

Aide de jeux

Aide de jeux

Résumé des règles

Jet de compétence

1. Quelle dé à lancer :

- Le MJ vous indique ce que vous devez lancer.
 - Le MJ peut vous laisser les choix entre plusieurs propositions et vous décidez la plus adaptée à votre approche.
 - Vous proposer ce que vous estimez le plus adapté mais, il est le seul à décider au final.
- Il ne vous rentre qu'à additionner la valeur **Attribut + Compétence**. Le résultat vous indiquera le seuil de réussite (SR) pour chaque d20.
 - Votre seuil de réussite correspond au nombre que vos d20 ne doit pas dépasser pour générer une réussite.

2. Définissez la difficulté :

Le MJ choisit une difficulté pour le test, généralement compris entre 1 et 5. Elle correspond au nombre de réussite que vous devez obtenir afin que le test de compétence soit un succès.

3. Lancez la réserve de dés :

Assemblez votre réserve de dés. Elle commence à 2d20, mais vous pouvez acheter jusqu'à 3 dés de plus en dépensant des points d'action—PA (*Détail des Dépense de points d'action dans la rubrique adapté*). Après avoir ajouté ces d20 à votre réserve, lancez-les.

4. Comptez les réussites :

Chaque d20 dont le résultat est **inférieur ou égal au SR** est une réussite.

- Chaque 1 est une réussite critique qui vaut 2 réussites.
- Chaque **Atout** qui a une réussite est une réussite critique.

5. Comptez les réussites :

Chaque d20 dont le résultat est **inférieur ou égal au SR** est une réussite.

Résumé des règles

Jet de compétence

1. Quelle dé à lancer :

- Le MJ vous indique ce que vous devez lancer.
 - Le MJ peut vous laisser les choix entre plusieurs propositions et vous décidez la plus adaptée à votre approche.
 - Vous proposer ce que vous estimez le plus adapté mais, il est le seul à décider au final.
- Il ne vous rentre qu'à additionner la valeur **Attribut + Compétence**. Le résultat vous indiquera le seuil de réussite (SR) pour chaque d20.
 - Votre seuil de réussite correspond au nombre que vos d20 ne doit pas dépasser pour générer une réussite.

2. Définissez la difficulté :

Le MJ choisit une difficulté pour le test, généralement compris entre 1 et 5. Elle correspond au nombre de réussite que vous devez obtenir afin que le test de compétence soit un succès.

3. Lancez la réserve de dés :

Assemblez votre réserve de dés. Elle commence à 2d20, mais vous pouvez acheter jusqu'à 3 dés de plus en dépensant des points d'action—PA (*Détail des Dépense de points d'action dans la rubrique adapté*). Après avoir ajouté ces d20 à votre réserve, lancez-les.

4. Comptez les réussites :

Chaque d20 dont le résultat est **inférieur ou égal au SR** est une réussite.

- Chaque 1 est une réussite critique qui vaut 2 réussites.
- Chaque **Atout** qui a une réussite est une réussite critique.

5. Comptez les réussites :

Chaque d20 dont le résultat est **inférieur ou égal au SR** est une réussite.

6. Comparez le nombre de réussite à la difficulté :

Si le nombre de réussites obtenues est supérieurs ou égale à la difficulté, vous avez réussi. Dans le cas contraire, vous avez échoué.

- Chaque réussite obtenue au dessus du SR et convertie en point d'action.

7. Déterminez l'issue:

Le MJ décrit les conséquences du test qu'il soit ou non réussit. Si vous avez réussit, vous pouvez dépenser des points d'actions pour en améliorer le résultat.

Réussite critique :

- Chaque **1** est une réussite critique qui vaut 2 réussite.
- Chaque **Atout** qui a une réussite est une réussite critique.

Complication :

Chaque **20** sur le dé est une complication. Un nouveau détail dans la scène qui survient après la résolution du test rends la situation plus difficile. Le MJ peut étendre la marge de complication de ces tests : Ainsi, vous déclenchez une complication sur une plage de résultats plus étendue. La table ci-dessous indique les résultats qui déclenchent une complication pour chaque accroissement de la marge de complication:

Marge	1	2	3	4	5
Complication	20	19+	18+	17+	16+
Description	Normal	Risquée	Hasardeuse	Dangereuse	Périlleuse

Aide et Test en groupe :

Lors d'un jet de groupe, une personne sera choisit pour diriger l'action. Il lancera sa compétences comme d'habitude.

Vos alliés lancerons une compétence adapté mais, avec un unique Dé. Les réussites engendré par ce dé seront ajouté au total des réussite de l'action globale (*Vous ne pouvez acheter de dé supplémentaire*).

6. Comparez le nombre de réussite à la difficulté :

Si le nombre de réussites obtenues est supérieurs ou égale à la difficulté, vous avez réussi. Dans le cas contraire, vous avez échoué.

- Chaque réussite obtenue au dessus du SR et convertie en point d'action.

7. Déterminez l'issue:

Le MJ décrit les conséquences du test qu'il soit ou non réussit. Si vous avez réussit, vous pouvez dépenser des points d'actions pour en améliorer le résultat.

Réussite critique :

- Chaque **1** est une réussite critique qui vaut 2 réussite.
- Chaque **Atout** qui a une réussite est une réussite critique.

Complication :

Chaque **20** sur le dé est une complication. Un nouveau détail dans la scène qui survient après la résolution du test rends la situation plus difficile. Le MJ peut étendre la marge de complication de ces tests : Ainsi, vous déclenchez une complication sur une plage de résultats plus étendue. La table ci-dessous indique les résultats qui déclenchent une complication pour chaque accroissement de la marge de complication:

Marge	1	2	3	4	5
Complication	20	19+	18+	17+	16+
Description	Normal	Risquée	Hasardeuse	Dangereuse	Périlleuse

Aide et Test en groupe :

Lors d'un jet de groupe, une personne sera choisit pour diriger l'action. Il lancera sa compétences comme d'habitude.

Vos alliés lancerons une compétence adapté mais, avec un unique Dé. Les réussites engendré par ce dé seront ajouté au total des réussite de l'action globale (*Vous ne pouvez acheter de dé supplémentaire*).

Soins & dégâts

Récupérer sa santé

Vous pouvez utiliser l'action porter secours pour permettre à un patient de récupérer sa santé. Un test d'**INT+Médecine** réussi restaure un nombre de PV égal à votre rang en Médecine, plus 1 PV par PA dépensé. Vous ne pouvez pas rendre de PV à votre patient s'il n'est pas Stable.

Porter secours

Vous tentez de recouvre rapidement vos blessure ou celles d'un allié. Entrenez un test d'**INT+Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessure qu'à subies le patient. Si vous vous soignez vous-même, la difficulté augmente de 1. En cas de réussite, choisissez une option ci-dessous :

- Soigner un nombre de PV égal à votre valeur de Médecine.
- Soigner une blessure dont souffre votre patient.
- Stabiliser un personnage mourant.

Mourants

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il tombe inconscient. A chacun de ses tours, il devra effectuer un jet de survie **END + Survie** la difficulté est égale au nombre de blessure. En cas de réussite, il tient le coup sinon, il meurt.

Stabiliser les mourants

Grace à l'action porter secours, vous pouvez essayer de stabiliser un personnage mourant. Vous devez réussir un test d'**INT+Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessures qu'à subies le patient. En cas de réussite, vous rendez 1 PV à ce personnage et il n'est plus mourant. Il n'a plus besoin d'entreprendre de test de survie pour éviter de passer l'arme à gauche. Néanmoins, votre patient reste inconscient et ne peut toujours pas effectuer d'actions. Vous pouvez dépenser des PA pour lui rendre plus de PV, à raison de IPA pour 1 PV rendu. Vous pouvez aussi utiliser 1 PA afin de lui faire reprendre connaissance, ce qui lui permet d'agir.

Si ses PV sont tombés à 0 à cause de dégâts de radiation, vous ne pouvez pas le stabiliser tant que ses point de vie maximaux ne sont pas remontés au-delà

Soins & dégâts

Récupérer sa santé

Vous pouvez utiliser l'action porter secours pour permettre à un patient de récupérer sa santé. Un test d'**INT+Médecine** réussi restaure un nombre de PV égal à votre rang en Médecine, plus 1 PV par PA dépensé. Vous ne pouvez pas rendre de PV à votre patient s'il n'est pas Stable.

Porter secours

Vous tentez de recouvre rapidement vos blessure ou celles d'un allié. Entrenez un test d'**INT+Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessure qu'à subies le patient. Si vous vous soignez vous-même, la difficulté augmente de 1. En cas de réussite, choisissez une option ci-dessous :

- Soigner un nombre de PV égal à votre valeur de Médecine.
- Soigner une blessure dont souffre votre patient.
- Stabiliser un personnage mourant.

Mourants

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il tombe inconscient. A chacun de ses tours, il devra effectuer un jet de survie **END + Survie** la difficulté est égale au nombre de blessure. En cas de réussite, il tient le coup sinon, il meurt.

Stabiliser les mourants

Grace à l'action porter secours, vous pouvez essayer de stabiliser un personnage mourant. Vous devez réussir un test d'**INT+Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessures qu'à subies le patient. En cas de réussite, vous rendez 1 PV à ce personnage et il n'est plus mourant. Il n'a plus besoin d'entreprendre de test de survie pour éviter de passer l'arme à gauche. Néanmoins, votre patient reste inconscient et ne peut toujours pas effectuer d'actions. Vous pouvez dépenser des PA pour lui rendre plus de PV, à raison de IPA pour 1 PV rendu. Vous pouvez aussi utiliser 1 PA afin de lui faire reprendre connaissance, ce qui lui permet d'agir.

Si ses PV sont tombés à 0 à cause de dégâts de radiation, vous ne pouvez pas le stabiliser tant que ses point de vie maximaux ne sont pas remontés au-delà

Blessure

Une blessure et un dégâts critiques pour faire plus simple cela peut être : Une épaule déboîté, un bras cassé, une très grosse plait ou des éléments de ce genre. Cela peut avoir des impactes important en cours de jeux.

Traiter une blessure

Vous pouvez entreprendre un test d'**INT+Médecine** pour traiter une blessure infligée par un coup critique. En cas de réussite, votre patient ignore les malus imposés par la blessure. Traiter une blessure par l'action « Porter secours » ne guérit pas totalement : vous avez simplement recousu les tissus afin qu'elle n'inflige plus de malus.

Quand un personnage subit des dégâts sur une localisation où une blessure à été traitée, lancez 1d6. Si vous obtenez un symbole effet, le coup rouvre la blessure et le personnage est de nouveau blessé. Récupérer complètement d'une blessure demande du temps et doit se faire hors combat.

Stimpacks

Prendre une dose permet de l'utiliser sur vous, **Porter secours** permet de l'utiliser sur un autre joueurs en plus des soins de base. Celui-ci soigne 4 PV ou une blessure.

Si vous portez secours chaque PA dépensé compte double (+2 PV).

Blessure

Une blessure et un dégâts critiques pour faire plus simple cela peut être : Une épaule déboîté, un bras cassé, une très grosse plait ou des éléments de ce genre. Cela peut avoir des impactes important en cours de jeux.

Traiter une blessure

Vous pouvez entreprendre un test d'**INT+Médecine** pour traiter une blessure infligée par un coup critique. En cas de réussite, votre patient ignore les malus imposés par la blessure. Traiter une blessure par l'action « Porter secours » ne guérit pas totalement : vous avez simplement recousu les tissus afin qu'elle n'inflige plus de malus.

Quand un personnage subit des dégâts sur une localisation où une blessure à été traitée, lancez 1d6. Si vous obtenez un symbole effet, le coup rouvre la blessure et le personnage est de nouveau blessé. Récupérer complètement d'une blessure demande du temps et doit se faire hors combat.

Stimpacks

Prendre une dose permet de l'utiliser sur vous, **Porter secours** permet de l'utiliser sur un autre joueurs en plus des soins de base. Celui-ci soigne 4 PV ou une blessure.

Si vous portez secours chaque PA dépensé compte double (+2 PV).

Convalescence

Hors combats, un personnages humanoïde à trois façon de se soigner : Se reposer, se nourrir / boire ou en bénéficiant d'une surveillance médicale.

Se reposer

C'est la façon la plus simple de soigner. Si vous dormez au moins 6h vous regagnez tous vos pv. Si vous dormez au moins 8h dans un endroit confortable (votre propre lit ou une colonie à laquelle vous appartenez) Vous augmentez vos PV maximum de +2 jusqu'à la prochaine phase de sommeil.

Lorsque vous êtes blessé, si vous dormez, effectuez un test d'**END + Survie** difficulté 1 (*marge de complication +1 par blessure non traité*). En cas de réussite, récupérez de l'une de ces blessures, ainsi que d'une autre blessure par tranche de **ZPA** dépensé.

La difficulté de ses test varie en fonction de vos efforts du jours passé.

Activité	Difficulté
Reposantes (<i>aucune activité fatigante de la journée</i>)	1
Légère (<i>court trajet ou activité du genre</i>)	2
Modérée (<i>voyage, aucun combat</i>)	3
Soutenue (<i>Voyage et combat</i>)	4

Vous ne pouvez dormir qu'une fois par tranche de 24 heure.

Surveillance médicale

Un personnage peut avoir besoin d'une surveillance médicale longue s'il est blessé, empoisonné ou malade. Un personnage peut assurer seul la surveillance médicale d'un nombre de patients égal à son rang **Médecine**.

Chaque jours de convalescence sous surveillance vous permet de l'aider lors d'un jet **END + Survie** qu'il effectue en fin de journée pour soigner ses blessures. Pour ce teste utilisez votre SR **INT + Médecine**. Vous pouvez aussi l'aider pour qu'il récupère du poison.

S'il a passer une journées à se reposer vous réduisez le seuil de 1.

Convalescence

Hors combats, un personnages humanoïde à trois façon de se soigner : Se reposer, se nourrir / boire ou en bénéficiant d'une surveillance médicale.

Se reposer

C'est la façon la plus simple de soigner. Si vous dormez au moins 6h vous regagnez tous vos pv. Si vous dormez au moins 8h dans un endroit confortable (votre propre lit ou une colonie à laquelle vous appartenez) Vous augmentez vos PV maximum de +2 jusqu'à la prochaine phase de sommeil.

Lorsque vous êtes blessé, si vous dormez, effectuez un test d'**END + Survie** difficulté 1 (*marge de complication +1 par blessure non traité*). En cas de réussite, récupérez de l'une de ces blessures, ainsi que d'une autre blessure par tranche de **ZPA** dépensé.

La difficulté de ses test varie en fonction de vos efforts du jours passé.

Activité	Difficulté
Reposantes (<i>aucune activité fatigante de la journée</i>)	1
Légère (<i>court trajet ou activité du genre</i>)	2
Modérée (<i>voyage, aucun combat</i>)	3
Soutenue (<i>Voyage et combat</i>)	4

Vous ne pouvez dormir qu'une fois par tranche de 24 heure.

Surveillance médicale

Un personnage peut avoir besoin d'une surveillance médicale longue s'il est blessé, empoisonné ou malade. Un personnage peut assurer seul la surveillance médicale d'un nombre de patients égal à son rang **Médecine**.

Chaque jours de convalescence sous surveillance vous permet de l'aider lors d'un jet **END + Survie** qu'il effectue en fin de journée pour soigner ses blessures. Pour ce teste utilisez votre SR **INT + Médecine**. Vous pouvez aussi l'aider pour qu'il récupère du poison.

S'il a passer une journées à se reposer vous réduisez le seuil de 1.

Soin des Robots

Bien que jouer un robot à ses avantages, il a aussi ses inconvénients. Le plus flagrant étant qu'il ne peut être soigné de façon normale étant donné que ce sont des robots mais, doivent être soignés.

Soigner un robot

Vous pouvez utiliser l'action porter secours pour récupérer sa santé. un jet **INT + Réparation** de difficulté 2 (+1 par blessure) afin de soit soigner un montant de PV égal à la compétence réparation plus 1 PV par 2PA dépensé. Vous ne pouvez pas rendre de PV à votre patient s'il n'est pas Stable.

Mourants

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il tombe inconscient. A chacun de ses tours, il devra effectuer un jet de survie **END + Survie** la difficulté est égale au nombre de blessure. En cas de réussite, il tient le coup sinon, il meurt.

Stabiliser les mourants

Grace à l'action porter secours, vous pouvez essayer de stabiliser un robot mourant. Vous devez réussir un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté 2 (+1 par blessure). En cas de réussite, +1 PV et il n'est plus mourant. Votre patient reste inconscient et ne peut toujours pas effectuer d'actions.

Réparation

Un robot ne peut être soigné de façon classique avec de la nourriture, des boissons ou du repos. A la place, chaque heure de réparation passer sur un robot lui permet de restaurer un nombre de dommage égale au rang de réparation x2.

Kit de réparation (*stimpack pour robot*)

Prendre une dose permet de l'utiliser sur vous, **Porter secours** permet de l'utiliser sur un autre robot en plus des soins de base. Celui-ci soigne 4 PV ou une blessure.

Si vous portez secours chaque PA dépensé compte double.

Soin des Robots

Bien que jouer un robot à ses avantages, il a aussi ses inconvénients. Le plus flagrant étant qu'il ne peut être soigné de façon normale étant donné que ce sont des robots mais, doivent être soignés.

Soigner un robot

Vous pouvez utiliser l'action porter secours pour récupérer sa santé. un jet **INT + Réparation** de difficulté 2 (+1 par blessure) afin de soit soigner un montant de PV égal à la compétence réparation plus 1 PV par 2PA dépensé. Vous ne pouvez pas rendre de PV à votre patient s'il n'est pas Stable.

Mourants

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de vie, il tombe inconscient. A chacun de ses tours, il devra effectuer un jet de survie **END + Survie** la difficulté est égale au nombre de blessure. En cas de réussite, il tient le coup sinon, il meurt.

Stabiliser les mourants

Grace à l'action porter secours, vous pouvez essayer de stabiliser un robot mourant. Vous devez réussir un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté 2 (+1 par blessure). En cas de réussite, +1 PV et il n'est plus mourant. Votre patient reste inconscient et ne peut toujours pas effectuer d'actions.

Réparation

Un robot ne peut être soigné de façon classique avec de la nourriture, des boissons ou du repos. A la place, chaque heure de réparation passer sur un robot lui permet de restaurer un nombre de dommage égale au rang de réparation x2.

Kit de réparation (*stimpack pour robot*)

Prendre une dose permet de l'utiliser sur vous, **Porter secours** permet de l'utiliser sur un autre robot en plus des soins de base. Celui-ci soigne 4 PV ou une blessure.

Si vous portez secours chaque PA dépensé compte double.

Nourriture et boisson

Bien qu'il soit rare de se nourrir correctement dans les terres désolées, un casse-dalle décent, un repas copieux ou une boisson rafraîchissante sont des aspects vitaux de l'existence et un bon moyen de retrouver la santé.

La nourriture et les boissons permettent de récupérer un certain montant de PV, indiqué dans leurs description. Il est impossible de consommer de la nourriture ou des boissons pendant un combat. Certaines formes de nourriture ou de boissons sont irradiées, surtout si elle ne sont pas cuites: Lancez l'🍷 si vous consommez un aliment irradié et, si vous obtenez un effet, soustrayez 1 points de dégâts de radiation qui ignore la RD conférée par votre équipement ou votre armure.

Se remettre des RAD

Puisque les dégâts de radiation réduisent le maximum de PV, ils ne se soignent pas comme les autres types de dégâts et ne guérissent jamais de manière naturelle.

Seuls les RadAway et certains consommables ou drogues permettent d'éliminer les dégâts de radiation lorsque vous soignez des pv en même temps que vous éliminez des dégâts de radiation, commencez par éliminer les dégâts de radiation avant de résoudre la récupération de PV.

Nourriture et boisson

Bien qu'il soit rare de se nourrir correctement dans les terres désolées, un casse-dalle décent, un repas copieux ou une boisson rafraîchissante sont des aspects vitaux de l'existence et un bon moyen de retrouver la santé.

La nourriture et les boissons permettent de récupérer un certain montant de PV, indiqué dans leurs description. Il est impossible de consommer de la nourriture ou des boissons pendant un combat. Certaines formes de nourriture ou de boissons sont irradiées, surtout si elle ne sont pas cuites: Lancez l'🍷 si vous consommez un aliment irradié et, si vous obtenez un effet, soustrayez 1 points de dégâts de radiation qui ignore la RD conférée par votre équipement ou votre armure.

Se remettre des RAD

Puisque les dégâts de radiation réduisent le maximum de PV, ils ne se soignent pas comme les autres types de dégâts et ne guérissent jamais de manière naturelle.

Seuls les RadAway et certains consommables ou drogues permettent d'éliminer les dégâts de radiation lorsque vous soignez des pv en même temps que vous éliminez des dégâts de radiation, commencez par éliminer les dégâts de radiation avant de résoudre la récupération de PV.

Résumé des Attaques

- (*Optionnel*) Choisissez la localisation de votre attaque, ce qui augmente la difficulté de +1. Si vous réussissez des dégâts localisés cela peut apporter des avantages.
- La difficulté est égale à la défense de la cible, modifier par la portée pour les armes à distance et de lancer.

Compétences d'arme

Corps à Corps FOR + Corps à corps

Distance AGI + Arme légère , END + Arme lourdes , PER + Arme à énergie

Lancer PER + Explosifs, AGI + Projectiles

Main Nues PER + Main nues

Chaque tir dépense au minimum une munition.

Distance : Vous pouvez gagner +1 🧠 supplémentaire pour IPA jusqu'au maximum de votre cadence de tir.

Corps à corps ou lancer : Vous pouvez gagner +1 🧠 supplémentaire pour IPA, jusqu'à 3 PA maximum peuvent être utilisés de cette façon.

Attaque furtive

Si votre cible ne vous à pas vu, vous pouvez effectuer une attaque furtive. Cela permet de réduire la difficulté de 1. Vous bénéficier de +2 🧠 Supplémentaire. L'effet **Brutal** s'active automatiquement pour les attaques furtive si l'arme bénéficie de cette qualité.

D20	Humanoïde	Quadrupède	Insectoïde	Robot
1-2	Tête	Tête	Tête	Optique
3-8	Torse	Torse	Torse	Corps
9-11	Bras G	Patte Av.G	Aile G	Bras 1
12-14	Bras G	Patte Av.D	Aile D	Bras 2
15-17	Jambes G	Patte Ar.G	Pattes	Bras 3
18-20	Jambes D	Pattes Ar.D	Pattes	Propulseurs

Résumé des Attaques

- (*Optionnel*) Choisissez la localisation de votre attaque, ce qui augmente la difficulté de +1. Si vous réussissez des dégâts localisés cela peut apporter des avantages.
- La difficulté est égale à la défense de la cible, modifier par la portée pour les armes à distance et de lancer.

Compétences d'arme

Corps à Corps FOR + Corps à corps

Distance AGI + Arme légère , END + Arme lourdes , PER + Arme à énergie

Lancer PER + Explosifs, AGI + Projectiles

Main Nues PER + Main nues

Chaque tir dépense au minimum une munition.

Distance : Vous pouvez gagner +1 🧠 supplémentaire pour IPA jusqu'au maximum de votre cadence de tir.

Corps à corps ou lancer : Vous pouvez gagner +1 🧠 supplémentaire pour IPA, jusqu'à 3 PA maximum peuvent être utilisés de cette façon.

Attaque furtive

Si votre cible ne vous à pas vu, vous pouvez effectuer une attaque furtive. Cela permet de réduire la difficulté de 1. Vous bénéficier de +2 🧠 Supplémentaire. L'effet **Brutal** s'active automatiquement pour les attaques furtive si l'arme bénéficie de cette qualité.

D20	Humanoïde	Quadrupède	Insectoïde	Robot
1-2	Tête	Tête	Tête	Optique
3-8	Torse	Torse	Torse	Corps
9-11	Bras G	Patte Av.G	Aile G	Bras 1
12-14	Bras G	Patte Av.D	Aile D	Bras 2
15-17	Jambes G	Patte Ar.G	Pattes	Bras 3
18-20	Jambes D	Pattes Ar.D	Pattes	Propulseurs

Résumé des Actions

Action mineur

Voici la liste, *non exhaustive*, des actions mineurs que vous pouvez effectuer.

- ◆ **Interagir** : Ouvrir une porte, actionner un bouton, etc...
- ◆ **Saisir un objet** : Attraper un objet que vous portez sur vous ou qui est situé à portée de main **et** ranger un objet portée.
- ◆ **Prendre une dose** : Prendre une dose de drogue que vous tenez en main (déjà saisi), ou l'administrer a un autre personnage **volontaire** à portée.
- ◆ **Se déplacer** : Se déplacer d'une zone au maximum, jusqu'à un emplacement à portée moyenne ou inférieur. Si vous êtes à terre, vous pouvez vous relever (*déplacement de valeur **END max***).
- ◆ **Viser** : Relancer Id20 sur le prochain test d'attaque que vous effectuez au cours du tours.

Résumé des Actions

Action mineur

Voici la liste, *non exhaustive*, des actions mineurs que vous pouvez effectuer.

- ◆ **Interagir** : Ouvrir une porte, actionner un bouton, etc...
- ◆ **Saisir un objet** : Attraper un objet que vous portez sur vous ou qui est situé à portée de main **et** ranger un objet portée.
- ◆ **Prendre une dose** : Prendre une dose de drogue que vous tenez en main (déjà saisi), ou l'administrer a un autre personnage **volontaire** à portée.
- ◆ **Se déplacer** : Se déplacer d'une zone au maximum, jusqu'à un emplacement à portée moyenne ou inférieur. Si vous êtes à terre, vous pouvez vous relever (*déplacement de valeur **END max***).
- ◆ **Viser** : Relancer Id20 sur le prochain test d'attaque que vous effectuez au cours du tours.

Action capitale

Voici la liste des actions capitale que vous pouvez effectuer.

- ◆ **Aider** : aider un autre personnage à réussir son test lors de son tour (*vous perdez votre tour*).
- ◆ **Attaquer** : effectuer une attaque.
- ◆ **Donner un autre 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** (*personnage*), **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.
- ◆ **Porter secours** : Soigner ses blessures ou celles d'un allié. Effectuez un test d'**INT + Médecine** (*difficulté = blessures du patient, +1 sur soi-même*). Une réussite soigne 1 PV par rang de médecine (*+1 par PA*), ou soigne une blessure ou stabilise un personnage mourant.
- ◆ **Se préparer** : Effectuer 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** : Effectuer un test **AGI + Athlétisme** de difficulté égale à votre valeur actuelle de défense. +1 défense sur une réussite (+2 défense pou ZPA).
- ◆ **Se tenir prêt** : Décrire une situation et l'action capital à exécuter. Si elle se produit, vous jouez votre action immédiatement.
- ◆ **Sprinter** : Se déplacer (*déplacement de valeur END x2 max*).
- ◆ **Ne rien faire**.

Action capitale

Voici la liste des actions capitale que vous pouvez effectuer.

- ◆ **Aider** : aider un autre personnage à réussir son test lors de son tour (*vous perdez votre tour*).
- ◆ **Attaquer** : effectuer une attaque.
- ◆ **Donner un autre 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** (*personnage*), **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.
- ◆ **Porter secours** : Soigner ses blessures ou celles d'un allié. Effectuez un test d'**INT + Médecine** (*difficulté = blessures du patient, +1 sur soi-même*). Une réussite soigne 1 PV par rang de médecine (*+1 par PA*), ou soigne une blessure ou stabilise un personnage mourant.
- ◆ **Se préparer** : Effectuer 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** : Effectuer un test **AGI + Athlétisme** de difficulté égale à votre valeur actuelle de défense. +1 défense sur une réussite (+2 défense pou ZPA).
- ◆ **Se tenir prêt** : Décrire une situation et l'action capital à exécuter. Si elle se produit, vous jouez votre action immédiatement.
- ◆ **Sprinter** : Se déplacer (*déplacement de valeur END x2 max*).
- ◆ **Ne rien faire**.

Point d'action

La réserve de points d'action est utilisable par tous les joueurs autour de la table. Elle est limitée à 6 PA au maximum.

Lors de n'importe quelle jet, chaque réussite au dessus du nombre requis pour le teste et ajouté à la réserve de PA de groupe.

Achetez des d20 (1 à 6 PA): Achetez des d20 en plus pour un test. Le coût de chaque d20 augmente au fur est à mesure. Un test ne peut bénéficier de dés bonus jusqu'à un maximum de 5 dés dans la réserve.

Réserve de dés	D20 Bonus	Coût en PA
2d20	-	-
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Obtenir des informations (1 PA): Posez *une seule* question au MJ, au *sujet de la situation en cours*, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.

Réduire le temps nécessaire (2 PA): Réduisez de moitié la durée de votre tâche.

Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA): Vous avez droit à une action mineur supplémentaire lors de votre tour (*Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 actions mineurs*).

Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA): Vous avez droit à une action capitale supplémentaire lors de votre tour (*Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 actions mineurs*). La difficulté de cette action est de +1.

Acheter des dés sans disposer de PA

Si vous ne possédez aucun PA pour acheter des d20 pour un jet de compétence, vous pouvez toujours générer des PA pour le meneur de jeu. Pour chaque PA que vous auriez dépensé, le MJ ajoute 1 PA à sa réserve. Il pourra ensuite utiliser ces points pour les actions et les tests de ses PNJ. Vous pouvez offrir des PA au MJ uniquement dans le cadre de l'achat de d20 : vous ne pouvez pas le faire pour les autres utilisation de PA.

Point d'action

La réserve de points d'action est utilisable par tous les joueurs autour de la table. Elle est limitée à 6 PA au maximum.

Lors de n'importe quelle jet, chaque réussite au dessus du nombre requis pour le teste et ajouté à la réserve de PA de groupe.

Achetez des d20 (1 à 6 PA): Achetez des d20 en plus pour un test. Le coût de chaque d20 augmente au fur est à mesure. Un test ne peut bénéficier de dés bonus jusqu'à un maximum de 5 dés dans la réserve.

Réserve de dés	D20 Bonus	Coût en PA
2d20	-	-
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Obtenir des informations (1 PA): Posez *une seule* question au MJ, au *sujet de la situation en cours*, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.

Réduire le temps nécessaire (2 PA): Réduisez de moitié la durée de votre tâche.

Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA): Vous avez droit à une action mineur supplémentaire lors de votre tour (*Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 actions mineurs*).


Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA): Vous avez droit à une action capitale supplémentaire lors de votre tour (*Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 actions mineurs*). La difficulté de cette action est de +1.

Acheter des dés sans disposer de PA

Si vous ne possédez aucun PA pour acheter des d20 pour un jet de compétence, vous pouvez toujours générer des PA pour le meneur de jeu. Pour chaque PA que vous auriez dépensé, le MJ ajoute 1 PA à sa réserve. Il pourra ensuite utiliser ces points pour les actions et les tests de ses PNJ. Vous pouvez offrir des PA au MJ uniquement dans le cadre de l'achat de d20 : vous ne pouvez pas le faire pour les autres utilisation de PA.


Point de chance :


Au début d'une quête ou d'un scénario, vous disposez d'un nombre de points de chance égal à votre valeur de chance. Vous pouvez dépenser ces points pour activer l'une des options suivantes. *(Le MJ peut en donner, s'il le souhaite):*

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 points dépensé.

Veinard (1–X pts): Introduisez un fait ou un détail dans votre situation actuelle, un élément que vous avez de la chance de croiser. Le MJ peut vous indiquer une occasion favorable pour cette option ou vous pouvez lui suggérer ce qu'il peut advenir. Néanmoins, il peut mettre son veto ou vous demander de dépenser plusieurs points de chance pour que votre idée se concrétise.


Coup de bol (1 pts): Vous pouvez avant de lancer les dés choisir votre **Cha** comme attribut à la place de celui choisit par le MJ, pour ce test.

Parfait timing (1 pts): Au début de n'importe quel round de combat, ou juste après l'action d'un autre personnage ou d'une créature, dépensez 1 pts de chance pour interrompre l'ordre d'initiative et jouer immédiatement votre tour pour ce round *(Ne permet pas de jouer 2 fois pendant le round et cela compte uniquement pour le round)*. 

Miss Fortune (1 Pts): Lors d'un test Relancer 1d20 ou jusqu'à 3 . Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois: vous ne pouvez pas relancer un dé si vous venez de le faire *(vous devez accepter ce nouveau résultat)*.


Point de chance :


Au début d'une quête ou d'un scénario, vous disposez d'un nombre de points de chance égal à votre valeur de chance. Vous pouvez dépenser ces points pour activer l'une des options suivantes. *(Le MJ peut en donner, s'il le souhaite):*

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 points dépensé.

Veinard (1–X pts): Introduisez un fait ou un détail dans votre situation actuelle, un élément que vous avez de la chance de croiser. Le MJ peut vous indiquer une occasion favorable pour cette option ou vous pouvez lui suggérer ce qu'il peut advenir. Néanmoins, il peut mettre son veto ou vous demander de dépenser plusieurs points de chance pour que votre idée se concrétise.

Coup de bol (1 pts): Vous pouvez avant de lancer les dés choisir votre **Cha** comme attribut à la place de celui choisit par le MJ, pour ce test.

Parfait timing (1 pts): Au début de n'importe quel round de combat, ou juste après l'action d'un autre personnage ou d'une créature, dépensez 1 pts de chance pour interrompre l'ordre d'initiative et jouer immédiatement votre tour pour ce round *(Ne permet pas de jouer 2 fois pendant le round et cela compte uniquement pour le round)*. 

Miss Fortune (1 Pts): Lors d'un test Relancer 1d20 ou jusqu'à 3 . Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois: vous ne pouvez pas relancer un dé si vous venez de le faire *(vous devez accepter ce nouveau résultat)*.


Résumé des Règles d'Arme

Type D'arme





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

- ◆ Arme de corps à corps
- ◆ Arme lourdes
- ◆ Main nues
- ◆ Arme légères
- ◆ Arme à énergie
- ◆ Projectiles
- ◆ Explosifs

Valeur de dégâts

La valeur de dégâts indique le nombre de dés de combats. Ils sont représentés par une valeur suivie d'une icône de pi-boy. Exemple : +2 

Différentes icônes sont présentes sur les dés Fallout. Néanmoins, ceux-ci peuvent être remplacés par des d6 dont voici la signification des différentes faces.

1	2	3-4	5-6
			
1 dégâts	2 dégâts	Rien	1 dégâts + Effet d'arme

Type de dégâts

Le type de dégâts décrit le type de dégâts infligé par l'arme:

Balistique : Tous les dégâts qui ne sont pas d'un autre type.

Energétiques : Infligés par le feu, les lasers ou le plasma.

Radiation : Viennent d'exposition au rayonnement, armes nucléaires ou irradiées.

Poison : Viennent de substances toxiques ou venin d'animaux.


Résumé des Règles d'Arme

Type D'arme





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

- ◆ Arme de corps à corps
- ◆ Arme lourdes
- ◆ Main nues
- ◆ Arme légères
- ◆ Arme à énergie
- ◆ Projectiles
- ◆ Explosifs

Valeur de dégâts

La valeur de dégâts indique le nombre de dés de combats. Ils sont représentés par une valeur suivie d'une icône de pi-boy. Exemple : +2 

Différentes icônes sont présentes sur les dés Fallout. Néanmoins, ceux-ci peuvent être remplacés par des d6 dont voici la signification des différentes faces.

1	2	3-4	5-6
			
1 dégâts	2 dégâts	Rien	1 dégâts + Effet d'arme

Type de dégâts

Le type de dégâts décrit le type de dégâts infligé par l'arme:

Balistique : Tous les dégâts qui ne sont pas d'un autre type.


Energétiques : Infligés par le feu, les lasers ou le plasma.

Radiation : Viennent d'exposition au rayonnement, armes nucléaires ou irradiées.

Poison : Viennent de substances toxiques ou venin d'animaux.

Cadence de tir

Toutes les armes à feu et certain armes explosive on une cadence de tir. Elle représente la vitesse à laquelle l'arme peut tirer. Elle est comprise entre 0 - 6.

Quand vous portez une attaque avec une armes qui possède une cadence, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaire pour augmenter les dégâts, IPA par munition. Vous ajoutez +1  par munition utilisé de cette manière pour cette attaque.

La cadence de tir indique le nombre maximal de munition que vous pouvez acheter de cette manière.


Portée

Les armes à distance ont une portée optimal indiqué dans leurs description.

Cible à porté	Description	C	M	L	E
Courte (C) Même zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans la même zone.	0	+1	+2	+3
Moyenne (M) +1 Zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans une zone adjacente.	+1	0	+1	+2
Longue (L) +2 zones	l'arme est plus efficace contre des cibles situées 2 zones plus loin.	+2	+1	0	+1
Extrême (E) +3 zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées au delà de 2 zones.	+3	+2	+1	0

Cadence de tir

Toutes les armes à feu et certain armes explosive on une cadence de tir. Elle représente la vitesse à laquelle l'arme peut tirer. Elle est comprise entre 0 - 6.

Quand vous portez une attaque avec une armes qui possède une cadence, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaire pour augmenter les dégâts, IPA par munition. Vous ajoutez +1  par munition utilisé de cette manière pour cette attaque.


La cadence de tir indique le nombre maximal de munition que vous pouvez acheter de cette manière.

Portée

Les armes à distance ont une portée optimal indiqué dans leurs description.

Cible à porté	Description	C	M	L	E
Courte (C) Même zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans la même zone.	0	+1	+2	+3
Moyenne (M) +1 Zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans une zone adjacente.	+1	0	+1	+2
Longue (L) +2 zones	l'arme est plus efficace contre des cibles situées 2 zones plus loin.	+2	+1	0	+1
Extrême (E) +3 zone	l'arme est plus efficace contre des cibles situées au delà de 2 zones.	+3	+2	+1	0


Effet de dégâts

Plusieurs symboles présent lors d'un jet active tous les dégâts de vos armes. Certains effets nécessites plusieurs symboles . Les différents effets sont indiqué après les dégâts de l'arme (dans la colonne effet).

Liste des effets

Brutal : L'attaque inflige +1 points de dégâts par symbole sur le dés au lieux de l'habituel.

Zone : Pour chaque symbole sur le jet de dégâts, votre attaque inflige un coup supplémentaire à la cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts obtenue (*arrondi à l'inférieur*) et touche une localisation au hasard.

Destructeur : Pour chaque symbole sur le jet de dégâts, réduisez de -1  d'abri qu'il fournit de manière permanent. Si la cible n'as pas d'abri, réduisez de 1 la résistance aux dégâts sur la localisation touchée, selon le type de dégâts de l'arme : (*réduisez la résistance au dégâts correspondant*).

Rafale : L'attaque peut toucher une cible supplémentaire à portée courte de la cible principale pour chaque symbole sur le jet de dégâts. +1 munition par cible.


Étourdissant : La cible un nombre d'action correspondant au symbole sur le jet d'attaque. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour effectuer des actions supplémentaires normales.

Perforant X : Ignorez X points de résistance aux dégâts de la cible pour chaque symbole obtenue sur le jet de dégâts. X est égal à la quantité de symbole.

Radioactif : Pour chaque effet obtenue sur le jet de dégâts, la cible subit également 1 point de dégâts de radiation. C'est dégâts sont appliqué après les autres types de dégâts. Les dégâts radioactif diminue le maximum de point de vie.

Persistant : Si vous obtenez un ou plusieurs symbole, la cible subit de nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son tour suivant, pendant un nombre de rounds égal au nombre d'effets obtenues 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 égal au nombre de symbole obtenue sur le jet de dégâts. Le jet est déterminé par le MJ. Il arrive que le type de dégâts soit différents des effets basique de l'arme, dans ce cas c'est précisé sur l'arme.


Effet de dégâts

Plusieurs symboles présent lors d'un jet active tous les dégâts de vos armes. Certains effets nécessites plusieurs symboles . Les différents effets sont indiqué après les dégâts de l'arme (dans la colonne effet).

Liste des effets

Brutal : L'attaque inflige +1 points de dégâts par symbole sur le dés au lieux de l'habituel.

Zone : Pour chaque symbole sur le jet de dégâts, votre attaque inflige un coup supplémentaire à la cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts obtenue (*arrondi à l'inférieur*) et touche une localisation au hasard.

Destructeur : Pour chaque symbole sur le jet de dégâts, réduisez de -1  d'abri qu'il fournit de manière permanent. Si la cible n'as pas d'abri, réduisez de 1 la résistance aux dégâts sur la localisation touchée, selon le type de dégâts de l'arme : (*réduisez la résistance au dégâts correspondant*).

Rafale : L'attaque peut toucher une cible supplémentaire à portée courte de la cible principale pour chaque symbole sur le jet de dégâts. +1 munition par cible.

Étourdissant : La cible un nombre d'action correspondant au symbole sur le jet d'attaque. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour effectuer des actions supplémentaires normales.

Perforant X : Ignorez X points de résistance aux dégâts de la cible pour chaque symbole obtenue sur le jet de dégâts. X est égal à la quantité de symbole.

Radioactif : Pour chaque effet obtenue sur le jet de dégâts, la cible subit également 1 point de dégâts de radiation. C'est dégâts sont appliqué après les autres types de dégâts. Les dégâts radioactif diminue le maximum de point de vie.

Persistant : Si vous obtenez un ou plusieurs symbole, la cible subit de nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son tour suivant, pendant un nombre de rounds égal au nombre d'effets obtenues 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 égal au nombre de symbole obtenue sur le jet de dégâts. Le jet est déterminé par le MJ. Il arrive que le type de dégâts soit différents des effets basique de l'arme, dans ce cas c'est précisé sur l'arme.

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 et facile à utiliser à proximité de l'ennemi et ne subit pas d'augmentation de difficulté quand un ennemi est à portée de main.

Deux mains : Si ce type d'arme et utilisé à une main, la difficulté augmente de +2.

Dissimulé : Une arme avec la qualité dissimulé est petite / facile à dissimuler. Les ennemis ne voient l'arme que si vous la manier, ou s'ils vous fouillent méthodiquement et réussissent un test PER + Survie Difficulté 2.

Fiable : Pendant chaque rencontre de combat, cette qualité permet d'ignorer la première complication que vous obtenez sur un test de cette arme (*Cette arme ne peut être fiable et imprévisible à la fois*).

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.

Invalident : La difficulté de tout test de compétence pour guérir des blessures infligées par cette arme augmente de +1.

Lancer : Les armes ont une portée indiquée pour un lancer optimal comme pour utilisation d'arme normal. L'utilisation de l'arme peut avoir une portée différentes pour sont utilisation classique et lancé. Un jet AGI + Projectiles pour attaquer avec l'arme, selon le type d'arme.

Gatling : Les armes Gatling dépensent beaucoup de munition : 10 par coup normaux. Si vous dépensez IPA pour augmenter la cadence, une arme Gatling en dépensera 10munition à la place. Chaque fois que vous dépensez des munitions pour augmenter les dégâts de cette arme, ajoutez +2

Imprécis : Quand vous portez une attaque avec cette qualité, vous ne pouvez pas gagner les bénéfices de l'actions mineurs viser. Une arme ne peut être à la fois précise et imprécise.

Précis : Si vous effectuez l'action mineure viser avant d'attaquer avec une arme précise, vous pouvez dépenser jusqu'à 3PA pour ajouter +1 par PA dépensé aux dégâts de l'attaque. Si vous gagnez des dégâts de cette manière, vous ne pouvez dépenser de munition pour gagner des dégâts supplémentaires. Une arme précise ne peut être imprécise (*Cette qualité permet de faire plus de dégâts sans dépenser de munition supplémentaire*).

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 de la qualité «zone d'impact»*).

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 et facile à utiliser à proximité de l'ennemi et ne subit pas d'augmentation de difficulté quand un ennemi est à portée de main.

Deux mains : Si ce type d'arme et utilisé à une main, la difficulté augmente de +2.

Dissimulé : Une arme avec la qualité dissimulé est petite / facile à dissimuler. Les ennemis ne voient l'arme que si vous la manier, ou s'ils vous fouillent méthodiquement et réussissent un test PER + Survie Difficulté 2.

Fiable : Pendant chaque rencontre de combat, cette qualité permet d'ignorer la première complication que vous obtenez sur un test de cette arme (*Cette arme ne peut être fiable et imprévisible à la fois*).

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.

Invalident : La difficulté de tout test de compétence pour guérir des blessures infligées par cette arme augmente de +1.

Lancer : Les armes ont une portée indiquée pour un lancer optimal comme pour utilisation d'arme normal. L'utilisation de l'arme peut avoir une portée différentes pour sont utilisation classique et lancé. Un jet AGI + Projectiles pour attaquer avec l'arme, selon le type d'arme.

Gatling : Les armes Gatling dépensent beaucoup de munition : 10 par coup normaux. Si vous dépensez IPA pour augmenter la cadence, une arme Gatling en dépensera 10munition à la place. Chaque fois que vous dépensez des munitions pour augmenter les dégâts de cette arme, ajoutez +2

Imprécis : Quand vous portez une attaque avec cette qualité, vous ne pouvez pas gagner les bénéfices de l'actions mineurs viser. Une arme ne peut être à la fois précise et imprécise.

Précis : Si vous effectuez l'action mineure viser avant d'attaquer avec une arme précise, vous pouvez dépenser jusqu'à 3PA pour ajouter +1 par PA dépensé aux dégâts de l'attaque. Si vous gagnez des dégâts de cette manière, vous ne pouvez dépenser de munition pour gagner des dégâts supplémentaires. Une arme précise ne peut être imprécise (*Cette qualité permet de faire plus de dégâts sans dépenser de munition supplémentaire*).


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 de 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.

Reco : Quand vous visez avec cette arme, vous pouvez marquer la cible que vous avez visée. Le prochain allié qui attaque cette cible peut relancer ID20 de son attaque (*ce qui augmente les probabilités de toucher*).

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 PÉR + Survie avec une difficulté de 2.

Vision Nocturne : Le viseur de cette arme est conçu pour vous permettre de voir plus clairement dans l'obscurité. Quand vous visez avec cette arme, 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 les test de compétences approprié pour attaquer avec une difficulté de base de 2 (*ajoutez à cela la difficulté en fonction de la portée*). Si vous réussissez, toutes les créatures (*et autres cible 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 (*arrondi à l'inférieur*) pour déterminer les dégâts infligés aux créatures dans la zone ciblée et ignorez les effets de dégâts normaux de l'arme.

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.

Reco : Quand vous visez avec cette arme, vous pouvez marquer la cible que vous avez visée. Le prochain allié qui attaque cette cible peut relancer ID20 de son attaque (*ce qui augmente les probabilités de toucher*).

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 PÉR + Survie avec une difficulté de 2.

Vision Nocturne : Le viseur de cette arme est conçu pour vous permettre de voir plus clairement dans l'obscurité. Quand vous visez avec cette arme, 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 les test de compétences approprié pour attaquer avec une difficulté de base de 2 (*ajoutez à cela la difficulté en fonction de la portée*). Si vous réussissez, toutes les créatures (*et autres cible 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 (*arrondi à l'inférieur*) pour déterminer les dégâts infligés aux créatures dans la zone ciblée et ignorez les effets de dégâts normaux de l'arme.