



Chances de succès

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Modificateurs de Combat Rapproché

Facteur	Modificateur au Combat Rapproché
Attaquant à terre	-2
Cible à terre	+2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3

Modificateurs de Combat à Distance

Facteur	Modificateur au Combat à Distance
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2

Armures

Armure	Protection
Cuir	1
Cotte de Maille	2
Gilet Pare Balles	2
Armure de Plaque	3
Armure Kevlar	3

Armes

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Couteau	+1	1	Contact	-
Fusil	+2	2	Distance	-
Mitraillette	+3	2	Distance	-
Hache	+2	3	Contact	-
Instrument contondant	+1	1	Contact	-
Lance Flamme	+5	4	Distance	Peut exploser, Encombrement 3
Mains nues	-	0	Contact	-
Matraque	+1	1	Contact	-
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Encombrement 2
Pierre	-	0	Distance	-
Pistolet	+2	1	Distance	-
Revolver	+2	1	Distance	-

Blessures Critiques

D6	Blessure	Type	Effets
1	Souffle coupé	Brève	Pénalité de -2 jusqu'à la fin du combat
2	Douleur intense	Brève	Pénalité de -2 pendant 1 heure
3	Blessure superficielle	Durable	Pénalité de -2 jusqu'à la fin du scénario
4	Blessure grave	Durable	Pénalité de -4 jusqu'à la fin du scénario
5	Agonie	Mortelle	Incapacité jusqu'à la fin du scénario
6	Mort instantanée	Mortelle	Mort instantanée

Panique

D6 + Stress	Effet
1-6	Vous tenez le coup : vous maîtrisez la panique qui monte en vous
7	Tressaillement nerveux : le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1
8	Tremblements : tous vos tests d'actions physiques ont un malus de -2
9	Objet lâché : vous lâchez un objet choisi par le MJ
10	Figé : vous perdez votre prochain déplacement et votre prochaine action
11	Tous aux abris ! : lors de votre prochain tour, vous courez vous mettre à l'abri, votre Stress baisse de 1 mais celui des autres PJ augmente de 1
12	Hurlement : vous hurlez et perdez votre prochain tour, votre Stress baisse de 1, mais tous les PJ doivent faire un test de panique
13	Fuite (permanent) : vous fuyez le danger pour vous mettre à l'abri et ne tenterez plus d'action offensive, votre Stress baisse de 1, mais les PJ qui vous voient fuir font un test de Panique
14	Psychose (permanent) : vous attaquez immédiatement le PJ ou PNJ le plus proche et vous n'arrêterez pas tant que votre cible n'est pas brisée, les PJ qui assistent à la scène doivent faire un test de Panique
15+	Catatonie (permanent) : vous vous effondrez et ne pouvez plus entreprendre aucune action