patte Av G	Aile gauche	Bras 1
12-14	Bras D	Patte Av D	Aile droite	Bras 2
15-17	Jambe G	Patte Ar G	Pattes	Bras 3
18-20	Jambe D	Patte Ar Droit	Pattes	Propulseurs

Portées des armes

COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTRÊME
C 0	C+1	C+2	C+3
M+1	M 0	M+1	M+2
L+2	L+1	L 0	L+1
E+3	E+2	E+1	E 0

Jeu sur grille

PORTEE	Cases
C	1 - 6
M	7-13
L	14-20
E	21+

Déplacements

- **Normal** : Votre personnage se déplace de **END** cases
- **Sprint** : Double de normal

Dès de combat

D6	DÈS COMBAT	EFFET
1	1 explosion	1 dégât
2	2 explosions	2 dégâts
3	Rien	Aucun
4	Rien	Aucun
5		1 dégât + effet arme
6		1 dégât + effet arme

Attaques furtives

Réduit la difficulté de 1. Vous bénéficiez de l'effet **Brutal** ou de +2  si déjà sur arme.

Critiques & Blessures

Survient en cas de 5 points de dégâts ou plus en un seul coup (après RD).

CIBLE EFFET

Bras Vous laissez tomber l'objet porté et ne pouvez plus faire d'action avec ce bras

Jambe Vous tombez à terre. Plus de sprint possible et le déplacement est une action majeure

Buste Deux  de dégâts ignorant la RD à chaque fin de tour

Vous perdez vos actions normales au tour prochain.

Tête Vous pouvez dépenser des PA. Difficulté +2 sur les tests basés sur la vue.

Valeurs d'abri

Résistance aux dégâts balistiques et énergétiques supplémentaires

TYPE	Résistance
Feuillage, bois	1 
Gravats, mur de briques en ruines, grillage métallique	2 
Mur en béton, barricade en acier	3 

Utiliser la chance

DÉPENSE	DESCRIPTION
Veinard	Ajouter un détail à la scène
Coup de bol	Utiliser l'attribut de CHA pour un test de compétence
Parfait timing	Interrompre l'ordre normal des tours pour agir immédiatement
Miss Fortune	Relancer 1d20 ou jusqu'à 3  par point dépensé

Effectuer une attaque

- (Optionnel) Choisissez la localisation de votre attaque, ce qui augmente la difficulté de **+1**
- La **difficulté** est égale à la **défense de la cible**, modifiée par la portée pour les armes à distance et de lancer

- **Corps à corps** : **FOR** + Corps à corps
- **Distance** : **AGI** + Arme légère, ou **END** + Armes lourdes, ou **PER** + armes à énergie
- **Lancer** : **PER** + Explosifs ou **AGI** + Projectiles
- **Mains nues** : **FOR** + Main nues

Distance : 1 munition de base. Et jusqu'à "Cadence de l'arme" munitions pour ajouter 1  supplémentaire

Corps à corps ou lancer : 1 à 3 PA pour ajouter 1  .

Au sol

Se déplacer: +1 Difficulté Action pour ennemi à portée M+ -1 Difficulté pour ennemi à portée C- Vous pouvez relancer les  que vous confère votre abri.

Soins et dégâts

Les personnages à 0 PV- ne peuvent plus jouer. Les stabiliser donne **1 PV**. Il faut **d'abord** soigner les dégâts de radiation.

Stimpacks

Prendre une dose permet de l'utiliser sur vous, **Porter secours** permet de l'utiliser sur un autre joueur en plus des soins de base.

Soigne des PV ou une blessure. Si vous portez secours, chaque PA dépensé compte double (+2PV).

Robots

Les robots doivent être **réparés**. Porter secours devient **INT** + Réparation de difficulté 2 (+1 par blessure) afin de soit soigner un montant de PV égal à la compétence réparation, soit réparer une blessure, soit stabiliser un robot mourant.

Environnement

CONDITION	EFFET
Faible luminosité/Obscurité	+1 / +2 / +3 difficulté sur les tests de PER selon l'obscurité
Brume et brouillard	+1 difficulté sur les tests de PER si la cible est située à portée moyenne ou supérieure.
Pluie	+1 / +2 difficulté sur les test de Survie et armes à énergie selon l'intensité des précipitations.
Orage radioactif	Toute créature pas à l'abri subit 2  de dégâts de radiation au début de chacun de ses tours

Maladies

Si vous avez encaissé des dégâts de **griffure/morsure**, bu de l'**eau sale**, mangé de la **viande crue**, respiré des **vapeurs toxiques sans masque**, été proche d'une **personne malade**, **dormi sur le sol**

A la fin d'une scène, test **END** + Survie d'une difficulté égale au nombre de conditions. Si échec, vous attrapez une maladie aléatoire au début du jour suivant.

Guérison

- Effectuez un test d'**END** + Survie de difficulté égale à la durée de la maladie. Si vous réussissez, la durée diminue de 1. Si elle atteint 0, vous êtes guéri.
- Un joueur peut vous aider à guérir via un test **INT** + médecine
- Les antibiotiques diminuent d'office la durée de 1 (max 1 par jour)

Récupération (bric à brac)

Pour récupérer des composants, faites un test d'**INT** + Réparation de difficulté **0**. Jetez 1  pour déterminer la quantité de composants **fréquents**. Vous pouvez jeter un  additional pour chaque **PA** dépensé.

- **Recycleur** : +1 composant peu fréquent sur 'Effet'
- **Recycleur 2** : +1 composant rare tous les 2 'Effet'

Marchandage

Test en opposition de **CHR** + Troc avec le marchand

- Succès : vous vendez/achetez 10% plus/moins cher
- Si vous dépensez 2 PA, le montant passe à 20%
- Si vous échouez, rien ne se passe sauf si le marchand dépense 2PA, les 10% sont en votre défaveur

Fabriquer

Fabriquer un objet requiert un test de **INT** + [compétence de la recette]. La difficulté de ce test est égale à la **Complexité** de la recette, moins le rang dans la compétence ciblée

Etablis : Armures, chimie, cuisine, armures assistées, robots, armes

Complexité MATÉRIAUX DE FABRICATION

1	Matériaux fréquents x2
2	fréquents x3
3	fréquents x4, peu fréquents x2
4	fréquents x5, peu fréquents x3
5	fréquents x6, peu fréquents x4, rares x2
6	fréquents x7, peu fréquents x5, rares x3
7+	fréquents x8, peu fréquents x6, rares x4

Modifier équipement

Requiert le **mod**, un **éta**pli et les **aptitudes**

Réalisez un test **INT** + [compétence du mod]. L'action prends **1 heure** (30 min pour 2PA), et les complications rallongent ce temps de 30 min. En cas d'échec, lancez un  et détruisez le mod sur un **Effet**

Les armes à distance peuvent recevoir **un mod** de chaque type, les armes de mêlée ne peuvent avoir qu'**un seul mod**, les armures ne peuvent avoir qu'un mod de **matériaux** et un mod de **fonctionnalité**, les vêtements ne peuvent avoir que des modificateurs spécifiques et rares.

Encombrement

MAX	> +25	> 2X
Plus de sprint	- 1 Initiative / 25kg	Immobilisé, 0 initiative
FOR et AGI ont une difficulté +1	Difficulté +2	Echec garanti

Réparer

Réalisez un test **INT** + Réparation d'une difficulté égale à la rareté de l'objet (-1 si vous avez un second objet identique, +1 par modifieur). L'opération dure 30 minutes (15 min pour 2 PA), +15 minutes par complication.

RARETÉ DE L'OBJET	MATÉRIAUX NÉCESSAIRES AUX RÉPARATIONS
0	1 Matériau fréquent
1	2 Matériaux fréquents
2	2 fréquents, 1 peu fréquent
3	2 fréquents, 2 peu fréquents
4	2 fréquents, 2 peu fréquents, 1 rare
5+	3 fréquents, 3 peu fréquents, 1 rare

Effets d'armes

- **Brutal** : +1 point de dégâts pour chaque **Effet**
- **De zone** : Touche une zone **aléatoire** de plus par **Effet**, infligeant la moitié des dégâts (arrondi inférieur)
- **Destructeur** : Chaque **Effet** réduit la réduction des abris de 1, ou la résistance de la pièce touchée
- **En rafale** : L'attaque peut toucher une cible **proche** supplémentaire par **Effet** (coûte une munition)
- **Etourdissant** : Un **Effet** étourdit la cible (fin de son toru, sauf si elle dépense des PA pour des actions)
- **Perforant X** : Ignore **X** point(s) de résistance par **Effet**
- **Persistant** : Inflige à nouveau les dégâts à la fin du tour de la cible, pendant autant de tour que d'**Effets** obtenus. Peut être arrêté plus tôt via une action capitale (test convenu avec le MJ) d'une difficulté égale au nombre d'**Effets**
- **Radioactif** : Inflige un point de dégât de radiation par **Effet**, après les dégâts normaux

Qualité d'armes

- **Combat rapproché** : Pas d'augmentation de difficulté au corps à corps
- **Deux mains** : Nécessite deux mains, ou augmente la difficulté de +2
- **Dissimulé** : Les ennemis ne voient l'arme que si vous êtes en train de la manier, ou réussissent un test de **PER** + Survie avec une difficulté de 2.
- **Fiable** : Ignore la première complication (par combat) (annulé par imprévisible)
- **Gatling** : Munitions X10. +2 par rafale de 10 (jusqu'à un nombre maximum égal à la cadence de tir de l'arme)
- **Imprécis** : L'action **Viser** n'a aucun effet
- **Imprévisible** : Marge de complication de l'attaque +1 (annulé par fiable)
- **Invalidant** : Difficulté pour soigner une blessure +1
- **Lancer** : Armes de jet avec une portée optimale C ou M
- **Mine** : A placer et armer, explose si une cible passe à proximité
- **Parade** : Vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter +1 à votre **Défense** contre une attaque de corps à corps
- **Précis** : L'action **Viser** permet de dépenser jusqu'à 3PA et d'ajouter +1  par PA aux dégâts de l'attaque (pas de munition supplémentaire, annulé par imprécis)
- **Reco** : L'action **Viser** marque une cible. Les joueurs peuvent relancer 1D20 quand ils attaquent cette cible
- **Silencieux** : Un ennemi qui ne vous voit pas ne remarque l'attaque que s'il en est la cible ou sur un test de **PER** + Survie avec une difficulté de 2.
- **Vision nocturne** : Pas de malus de difficulté dans l'obscurité.
- **Zone d'impact** : Vous ciblez **une zone**. Difficulté de base = 2 (plus modifieur de portée, etc). Si vous réussissez, toutes les cibles reçoivent les dégâts de l'arme. Sinon, ne lancez que la moitié des  et ignorez les effets.

Récompenses PNJ

- **Bric à brac** : Jeter 1 à 2 (récupérateur) , pour récupérer 1 matériaux par Effet, de qualité dépendant de l'ennemi
- **Capsules** : déterminez la richesse du PNJ et jetez un nombre de d20 égal à cette valeur
- **Dépeçage** : Cfr section dédiée dans la fiche de l'ennemi
- **Munitions** : pour un PNJ doté d'une arme à distance, vérifiez le type de munitions de son arme et générez la quantité de munitions suivant la table de loot
- **Drogues et consommables** : tout consommable ou drogue que le PNJ n'a pas utilisé peut-être ramassé
- **Récupération** : Cfr section dédiée dans la fiche de l'ennemi

Créatures

Corps

(Entre 4 et 12) Remplace FOR, END, AGI

Esprit

(Entre 4 et 12) Remplace PER, CHR, INT

Actions mineures

- **Interagir** : Ouvrir une porte, actionner un bouton, etc
- **Prendre une dose** : Prendre une dose de drogue que vous tenez en main (déjà saisie), ou l'administrer à un joueur volontaire à portée
- **Saisir un objet** : Attraper un objet que vous portez sur vous ou qui est situé à portée de main **et** ranger un objet porté
- **Se déplacer** : Se déplacer d'une zone au maximum, jusqu'à un emplacement à portée moyenne ou inférieure. Si vous êtes à terre, vous pouvez vous relever.
- **Viser** : relancez 1d20 sur le prochain test d'attaque que vous effectuez au cours du tour.

Actions capitales

- **Aider** : aidez un autre personnage à réussir son test, lors de son tour (vous perdez votre tour)
- **Attaquer** : effectuez une attaque au corps à corps ou à distance
- **Donner un ordre à un PNJ** : Choisir l'action capitale d'un PNJ sous vos ordres. Si cette action nécessite un test, vous lui venez en aide en utilisant **CHR** + Discours (personne), **CHR**+ Survie (animal) ou **INT** + Science (robot).
- **Effectuer un test** : Effectuer un test de compétence pour une action qui n'est pas présentée ici, avec l'accord du MJ
- **Ne rien faire**
- **Porter secours** : Soigner ses blessures ou celles d'un allié. Effectuez un test d'**INT** + Médecine (difficulté = blessures du patient, +1 sur soit-même). Une réussite soigne 1 PV par rang de médecine (+1 par PA), ou soigne une blessure ou stabilise un personnage mourrant
- **Se préparer** : Effectuez un test d'**END** + Survie de difficulté 0 et conservez tous les points d'action générés (ou autre test avec accord du MJ)
- **Se protéger** : Effectuez un test d'**AGI** + Athlétisme de difficulté égale à votre valeur actuelle de défense. +1 défense sur une réussite (+2 défense pour 2PA)
- **Se tenir prêt** : Décrire une situation et l'action capitale à exécuter. Si elle se produit, vous jouez votre action immédiatement.
- **Sprinter** : Se déplacer de deux zones au maximum

Compétences

FOR	Athlétisme
AGI	Discrétion
PER	Pilotage
PER	Crochetage
CHR	Troc
CHR	Discours
INT	Science
INT	Réparation
INT	Médecine
END	Survie

Chems

- Instantanée : résolu immédiatement.
- Brève : jusqu'à la fin du tour
- Durable : jusqu'à la fin de la scène

Niveaux et expérience

NIVEAU	PE NÉCESSAIRES	NIVEAU	PE NÉCESSAIRES
1	0	11	5 500
2	100	12	6 600
3	300	13	7 800
4	600	14	9 100
5	1 000	15	10 500
6	1 500	16	12 000
7	2 100	17	13 600
8	2 800	18	15 300
9	3 600	19	17 100
10	4 500	20	19 000
		21	21 000

Périls

Chute de débris	3  ballistiques
Chute	3  ballistiques, Etourdissant / zone
Feu	2  énergétiques
Brasier	3  énergétiques Persistant
Choc électrique	3  énergétiques, Etourdissant
Produit chimique toxique (éclaboussure)	2  poison
Produit chimique toxique (immersion)	3  poison, Persistant
Eau irradiée	2  radiation, Persistant
Air irradié	2  radiation, Perforant
Déchets radioactifs proches	5  radiation

Points d'actions

Joueurs : Max 6
MJ : un point d'action par joueur, sans limite

- **Acheter des d20 (1 à 6 PA)**
- **Obtenir des informations (1 PA)**
- **Réduire le temps nécessaire (2 PA)** : Dépensez 2 PA et réduisez de moitié la durée de votre tâche.
- **Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA)** : Maximum 2 /round
- **Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA)** : +1 difficulté aux tests de compétence. Maximum 2 /round
- **Infliger des dégâts supplémentaires**