

Fallout YZE

2024-06-11

- [Introduction](#)
- [Personnages Joueurs](#)
 - [Feuille de personnage](#)
 - [Origine et occupation](#)
 - [Confrérie de l'Acier](#)
 - [Initié](#)
 - [Scribe](#)
 - [Goule](#)
 - [Habitant de l'abri](#)
 - [Agent de Sécurité Vault-Tec](#)
 - [Résident Vault-Tec](#)
 - [Habitant des Terres Désolées](#)
 - [Colon](#)
 - [Marchand](#)
 - [Mercenaire](#)
 - [Pillard](#)
 - [Vagabond](#)
 - [Mister Handy](#)
 - [Miss Nanny](#)
 - [Mister Farmhand](#)
 - [Mister Gusty](#)
 - [Mister Handy](#)
 - [Nurse Handy](#)
 - [Super Mutant](#)
 - [Cogneur](#)
 - [Attributs](#)
 - [La Chance](#)
 - [Santé](#)
 - [Irradiation](#)
 - [Compétences](#)
 - [Aptitudes](#)
 - [Traits de personnalité](#)
 - [Équipement et encombrement](#)
 - [Objets légers et lourds](#)
 - [Objets minuscules](#)
 - [Encombré](#)
 - [Expérience](#)
 - [Dépenser ses XP](#)
 - [Traits de personnalité](#)
- [Compétences et Aptitudes](#)
 - [Lancer les dés](#)
 - [Tests de compétence](#)

- [Succès multiples](#)
- [L'art de l'échec](#)
- [Pousser un jet](#)
 - [Le coût de la poussée](#)
 - [Jets passifs](#)
 - [Une seule fois](#)
- [Une seule chance](#)
- [Modificateurs](#)
 - [Difficulté](#)
- [Entraide](#)
- [Jets opposés](#)
- [Équipement](#)
 - [L'équipement se dégrade](#)
 - [Réparation](#)
- [Les compétences](#)
 - [Armes à énergie \(Perception\)](#)
 - [Armes de corps à corps \(Force\)](#)
 - [Armes légères \(Agilité\)](#)
 - [Armes lourdes \(Endurance\)](#)
 - [Athlétisme \(Force\)](#)
 - [Crochetage \(Perception\)](#)
 - [Discours \(Charisme\)](#)
 - [Discrétion \(Agilité\)](#)
 - [Explosifs \(Perception\)](#)
 - [Mains nues \(Force\)](#)
 - [Médecine \(Intelligence\)](#)
 - [Observation \(Perception\)](#)
 - [Pilotage \(Perception\)](#)
 - [Projectiles \(Agilité\)](#)
 - [Psychologie \(Perception\)](#)
 - [Résistance \(Endurance\)](#)
 - [Réparation \(Intelligence\)](#)
 - [Sciences \(Intelligence\)](#)
 - [Survie \(Endurance\)](#)
 - [Troc \(Charisme\)](#)
- [Aptitudes](#)
- [Combat et Dégâts](#)
 - [Cartes et zones](#)
 - [Caractéristiques des zones](#)
 - [Frontières et lignes de vue](#)
 - [Catégories de portée](#)
 - [Rounds et initiative](#)
 - [Tirer l'initiative](#)
 - [Surprise](#)
 - [Échanger l'initiative](#)
 - [Votre tour](#)
 - [Initiative des PNJ](#)
 - [Actions lentes et rapides](#)

- [Décrivez vos actions](#)
 - [Aider les autres](#)
- [Déplacements](#)
 - [Retraite](#)
- [Embuscades et attaques furtives](#)
- [Combat rapproché](#)
 - [Attaques spéciales](#)
- [Parade](#)
- [Combat à distance](#)
 - [Viser](#)
 - [Munitions](#)
 - [Tir en rafale](#)
- [Armes](#)
- [Dégâts](#)
 - [Subir des dégâts](#)
 - [Armures](#)
 - [Couverture](#)
- [Brisé](#)
 - [Plus de dégâts](#)
 - [Récupération](#)
- [Blessures critiques](#)
 - [La mort](#)
 - [Soigner les blessures critiques](#)
- [Adversaires](#)
- [Autres dangers](#)
 - [Obscurité](#)
 - [Feu](#)
 - [Explosions](#)
 - [Chutes](#)
 - [Noyade](#)
 - [Poison](#)
 - [Maladies](#)
 - [Froid](#)
 - [Faim](#)
 - [Manque de sommeil](#)
- [Équipement](#)
 - [Nourriture](#)
 - [Drogues](#)
 - [Livres et revues](#)
 - [Pip-Boy](#)
- [Créatures](#)
 - [Humanoïdes](#)
 - [Goule sauvages](#)
 - [Super mutant](#)
 - [Synthétique](#)
 - [Pillard](#)
 - [Monstres](#)
 - [Animaux](#)

- [Chien](#)
- [Darillon](#)
- [Écorcheur](#)
- [Fangeux](#)
- [Mouche bouffie](#)
- [Radcafard](#)
- [Radscorpion](#)
- [Rataupe](#)
- [Yao Guai](#)
- [Robots](#)
 - [Eyebot](#)
 - [Laserotron](#)
 - [Protectron](#)
 - [Robot sentinelle](#)
 - [Tourelle](#)
- [Historique](#)



[Archive contenant ce document au format HTML, Epub, PDF, DocX et Markdown ainsi que des feuilles de personnage personnalisables et les tables en PDF.](#)

L'autorisation de copier, modifier et distribuer ce texte n'est accordée que dans le cadre de la licence Year Zero Engine Free Tabletop License, [disponible ici](#).

Vous devez lire la FTL et en comprendre les termes avant d'utiliser ce matériel.

- Auteur : Michel Casabianca (d'après le SRD de Tomas Härenstam)

Introduction

Fallout YZE est un système de jeux de rôle sur table basé sur le [SRD Year Zero Engine](#) pour jouer dans l'univers post apocalyptique de Fallout. Le système s'inspire de celui du jeu de rôle officiel en le simplifiant drastiquement mais en essayant autant que possible d'en garder l'esprit. En particulier, les attributs (qui font de votre personnage un être S.P.E.C.I.A.L) et les compétences ont été conservées et s'écartent donc sensiblement des jeux Year Zero Engine.

Cependant, il vous faudra posséder le livre de base du jeu de rôle officiel dans la mesure où ce document ne reprend pas la description de l'univers. D'autre part, les listes des aptitudes et du matériel sont des versions très partielles de celles du jeu de rôle officiel. À la charge du MJ de convertir les éléments qui lui manquent selon ses besoins.

Personnages Joueurs

Votre personnage joueur (PJ) est votre atout le plus important, il est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le monde. Mais en retour, il dépend de vous pour prendre les bonnes décisions. Prenez votre PJ au sérieux et jouez avec lui comme s'il s'agissait d'une personne réelle. C'est plus amusant. En même temps, n'essayez pas de protéger votre PJ de tous les dangers possibles et imaginables. Le but du jeu est de créer une bonne histoire. Pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ changera et se développera. Ses compétences et aptitudes peuvent être développées grâce à l'expérience, mais vous pouvez aussi découvrir comment sa personnalité change et se forme d'une manière qui ne peut pas être mesurée par des chiffres sur une feuille de papier. C'est à ce moment-là que votre personnage prend vie.

Feuille de personnage

Voici la feuille de personnage de Fallout YZE :



| | |
|------------|--|
| Nom | |
| Origine | |
| Occupation | |
| Aptitude | |

| | |
|-------|-------------|
| Santé | Irradiation |
| ⚙️ | ⚙️ |

Force

⚙️

Perception

⚙️

Endurance

⚙️

Charisme

⚙️

Intelligence

⚙️

Agilité

⚙️

Chance

⚙️

| Compétences | |
|--------------------------------|--|
| Armes à énergie (Perception) | |
| Armes de corps à corps (Force) | |
| Armes légères (Agilité) | |
| Armes lourdes (Endurance) | |
| Athlétisme (Force) | |
| Crochetage (Perception) | |
| Discours (Charisme) | |
| Discretion (Agilité) | |
| Explosifs (Perception) | |
| Mains nues (Force) | |
| Médecine (Intelligence) | |
| Observation (Perception) | |
| Pilotage (Perception) | |
| Projectiles (Agilité) | |
| Psychologie (Perception) | |
| Réparation (Intelligence) | |
| Résistance (Endurance) | |
| Sciences (Intelligence) | |
| Survie (Endurance) | |
| Troc (Charisme) | |

| | |
|---------------|--|
| Grand rêve | |
| Sombre secret | |

| Personnage | Relation |
|------------|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |

| Équipement |
|------------|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Arme | Dégâts | Bonus | Portée | Munitions |
|------|--------|-------|--------|-----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Armure |
|--------|
| |
| |

| | |
|------------|--|
| Expérience | |
|------------|--|

Cette feuille de personnage se trouve dans l'archive et peut être personnalisée : le source XML pour l'éditer sur le site <https://diagrams.net> ainsi que des versions PDF et PNG sont aussi fournies.

Les sept étapes de la création

La façon dont vous créez votre personnage est expliquée en détail dans ce chapitre. Le résumé ci-dessous est une référence utile lors de la création de votre personnage. Prenez une feuille de personnage, un crayon et suivez les étapes ci-dessous :

1. Choisissez votre origine et occupation.
2. Déterminez vos attributs.
3. Déterminez vos compétences.
4. Déterminez votre aptitude de départ selon votre origine.
5. Déterminez vos traits de personnalité.
6. Déterminer votre équipement selon votre occupation.
7. Choisissez un nom.

Origine et occupation

Votre origine indique votre espèce et votre culture d'origine issues de l'univers du jeu et aide les joueurs à en saisir l'ambiance. Elle détermine le type de personne que vous êtes et votre passé. Votre occupation indique votre moyen de subsistance et votre rôle dans le groupe.

L'origine de votre personnage définit parfois des limites à ses attributs et l'aptitude de départ de celui-ci, son occupation indique ses compétences clés. Votre occupation vous propose des citations typiques pour vous aider à interpréter votre personnage.

Confrérie de l'Acier

La Confrérie de l'Acier a pour objectif principal de récupérer et de préserver la technologie du monde d'avant-guerre. Elle est régie par une organisation de type militaire très hiérarchisée. Elle est composée de chevaliers et de scribes qui travaillent à préserver les progrès du passé pour les générations futures.

- Limites d'attributs : aucune
- Aptitudes de départ : Commandement

Initié

Vous êtes une nouvelle recrue de la Confrérie de l'Acier et suivez encore l'entraînement pour mener les combats de cette organisation. Vous aspirez à devenir Chevalier de la Confrérie et porter une armure assistée.

Compétences clefs :

- Armes à énergie
- Survie

Équipement de départ :

- Treillis et capuche de la Confrérie

Fallout YZE

- Couteau de combat
- Pistolet laser avec cellule à fusion pour 10 tirs **ou** Pistolet 10 mm avec 20 cartouches
- Holoplaques de la Confrérie contenant des informations d'identification

Citations typiques :

- Citoyens, une opération de la confrérie de l'Acier est en cours, veuillez ne pas gêner cette opération. Merci pour votre coopération !

Scribe

Vous consacrez votre vie à la préservation des connaissances et technologies du passé ainsi qu'à la recherche scientifique. Il est aussi de votre responsabilité d'entretenir le matériel et armes de la Confrérie. Bien que vous ne soyez pas aussi aguerri que vos frères d'armes, vous devez parfois vous rendre sur le terrain.

Compétences clés :

- Sciences
- Réparation

Équipement de départ :

- Armure de scribe et chapeau
- Couteau de combat
- Pistolet laser et cellule à fusion pour 6 tirs **ou** pistolet 10 mm avec 6 cartouches
- Holoplaques de la Confrérie contenant des informations d'identification

Citations typiques :

- La connaissance scientifique est le bien le plus précieux de l'humanité

Goule

Vous avez été exposé à d'énormes doses de radiations qui ont provoquées des mutations. Votre corps se décompose lentement mais votre métabolisme le régénère en permanence. Votre apparence fait peur à la plupart des habitants des terres désolées, mais votre plus grande peur est de devenir une de ces goules sauvages.

- Limites d'attributs : Le Charisme ne peut dépasser 1
- Aptitudes de départ : Avide de Radiations

Les occupations des Goules sont les mêmes que celles des Habitants des Terres Désolées (avec les mêmes compétences clés et équipement de départ). Par contre les citations typiques sont différentes.

Citations typiques :

- Qu'est-ce qu'elle à ma gueule ? Elle te plait pas ma gueule ?

Habitant de l'abri

Vous êtes un descendant des rares privilégiés qui ont eu une place dans un abri Vault-Tec pendant la grande guerre. Vous aviez une haute opinion de vos semblables et étiez convaincu que les

Fallout YZE

habitants des terres désolées étaient des sauvages. Jusqu'au jour où, pour une raison ou une autre, vous vous êtes retrouvé hors de l'abri...

- Limites d'attributs : aucune
- Aptitude de départ : Bonne santé

Agent de Sécurité Vault-Tec

Vous étiez affecté à la sécurité de votre abri. Vous avez donc bénéficié d'une formation au combat à mains nues et aux armes légères.

Compétences clés :

- Armes légères
- Mains nues

Équipement :

- Combinaison d'abri
- Armure de sécurité Vault-Tec
- Pip-Boy
- Matraque
- Pistolet 10 mm avec 20 cartouches
- 1 Stimpak

Citations typique :

- Citoyen, la violence n'est jamais la solution, pose ton arme et tout ira bien

Résident Vault-Tec

Vous viviez une vie paisible et bien réglée de résident d'un abri quand une péripétie vous en a chassé. Vous êtes maintenant perdu dans les vastes étendues de terres désolées...

Compétences clés :

- Discours
- Sciences

Équipement :

- Combinaison d'abri
- Pip-Boy
- Cran d'arrêt
- Pistolet 10 mm automatique avec 20 cartouches
- 2 Stimpaks

Habitant des Terres Désolées

Vos ancêtres n'ont pas eu la chance d'avoir une place dans un abri Vault-Tec et ont dû survivre à la grande guerre dans les terres désolées. Vous pouvez faire partie d'un groupe de voyageurs, être résident d'une colonie ou même être pillard.

Fallout YZE

- Limites d'attributs : aucune
- Aptitude de départ : Survivant

Colon

Vous avez décidé de vous installer et tenter de mener une vie aussi normale que possible dans un petit coin des terres désolées qui vous appellent chez vous.

Compétences clés :

- Survie
- Troc

Équipement :

- Vêtements résistants
- cran d'arrêt **ou** clef anglaise **ou** poing américain
- Pistolet de fortune avec 6+2D6 cartouches
- 45 capsules

Citation typique :

- Les terres désolées sont pleines d'opportunités pour qui sait les saisir !

Marchand

Vous sillonnez les terres désolées avec votre brahmine chargée de marchandises pour ravitailler les communautés et voyageurs sur votre route. Cette vie est pleine de dangers mais vous ne renonceriez pour rien au monde à votre liberté.

Compétences clés :

- Survie
- Troc

Équipement :

- Vêtements résistants
- Armure de cuir
- Pistolet de fortune avec 6+2D6 cartouches
- Marchandises pour une valeur de 100 capsules
- Une brahmine

Citations typiques :

- Ce tapis est une vraie merveille : chaud l'hiver et frais l'été, j'ai le même à la maison !

Mercenaire

Vous louez votre arme au plus offrant partout dans les terres désolées. Votre sens de l'honneur en prend souvent un coup, mais ce métier paie bien et c'est le seul que vous sachiez faire...

Compétences clés :

Fallout YZE

- Armes de corps à corps
- Armes légères

Équipement :

- Vêtements résistants
- Armure de cuir
- machette **ou** batte de baseball
- Pistolet 10 mm **ou** fusil de chasse avec 6+2D6 cartouches
- Prospectus pour une mission dans une colonie à proximité, payée 50 capsules
- 15 capsules

Citations typiques :

- Mieux vaut une fausse appréhension qu'une fausse joie

Pillard

Vous vous battez tous les jours pour rester en haut de l'échelle alimentaire. Et tant pis pour les faibles que vous dépouillez, ils n'auraient pas pu survivre de toute façon. Ceci dit, vous n'y prenez pas de plaisir, cela n'a rien de personnel, c'est juste une question de survie.

Compétences clés :

- Armes de corps à corps
- Survie

Équipement :

- Armure de pillard
- Tuyau de plomb **ou** démonte-pneu
- Pistolet de fortune avec 6+2D6 cartouches
- 1 dose de Jet **ou** de RadAway
- 1 cocktail Molotov **ou** 1 Stimpak
- 15 capsules

Citations typiques :

- De toute façon il n'en a plus besoin maintenant qu'il est mort !

Vagabond

Vous errez dans les terres désolées à la recherche de petits boulots. Vous pourriez poser votre sac quelque part mais n'en avez jamais eu l'occasion ni vraiment l'envie. Vous avez toujours envie de voir ce qu'il y a derrière l'horizon !

Compétences clés :

- Mains nues
- Survie

Équipement :

- Tenue de nomade

- Cran d'arrêt **ou** poing américain
- Pistolet de fortune avec 6+2D6 cartouches
- 1 dose de Jet **ou** de RadAway
- 30 capsules

Citations typiques :

- L'herbe est toujours plus verte derrière la prochaine colline

Mister Handy

Les robots Mister Handy, construits par General Atomics International, ont connu un grand succès pour leur fiabilité et facilité d'entretien. Le premier modèle était un domestique mais rapidement ont été lancés de nouveaux modèles pour accomplir d'autres tâches. Tous les modèles sont munis de trois bras articulés, trois capteurs très sensibles et un propulseur de sustentation, le tout alimenté par un réacteur à fusion leur conférant une autonomie de plusieurs dizaines d'années. En tant que robot, Mister Handy ne peut guérir de ses blessures et doit être réparé (par un jet de Réparation), mais il est insensible aux radiations et aux poisons.

- Limites d'attributs : La Perception peut monter jusqu'à 7
- Aptitude de départ : Insensible aux radiations et aux poisons

Miss Nanny

Ce modèle a été conçu comme aide ménagère et baby sitter. Il est muni d'une voix et d'une personnalité féminine.

Compétences clés :

- Discours
- Médecine

Équipement :

- 2 Stimpaks
- 10 capsules

Citations typiques :

- Il est 9 heures, il faut aller se coucher maintenant si on ne veut pas être fatigués demain !

Mister Farmhand

Ce modèle a été conçu pour effectuer les travaux de la ferme. Il est doté d'une personnalité et une voix masculine avec un fort accent campagnard (à la limite de la caricature).

Compétences clés :

- Athlétisme
- Survie

Équipement :

Fallout YZE

- 2 fruits mutants
- 25 capsules

Citation typique :

- Les hirondelles volent bas, il ne va pas tarder à pleuvoir !

Mister Gusty

Ce modèle a été conçu comme supplétif pour l'armée, capable de combattre en première ligne. Il a été doté de la voix et de la personnalité, masculines, d'un sergent instructeur stéréotypé.

Compétences clés :

- Armes à énergie
- Armes légères

Équipement :

- Pistolet automatique 10 mm
- Blindage militaire (valeur 6)
- 10 capsules

Citations typiques :

- Il y a des gens dans ce monde qui nous aiment, mais aucun d'entre eux n'est ici !

Mister Handy

C'est un modèle domestique classique, majordome mécanique pour l'entretien du foyer. Il est doté de la voix et de la personnalité, masculines, d'un majordome britannique stéréotypé.

Compétences clés :

- Discours
- Troc

Équipement :

- Kit de réparation de robots (+2 Réparation)
- Bouilloire intégrée
- 10 capsules

Citations typiques :

- Monsieur désirerait-il une tasse de thé ?

Nurse Handy

Ce modèle est utilisé comme infirmière ou aide soignante. Il est doté d'une voix féminine autoritaire.

Compétences clés :

- Médecine

- Sciences

Équipement :

- 2 Stimpaks
- 10 capsules

Citations typiques :

- Sauvez une vie vous êtes un héros, sauvez 100 vies vous êtes une infirmière !

Super Mutant

Vous êtes un humain mutant résultant d'expérimentations menées par des savants fous, ayant provoqué une mutation brutale de votre corps. Infecté par le virus à évolution forcée (V.E.F.), vous êtes devenu une machine à tuer musclée et remplie de rage.

- Limites d'attributs : La Force et l'Endurance peuvent monter jusqu'à 7 mais l'Intelligence et le Charisme ont un minimum de 1 et un maximum de 3
- Aptitude de départ : Insensible aux radiations et aux poisons

Cogneur

Vous êtes le plus fort et c'est pour ça que vous avez survécu dans les terres désolées.

Compétences clés :

- Armes de corps à corps
- Mains nues

Équipement :

- Armure de pillard (valeur 4)
- Fusil de fortune avec 2D6 cartouches
- Batte de baseball **ou** machette
- 5 capsules

Citations typiques :

- Bon ça suffit la parlotte, quand est-ce qu'on cogne ?
- Baston !!!

Attributs

Votre personnage possède sept attributs qui indiquent ses capacités physiques et mentales de base. Vos attributs (sauf la Chance) sont utilisés lorsque vous lancez des dés pour effectuer des actions dans le jeu et déterminent également la quantité de dégâts que vous pouvez supporter avant d'être brisé. Pour en savoir plus, consultez la section [Combat et dégâts](#).

- **Force** : La puissance musculaire brute et le courage
- **Perception** : Perception avec les cinq sens
- **Endurance** : Résistance à la fatigue, la maladie et la douleur
- **Charisme** : Capacité à charmer et manipuler les autres

Fallout YZE

- **Intelligence** : Capacités de raisonnement et connaissances
- **Agilité** : Maîtrise du corps, vitesse et habileté motrice
- **Chance** : La propension de l'univers à intervenir en votre faveur

Les scores des attributs vont de 1 à 5, sauf cas particuliers dus aux origines :

| Attribut | Description |
|----------|-----------------|
| 7 | Spectaculaire |
| 6 | Surhumain |
| 5 | Exceptionnel |
| 4 | Capable |
| 3 | Moyen |
| 2 | Sous la moyenne |
| 1 | Faible |

Scores de départ : Vous pouvez répartir 21 points entre vos attributs. Vous ne pouvez pas allouer moins de 2 et plus de 5 points à un attribut, sauf limites particulières dues aux origines.

La Chance

La Chance est un attribut particulier qui n'a pas d'influence sur vos jets de compétence et dont la valeur peut aller de 0 à 5. Il attribue au personnage un nombre de Points de Chance égal à sa valeur. Ces points de chance peuvent être dépensés en cours de partie et sont renouvelés au début de chaque nouvelle séance.

Un joueur peut dépenser les points de chance de son personnage pour effectuer les actions suivantes :

- Pousser un jet sans que le MJ ne reçoive de point de Karma
- Échanger l'initiative avec un adversaire jouant avant dans le tour. Cet échange d'initiative est permanent jusqu'à la fin du combat
- Coup de bol : la clef de la porte fermée est sous le paillason, la sentinelle s'est endormie, etc... Cette situation doit être plausible et imaginative, à l'appréciation du MJ

Le MJ peut donner aux joueurs un point de chance pour une idée particulièrement brillante ou une bonne blague qui participe à la bonne ambiance autour de la table.

Santé

Vos attributs déterminent la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant d'être brisé et donc mis hors d'état d'agir. Les dégâts physiques sont soustraits de votre jauge de Santé. Votre Santé de départ est égale à votre Endurance plus 1.

Irradiation

Le monde de Fallout a été contaminé par de multiples explosions nucléaires et autres fuites de réacteurs à fission. Les personnages ont une jauge de radiation (sauf les Goules, Super Mutant et

Fallout YZE

Mister Handy) qui commence à 0. Lorsqu'ils sont exposés à des sources de radiations (lieux, dégâts ou nourriture), leur jauge d'Irradiation se remplit. Chaque point d'Irradiation inflige un malus de -1 à tous les tests du personnage.

Une source de radiation est caractérisée par sa Virulence. Lorsqu'un personnage est affecté par cette source, il lance autant de dés que le niveau de Virulence de la source. Chaque 1 lui inflige 1 point d'Irradiation. Les lieux radioactifs ont une virulence par unité de temps (Round, Tour ou Quart) et il faut faire un jet d'irradiation à chaque nouvelle unité de temps passée dans ce lieu.

Il est possible de se protéger des radiations avec des combinaisons NBC ou du Rad-X. Les combinaisons NBC protègent d'un montant fixe d'Irradiation, qui est soustrait au nombre de dés jetés lors d'une Irradiation. Les Rad-X aussi, mais son effet est limité dans le temps. Le Rad-Away quand à lui élimine une certaine quantité d'Irradiation.

Compétences

Vos compétences sont les connaissances et les capacités que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes car elles déterminent, avec vos attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez accomplir certaines actions dans le jeu. Il existe 20 compétences, toutes décrites en détail dans la section [Compétences et aptitudes](#).

Les compétences sont mesurées sur une échelle de 0 à 5. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est.

Une compétence à zéro ? Vous pouvez toujours faire un jet de dés pour une compétence à zéro - dans ce cas, vous n'utilisez que l'attribut associé à la compétence en question et l'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des compétences, consultez la section [Compétences et aptitudes](#).

Compétences de départ : Vous pouvez répartir 15 points entre vos compétences de départ. Chaque archétype liste un certain nombre de compétences clés. Vous pouvez commencer le jeu avec une valeur de 3 dans les compétences clefs de votre Archétype - toutes les autres compétences sont limitées à une valeur de départ de 2 au maximum.

| Valeur de Compétence | Description |
|----------------------|-------------|
| 5 | Élite |
| 4 | Vétéran |
| 3 | Expérimenté |
| 2 | Entraîné |
| 1 | Novice |
| 0 | Incompétent |

Aptitudes

Les Aptitudes sont des astuces, des manœuvres et des capacités mineures qui vous donnent un petit avantage. Les aptitudes sont plus restreints que les compétences et vous permettent d'affiner votre personnage.

Vous bénéficiez d'une aptitude lors de la création de votre personnage déterminée par votre

Archétype. Vous pourrez apprendre d'autres aptitudes au cours du jeu. Vous trouverez la [liste des aptitudes](#) ci-dessous.

- **Commandement** (Confrérie de l'Acier) : Vous pouvez faire un jet de Discours pendant un combat pour donner des ordres aux membres de votre groupe. S'ils suivent ces ordres, il gagnent un bonus de +2 à leurs actions.
- **Avide de radiations** (Goule) : Non seulement les radiations ne vous affectent pas, mais elles régénèrent votre organisme. Vous faites un jet de radiation, mais sur un 1, vous regagnez 1 point de Santé.
- **Bonne santé** (Habitant de l'abri) : Vous avez grandi dans un environnement sain, sans être exposé aux pollutions chimiques et nucléaires des terres désolées. Vos jets d'Athlétisme bénéficient d'un bonus de +2.
- **Survivant** (Habitant des terres désolées) : Depuis votre enfance vous devez vous battre pour survivre dans les terres désolées. Vos jets de Survie bénéficient d'un bonus de +2.
- **Insensible aux radiations et aux poisons** (Mister Handy et Super Mutant) : Les robots et super mutants sont insensibles aux radiations et aux poisons.

Traits de personnalité

Ces traits de personnalité permettent de rendre votre personnage unique au-delà des statistiques numériques.

Grand rêve : Il s'agit du principal objectif à long terme de votre PJ dans le jeu. Au cours d'une partie, vous gagnerez de l'XP supplémentaire si vous prenez des risques ou si vous sacrifiez quelque chose d'important pour vous rapprocher de la réalisation de votre Grand rêve.

Sombre secret : Quelque chose que vous avez vécu dans votre passé et qui vous a marqué ou qui vous menace encore d'une manière ou d'une autre. Vos Sombres secrets servent principalement au MJ à créer des histoires, mais ils peuvent également vous faire gagner de l'XP supplémentaire après une session de jeu.

Relations : Vos Relations avec chacun des autres PJ, décrites par une courte phrase pour chacun d'entre eux. Vos Relations sont principalement utilisées par le MJ pour créer des défis intéressants pour vous dans le jeu.

Équipement et encombrement

Vous devez noter tous les objets que vous transportez. Si un équipement n'est pas inscrit sur votre feuille de personnage, c'est que vous ne l'avez pas sur vous.

Équipement de départ : Votre Archétype détermine l'équipement que possède votre personnage en début de partie. Les vêtements et l'équipement utilisés pour transporter d'autres équipements ne comptent pas dans votre encombrement et n'ont pas besoin d'être notés.

Vous pouvez porter un nombre d'objets ordinaires égal à la somme de votre Force et de votre Endurance. Un objet ordinaire occupe une ligne de votre liste de matériel.

Objets légers et lourds

Un objet lourd compte pour deux objets ordinaires, et occupera donc deux lignes sur votre feuille de personnage au lieu d'une. Certains objets lourds comptent pour trois ou même quatre objets

ordinaires. À l’opposé, il y a des objets légers; ils comptent pour la moitié d’un objet ordinaire, et vous pouvez donc inscrire deux objets légers sur une ligne de votre feuille de personnage.

Objets minuscules

Les objets qui sont encore plus petits que les objets légers sont appelés minuscules. Ils sont si petits qu’ils n’affectent pas du tout votre encombrement. La règle générale est la suivante : si l’objet peut être caché dans un poing fermé, il est minuscule. Les objets minuscules doivent également être listés sur votre feuille de personnage.

Encombré

Vous pouvez temporairement porter plus que votre limite d’encombrement normale (Force + Endurance objets ordinaires). Dans ce cas, vous devez faire un jet d’[Athlétisme](#) chaque fois que vous voulez courir dans un round de combat ou marcher sur une distance significative. Si le jet échoue, vous devez soit laisser tomber ce que vous portez, soit rester où vous êtes, soit subir un point de [dégât](#) et continuer.

Expérience

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d’expérience (XP). Vous recevez des XP à la fin de chaque session de jeu. Parlez-en et laissez tout le groupe discuter de ce qui s’est passé. Pour chaque question ci-dessous à laquelle vous pouvez répondre “oui”, vous obtenez un XP :

- Avez-vous participé à la session de jeu ?
- Avez-vous exploré un nouveau lieu ?
- Avez-vous vaincu un ou plusieurs adversaires dangereux ?
- Avez-vous surmonté un obstacle sans utiliser la force ?
- Avez-vous agi en fonction de votre [Sombre secret](#) / de votre [Grand rêve](#) / de vos [Relations](#) ?
- Avez-vous accompli une autre action extraordinaire ?
- Certains scénarios peuvent accorder de l’XP pour certaines actions spécifiques.

C’est le MJ qui a le dernier mot lorsqu’il s’agit de déterminer la quantité d’XP que chaque personnage doit recevoir.

Dépenser ses XP

Vous pouvez utiliser vos XP pour améliorer vos compétences ou pour acquérir de nouvelles aptitudes. Vous ne pouvez dépenser de l’XP que lorsque votre PJ a l’occasion de se reposer, ou entre deux sessions de jeu.

Compétences : L’augmentation d’un niveau de compétence d’un cran coûte un nombre d’XP indiqué dans les tableaux ci-dessous. On ne peut augmenter le niveau d’une compétence que d’un seul cran à la fois.

Augmentation du niveau de compétence

| Niveau cible | Coût en XP |
|--------------|------------|
| 1 | 5 |

| Fallout YZE | |
|--------------|------------|
| Niveau cible | Coût en XP |
| 2 | 10 |
| 3 | 15 |
| 4 | 20 |
| 5 | 25 |

Aptitudes : L'apprentissage d'une nouvelle aptitude coûte toujours 10 XP, mais nécessite également un instructeur - un PJ ou PNJ qui connaît déjà cette aptitude - qui vous forme pendant au moins un Quart. Après que la Quart se soit écoulé, l'instructeur fait un jet de Discours. En cas d'échec, vous n'apprenez rien pendant cette période. Vous gardez vos XP et le professeur peut réessayer durant un autre Quart.

Traits de personnalité

Après chaque session, vous pouvez changer des traits de votre personnalité tels que votre Grand rêve, votre Sombre secret et vos Relations. Essayez de relier ce changement à un événement qui s'est produit au cours de la session de jeu.

Compétences et Aptitudes

Le jeu de rôle est une conversation. Le maître de jeu décrit une scène, vous décrivez le comportement de vos PJ, le MJ décrit les réactions des PNJ, vous répondez, et cela se poursuit ainsi par des allers-retours. C'est ainsi que l'histoire est racontée et progresse. Mais tôt ou tard, une situation décisive se présentera, un point de non-retour, un conflit que la conversation seule ne peut résoudre.

Les 20 compétences

- Armes à énergie (Perception)
- Armes de corps à corps (Force)
- Armes légères (Agilité)
- Armes lourdes (Endurance)
- Athlétisme (Force)
- Crochetage (Perception)
- Discours (Charisme)
- Discrétion (Agilité)
- Explosifs (Perception)
- Mains nues (Force)
- Médecine (Intelligence)
- Observation (Perception)
- Pilotage (Perception)
- Projectiles (Agilité)
- Psychologie (Perception)
- Réparation (Intelligence)
- Résistance (Endurance)
- Sciences (Intelligence)

- Survie (Endurance)
- Troc (Charisme)

Lancer les dés

Il y a vingt compétences au total, et elles sont toutes décrites plus loin dans ce chapitre. Chaque compétence est liée à l'un des six attributs : Force, Perception, Endurance, Charisme, Intelligence et Agilité.

Tests de compétence

Pour faire un test de compétence, prenez un nombre de dés à six faces égal à votre niveau de compétence plus votre score dans l'attribut lié à cette compétence. Lancez ensuite tous les dés ensemble.

Succès : Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un 6. Un 6 est appelé un Succès. Si vous obtenez plusieurs 6, vous obtenez plusieurs Succès.

Pas de compétence ? Si vous n'avez pas la compétence requise pour l'action que vous voulez effectuer, vous pouvez quand même lancer les dés - lancez simplement les dés pour votre attribut seul.

Équipement : Un équipement utile peut vous donner des dés supplémentaires à lancer.

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% |

Succès multiples

Si vous obtenez deux Succès ou plus, vous atteignez l'objectif fixé, mais vous bénéficiez également d'un effet bonus supplémentaire, en fonction de la situation et de la compétence utilisée. En combat, les Succès supplémentaires peuvent augmenter les dégâts infligés. Pour les autres compétences, vous pouvez suggérer vous-même un effet bonus. À l'appréciation du MJ. Quelques suggestions :

- Vous agissez rapidement.
- Vous agissez en silence.
- Vous aidez un autre personnage.
- Vous impressionnez quelqu'un.
- Vous découvrez quelque chose d'inattendu.

Plus de Succès : Obtenir trois Succès ou plus n'a généralement d'importance qu'en combat, où chaque Succès supplémentaire augmente les dégâts d'un point.

L'art de l'échec

Si vous n'obtenez aucun succès, ça se passe mal. Pour une raison ou une autre, vous n'avez pas atteint votre objectif. N'hésitez pas à expliquer pourquoi avec l'aide du MJ. Il se peut même qu'un jet raté ait d'autres conséquences pour faire avancer l'histoire d'une manière dramatique.

Un échec ne doit pas interrompre complètement l'histoire. Même en cas d'échec, il doit y avoir un moyen d'avancer - peut-être au prix d'un surcroît de temps, de risques ou de ressources, mais un moyen tout de même. Le MJ a le dernier mot en ce qui concerne les conséquences d'un échec dans une situation donnée.

Si vous voulez vraiment réussir, il vous reste une solution - pousser le jet.

Pousser un jet

Votre premier jet de compétence reflète une action sûre et contrôlée. Si vous échouez à votre jet initial, ou si vous souhaitez obtenir des Succès supplémentaires, vous pouvez plonger dans l'action, en donnant tout ce que vous avez, en repoussant vos limites.

C'est ce qu'on appelle *pousser un jet*, et cela vous permet de relancer tous les dés qui n'affichent pas 6. Après une poussée, vous ne pouvez pas revenir au résultat précédent. Tous les dés comptent après la poussée, même ceux que vous n'avez pas relancés.

Le coût de la poussée

Pousser s'accompagne toujours d'un risque ou d'un coût. Après avoir poussé un jet, le MJ obtient un point de Karma. Ces points de Karma peuvent être dépensés par le MJ en cours de partie pour réaliser les actions suivantes :

- Pousser le jet d'un adversaire
- Échanger l'initiative entre un personnage et un adversaire
- Amener des renforts pour les adversaires
- Provoquer la perte ou la destruction d'un objet

Jets passifs

Vous ne pouvez pousser les jets de compétence que lorsque vous effectuez une action active. Lorsque vous êtes passif ou inconscient, par exemple lorsque vous effectuez un jet d'[Observation](#) pour voir si vous repérez un ennemi qui se faufile, vous ne pouvez pas pousser le jet.

Une seule fois

Vous ne pouvez pousser un jet de compétence qu'une seule fois. Si vous ne réussissez pas au deuxième essai, vous devez en assumer les conséquences.

Comment expliquer la poussée

L'interprétation de la poussée d'un jet dans la narration dépend de la compétence utilisée. Il peut prendre la forme d'un grand effort physique, d'une concentration mentale extrême ou d'une tension émotionnelle.

Une seule chance

En règle générale, vous n'avez qu'une seule chance de réussir une action. Une fois que vous avez lancé les dés - et obtenu le résultat - vous ne pouvez plus les relancer pour atteindre le même objectif. Vous devez essayer quelque chose de différent ou attendre que les circonstances aient changé de manière substantielle. Ou laisser un autre personnage joueur essayer. Cette règle ne s'applique pas au combat, où vous pouvez attaquer le même ennemi plusieurs fois.

Dés spéciaux

Il est tout à fait possible de jouer avec des D6 normaux, cependant Free League vend des sets de dés spéciaux avec des symboles sur les faces 6 et parfois sur les 1 aussi. Ces symboles facilitent la lecture des dés en cours de parties. Le set de dés le plus adapté à cette mouture du Year Zero Engine est celui dédié à Mutant Year Zero car il comporte des dés noirs ayant un symbole dédié sur la face 1 pour l'équipement endommagé.

Modificateurs

Parfois, des facteurs externes vous aident à réussir. Ces modificateurs vous donneront des dés supplémentaires à lancer. À contrario, quelque chose peut parfois entraver votre action. Cela enlève des dés de votre réserve. Vous pouvez obtenir de tels modificateurs aux jets de compétences de différentes manières : des aptitudes, la difficulté de l'action elle-même et l'aide d'autres personnages.

Un modificateur de +1 signifie que vous obtenez un dé supplémentaire, +2 signifie que vous obtenez deux dés supplémentaires, et ainsi de suite. Un modificateur de -1 signifie que vous obtenez un dé de moins que la normale, -2 signifie deux dés de moins, et ainsi de suite. Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer à un même jet, et ils sont cumulatifs. Si vous vous retrouvez sans aucun dé, vous n'avez aucune chance de réussir - il est temps de repenser votre stratégie !

Difficulté

Normalement, le MJ n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans les situations dont l'issue est incertaine, un point c'est tout. Mais parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action. Utilisez le tableau ci-contre pour vous guider.

| Difficulté | Modificateur |
|------------|--------------|
|------------|--------------|

Fallout YZE

| Difficulté | Modificateur |
|------------|--------------|
| Trivial | +3 |
| Simple | +2 |
| Facile | +1 |
| Moyen | 0 |
| Exigeant | -1 |
| Difficile | -2 |
| Formidable | -3 |

Modificateurs spécifiques : Il existe également des cas où les modificateurs sont imposés par les règles, comme lorsque vous visez avec une arme à distance, que vous tirez à longue portée, ou que vous êtes en mauvaise position de négociation lorsque vous tentez de [Persuader](#) quelqu'un. Certains talents confèrent également un modificateur positif dans certaines situations.

Entraide

D'autres PJ ou PNJ peuvent vous aider à réussir un jet de compétence. Cela doit être déclaré avant de lancer les dés. Cela doit également avoir un sens dans l'histoire - les individus qui vous aident doivent être physiquement présents et avoir la capacité de soutenir votre action. À l'appréciation du MJ.

Pour chaque personne qui vous aide, vous obtenez un modificateur de +1. Trois personnes au maximum peuvent vous aider sur un même jet, ce qui signifie que le modificateur maximum pour l'aide est de +3. En combat, l'aide compte comme le même type d'action que celui que vous soutenez (à savoir rapide ou lent).

Les PNJ peuvent s'entraider de la même manière que les joueurs. Laisser les PNJ agir en groupe plutôt qu'individuellement est un moyen facile de gérer un grand nombre de PNJ au combat.

Jets opposés

Parfois, il ne suffit pas d'obtenir un Succès pour réussir son jet de compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire lors d'un *jet opposé*. Pour remporter un jet opposé, vous devez obtenir plus de Succès que votre adversaire. Chaque Succès obtenu par votre adversaire élimine un de vos Succès. Vous seul (la partie active) pouvez pousser votre jet - et vous pouvez décider de le faire même après le jet de votre adversaire.

Les compétences en opposition peuvent être identiques ou différentes. Un jet en opposition impliquant [Discours](#) contre [Psychologie](#) peut être réalisé pour influencer quelqu'un qui tente activement de vous résister, ou [Discrétion](#) contre [Observation](#) pour passer inaperçu devant un garde vigilant.

Le MJ peut également utiliser des jets en opposition dans tous les cas où il le juge approprié.

Égalité : Si vous et votre adversaire obtenez le même nombre de Succès, il y a égalité. Généralement, votre action échoue si vous obtenez une égalité en tant que partie active dans un jet d'opposition,

mais dans certains cas, les égalités ont des effets spécifiques. Si une égalité est impossible, relancez le jet d'opposition pour déterminer le résultat.

PNJ et compétences

Les personnages non joueurs utilisent les compétences de la même manière que les personnages joueurs. Le MJ lance les dés pour eux, et ils peuvent pousser leurs jets tout comme les PJ. Mais le MJ ne doit lancer les dés que pour les actions qui affectent directement un PJ - par exemple, si le PNJ attaque un personnage joueur ou tente de le sauver. Lorsqu'un PNJ effectue une action qui n'affecte pas directement un PJ, le MJ peut simplement décider de ce qui se passe, sans lancer de dés.

Équipement

Pour augmenter vos chances de réussite, vous pouvez utiliser de l'équipement. L'équipement peut prendre de nombreuses formes différentes en fonction du contexte du jeu et comprend souvent des armes. Vous trouverez des exemples d'armes dans [Combat et dégâts](#) (Voir la [Table des armes](#)). L'équipement utile vous donne des dés d'Équipement à ajouter aux jets de compétences. C'est ce qu'on appelle le *Bonus d'Équipement*. Vous lancez les dés d'équipement en même temps que les dés de base et les dés de compétence, et ils sont comptés de la même manière : un six signifie un succès.

L'équipement se dégrade

Lorsque vous utilisez un équipement et que vous poussez votre jet (voir ci-dessus), il y a un risque que votre équipement soit endommagé. Pour chaque écueil (1 au dé) que vous obtenez avec votre dé d'équipement lorsque vous poussez le jet, le bonus d'équipement de l'objet est diminué d'une unité. Votre équipement ne fonctionne plus aussi bien. Si le Bonus d'équipement atteint zéro, l'objet est cassé et ne peut plus être utilisé.

Réparation

Heureusement, les équipements endommagés peuvent être réparés. Cela demande un [Quart](#) de travail et un jet de compétence [Réparation](#) réussi. Si le jet est réussi, le bonus de l'équipement est récupéré d'un point pour chaque succès obtenu, jusqu'au score de départ. Si le jet échoue, le bonus d'équipement est définitivement réduit à son score actuel. Si le bonus de l'équipement a été réduit à zéro et que la tentative de réparation échoue, l'objet est définitivement détruit. Certains objets peuvent nécessiter des talents spéciaux pour être réparés.

Les établis et ateliers que l'on peut trouver parfois dans les Terres Désolées peuvent accorder un bonus lors des jets de réparation. Pour que le bonus soit accordé, il faut que le lieu soit sûr.

Les compétences

Cette section décrit les vingt compétences du jeu ainsi que l'attribut dont elles dépendent.

Armes à énergie (Perception)

Armes à énergie est la compétence que vous utilisez quand vous maniez une arme à énergie, tels que les pistolets laser, les pistolets à plasma, les armes Gauss ou toute autre arme qui tire un rayon

d'énergie.

Armes de corps à corps (Force)

La compétence Armes de corps à corps représente votre talent pour infliger des dégâts et dévier les coups avec des armes de corps à corps de tout type.

Armes légères (Agilité)

La compétence Armes légères mesure votre précision avec les armes à un coup, les pistolets automatiques, les fusils et les fusils à pompe, ainsi que vos connaissances pratiques en la matière.

Armes lourdes (Endurance)

La compétence Armes lourdes représente votre entraînement aux armes de bonne taille, des Fat Man aux lasers Gatling, en passant par tous les intermédiaires.

Athlétisme (Force)

Athlétisme détermine votre capacité à mettre en application votre force et votre agilité, à connaître vos limites et à vous concentrer durant un effort physique.

Crochetage (Perception)

La compétence Crochetage reflète votre savoir-faire en matière de manipulation de serrures afin de les ouvrir sans clé.

Discours (Charisme)

La compétence Discours recouvre les techniques que vous avez apprises pour communiquer avec autrui, convaincre vos interlocuteurs avec de solides arguments ou leur mentir sans qu'ils s'en rendent compte.

Discrétion (Agilité)

La compétence Discrétion recouvre le déplacement furtif et toute tentative de ne pas vous faire remarquer lorsque vous entreprenez une action physique.

Explosifs (Perception)

Lorsque vous lancez des explosifs, les placez pour tendre un piège ou les faites détoner à distance, vous utilisez la compétence Explosifs.

Mains nues (Force)

La compétence Mains nues mesure votre capacité à combattre avec vos poings.

Médecine (Intelligence)

Médecine est la compétence qui recouvre les connaissances, et la mise en pratique de ces dernières, liées à la médecine en général, des premiers secours à la pharmacologie, en passant par la chirurgie

et le traitement des empoisonnements.

Observation (Perception)

La Perception mesure votre capacité à observer votre entourage. Elle vous permet de ne pas être pris de cours par une embuscade ou à repérer un détail.

Pilotage (Perception)

Pilotage représente toutes vos capacités de conduite de véhicules divers et variés, des buggies aux motos, en passant par les vertiptères et les tanks.

Projectiles (Agilité)

La compétence Projectiles détermine votre capacité à réussir des attaques avec des armes de lancer telles que des javelots, des couteaux ou des armes improvisées.

Psychologie (Perception)

Cette compétence vous permet de percevoir les émotions des autres, savoir s'ils mentent ou s'ils sont en colère ou amicaux par exemple.

Résistance (Endurance)

La Résistance mesure la capacité de votre corps à résister aux agressions, telles que la fatigue ou les poisons.

Réparation (Intelligence)

Construire et réparer des objets, qu'il s'agisse d'armes ou de bâtiments, de pièges simples ou au mécanisme complexe, dépend de la compétence Réparation.

Sciences (Intelligence)

La compétence Science recouvre toutes les connaissances théoriques et pratiques, mais, dans les Terres désolées, elle sert surtout à craquer les sécurités des ordinateurs, programmer des robots et concocter des drogues.

Survie (Endurance)

La compétence Survie recouvre toutes sortes de savoir-faire utiles dans la nature, comme la chasse, la cueillette, la pêche, la construction d'abris de fortune et l'allumage de feu.

Troc (Charisme)

Troc représente votre talent pour négocier lors d'échanges commerciaux. Il sert aussi à évaluer la valeurs de biens.

Aptitudes

Alors que les attributs et les compétences vous donnent les grandes lignes de vos compétences, les

aptitudes représentent des domaines d'expertise spécifiques. Les aptitudes sont des astuces et des talents uniques qui peuvent faire la différence avec vos adversaires.

À la création de votre personnage, vous ne possédez généralement qu'une seule aptitude déterminée par votre origine. Vous pourrez apprendre d'autres aptitudes au [cours du jeu](#), sans être limité par votre origine.

Voici une liste non exhaustive des aptitudes :

- **Commandement (Confrérie de l'Acier)** : Vous pouvez faire un jet de Discours pendant un combat pour donner des ordres aux membres de votre groupe. S'ils suivent ces ordres, ils gagnent un bonus de +2 à leurs actions.
- **Avide de radiations (Goule)** : Non seulement les radiations ne vous affectent pas, mais elles régénèrent votre organisme. Vous faites un jet de radiation, mais sur un 1, vous regagnez 1 point de Santé.
- **Bonne santé (Habitant de l'abri)** : Vous avez grandi dans un environnement sain, sans être exposé aux pollutions chimiques et nucléaires des terres désolées. Vos jets d'Athlétisme bénéficient d'un bonus de +2.
- **Survivant (Habitant des terres désolées)** : Depuis votre enfance vous devez vous battre pour survivre dans les terres désolées. Vos jets de Survie bénéficient d'un bonus de +2.
- **Insensible aux radiations et aux poisons (Mister Handy et Super Mutant)** : Les robots et super mutants sont insensibles aux radiations et aux poisons.

Combat et Dégâts

Les combats sont mortels, alors avant d'en arriver là, vous devez toujours vous poser la question suivante : "Le jeu en vaut-il la chandelle ?".

Cartes et zones

Un conflit violent est souvent joué à l'aide d'une carte de l'endroit où vos personnages se trouvent en train de lutter pour leur vie.

La carte est divisée en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou un terrain. La taille d'une zone varie - de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigu qu'en terrain découvert.

Dans les scénarios préétablis, les zones sont généralement indiquées sur une carte. Lors des rencontres aléatoires créées à la volée, le MJ peut faire un rapide croquis de la zone ou simplement la décrire.

Jouer sans cartes

Bien que les cartes puissent être utiles, vous pouvez toujours choisir de ne pas les utiliser et de laisser certains conflits se dérouler uniquement dans le "théâtre de l'esprit". Cela peut être une bonne solution pour les conflits rapprochés entre un petit nombre de combattants.

Caractéristiques des zones

Les zones peuvent présenter diverses caractéristiques qui affectent les actions qui y sont menées. En

voici quelques exemples :

Encombrée : La zone est couverte d'un sous-bois dense ou remplie de débris. Vous devez effectuer un jet d'[Athlétisme](#) lorsque vous entrez dans la zone. Un échec signifie que vous réussissez à entrer dans la zone, mais que vous tombez au sol.

Sombre : La zone est faiblement éclairée. Les jets d' [Observation](#) dans la zone subissent un modificateur de -2. Les tirs dans la zone subissent également un modificateur de -2 et ne peuvent pas la traverser.

Exigüe : Un vide sanitaire ou un tunnel étroit. Dans une zone exigüe, vous ne pouvez que ramper, pas courir. Vous ne pouvez pas non plus vous déplacer ou tirer au travers d'individus situés à côtés de vous contre des cibles situées derrière eux.

Frontières et lignes de vue

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut comporter une porte ou une trappe, indiquées sur la carte, permettant de se déplacer entre les deux zones.

Les frontières ouvertes ne bloquent pas la vision ou le mouvement. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue, même s'il y a une porte ou une trappe, à moins que vous ne vous teniez à côté de la porte pour jeter un coup d'œil au-delà.

Catégories de portée

La distance qui vous sépare de vos adversaires est divisée en cinq catégories de portée.

| Portée | Description |
|---------|---|
| Contact | Juste à côté de vous |
| Courte | A quelques mètres, dans la même zone que vous |
| Moyenne | Jusqu'à 25 mètres, dans une zone adjacente |
| Longue | Jusqu'à une centaine de mètres (quatre zones) de distance |
| Extrême | Jusqu'à environ un kilomètre |

Rounds et initiative

Le combat se déroule en Rounds, d'une durée d'environ 5 à 10 secondes chacun. Lorsque le combat commence, la première étape consiste à déterminer qui a l'initiative. Cela se fait avant que quiconque ne lance les dés pour réaliser une action.

Mesure du temps

Trois unités sont utilisées pour mesurer le temps, en fonction de la situation. Voir le tableau ci-dessous. La durée exacte d'un Round, d'un Tour et d'un Quart peut varier en fonction de la situation. C'est au MJ qu'il incombe de suivre le temps et de déterminer quand un Round, un Tour ou un Quart s'est écoulé. Il y a généralement quatre Quarts dans une journée : le matin, le jour, le soir et la nuit.

Fallout YZE

| Unité de temps | Durée | Utilisation |
|----------------|---------------|-------------|
| Round | 5-10 secondes | Combat |
| Tour | 5-10 minutes | Exploration |
| Quart | 5-10 heures | Voyage |

Tirer l'initiative

Prenez dix cartes, numérotées de 1 à 10. Une couleur de n'importe quel jeu de cartes normal fait l'affaire si vous retirez les cartes des figures et comptez l'as comme 1.

Chaque joueur prenant part au conflit, volontairement ou non, tire une carte et le MJ tire une carte pour chaque PNJ (ou groupe de PNJ). C'est ce qu'on appelle tirer l'initiative. Le numéro de la carte détermine l'ordre dans lequel vous agissez dans le conflit.

Les participants agissent dans l'ordre du plus petit au plus grand numéro, en commençant par la carte n°1, jusqu'à ce que tout le monde ait joué son tour. Placez votre carte d'initiative à côté de votre feuille de personnage, afin que chacun puisse voir dans quel ordre vous agissez. Le MJ place ses cartes d'initiative devant lui.

Lorsque tous les participants au combat ont agi une fois, le Round est terminé et un nouveau Round commence. L'ordre des tours dans le Round reste le même pendant toute la durée du conflit - le tirage de l'initiative n'a lieu qu'une seule fois, au début du premier Round.

Surprise

Si vous engagez le combat avec une attaque que le MJ juge apte à surprendre l'adversaire, vous pouvez choisir l'initiative que vous voulez au lieu de tirer une carte au hasard. Tous les autres combattants - y compris ceux de votre camp - tirent leur initiative normalement. Voir aussi les [Embuscades](#).

Échanger l'initiative

Au cours d'un combat, vous pouvez échanger votre carte d'initiative - et donc votre initiative - avec un autre personnage joueur ou PNJ, dont le tour n'est pas encore arrivé dans le Round en cours (si un tel personnage existe). Vous devez le déclarer à votre tour, avant d'effectuer une action.

L'autre personnage ne peut s'opposer à cet échange et doit jouer son tour immédiatement. Un personnage n'est pas autorisé à échanger immédiatement son initiative lorsqu'il vient d'en recevoir une nouvelle. Il peut cependant échanger cette nouvelle initiative au cours du Round suivant.

Le MJ peut dépenser un point de Karma pour échanger l'initiative d'un adversaire avec celle d'un joueur, même si ce dernier joue avant dans le tour. Ce changement d'initiative est permanent jusqu'à la fin du combat.

Votre tour

Le moment de l'initiative auquel vous agissez est appelé votre tour. L'expression "votre prochain tour" désigne le prochain moment de l'initiative auquel vous agissez normalement, qu'il s'agisse du Round en cours ou du Round suivant (si votre tour dans le Round en cours est déjà passé).

L'expression "votre tour précédent" signifie le dernier moment de l'initiative où vous avez pu agir, que ce soit au Round actuel ou au Round précédent.

Initiative des PNJ

Pour un groupe de PNJ ayant des statistiques identiques, le MJ peut, s'il le souhaite, tirer une carte d'initiative pour le groupe au lieu d'une par individu. Tous les PNJ de ce groupe agissent au même moment dans le Round. L'ordre dans lequel ils agissent individuellement au sein du groupe est laissé à l'appréciation du MJ.

Marquez vos actions

Comme les actions de soutien et de réaction se produisent hors de votre tour, il peut être difficile de savoir combien d'actions ont été effectuées par les combattants. Une astuce consiste à tourner la carte d'initiative de 90 degrés pour chaque action effectuée. Tournez-la vers la gauche pour une action rapide et vers la droite pour une action lente, et tournez-la de 180 degrés une fois que les deux actions du tour ont été effectuées. Toutes les actions sont réactualisées au début de chaque tour.

Actions lentes et rapides

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer une action lente et une action rapide, ou deux actions rapides. Voir les [listes d'actions lentes et rapides](#) typiques.

Actions gratuites : Se laisser tomber au sol ou crier quelques mots sont des actions gratuites - elles ne comptent pas dans vos deux actions du Round, mais vous ne pouvez les faire qu'à votre tour.

Décrivez vos actions

Lorsque c'est à votre tour d'agir, indiquez simplement les actions que vous souhaitez effectuer et lancez les dés si nécessaire pour voir si vous réussissez. Certaines actions donneront à votre adversaire la possibilité d'effectuer une réaction qui interrompra l'ordre des tours.

Aider les autres

Si vous souhaitez [aider un autre personnage](#) joueur ou PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (lente ou rapide). Vous devez indiquer que vous essayez d'aider quelqu'un avant que les dés ne soient lancés. L'aide se fait hors tour, c'est-à-dire qu'elle rompt l'ordre de l'initiative du Round.

Actions lentes

| Action | Pré-requis | Compétence |
|-----------|------------|----------------------|
| Ramper | À terre | - |
| Attaquer | - | Compétence de combat |
| Recharger | Arme à feu | - |

| Action | Pré-requis | Compétence |
|----------------|----------------------------|--------------------------|
| Premiers soins | Victime brisée ou mourante | Médecine |
| Persuader | Votre opposant vous entend | Discours |

Actions rapides

| Action rapide | Pré-requis | Compétence |
|--------------------------|---------------------------|---|
| Courir | Pas d'ennemi au contact | Athlétisme (zone encombrée) |
| Traverser porte, trappe | - | - |
| Se relever | À terre | - |
| Dégainer une arme | - | - |
| Parer une attaque | Attaque au corps à corps | Arme de corps à corps |
| Strangler | Opposant agrippé | Mains nues |
| Battre en retraite | Ennemi au contact | Athlétisme |
| Viser | Arme à distance | - |
| Se mettre à couvert | Couverture dans même zone | - |
| Entrer / sortir véhicule | Véhicule | - |
| Démarrer le moteur | Véhicule | - |
| Prendre le volant | Véhicule | - |
| Conduire | Véhicule | Pilotage |
| Utiliser un objet | Variable | Variable |

Déplacements

Pour vous déplacer pendant un combat, vous pouvez dépenser une action rapide pour passer d'une zone à sa voisine ou entre une portée courte et au contact d'un ennemi ou d'un PJ dans la même zone que celle où vous vous trouvez déjà. Aucun jet n'est nécessaire pour se déplacer, sauf s'il s'agit d'une zone encombrée.

Ramper : Se déplacer à plat ventre, c'est-à-dire ramper, est une action lente. Cela signifie que vous ne pouvez pas ramper deux fois dans le même Round. Dans une zone Exigüe, ramper est le seul moyen de déplacement possible.

Combat rapproché : Si vous avez un ennemi actif au contact, vous ne pouvez pas simplement vous éloigner de lui. Vous devez au contraire [battre en retraite](#).

Portes et trappes : Vous pouvez ouvrir une porte ou une trappe non verrouillée avec une action rapide. Une porte ou une trappe verrouillées peuvent être enfoncées. Une porte ou une trappe en bois classique peut subir 5 points de dégâts avant de céder. Les portes plus solides nécessitent plus de force et ont également une [valeur d'armure](#).

Retraite

Si vous avez un ennemi actif au contact et qu'il n'y a pas de barrière entre vous, vous devez faire un jet de [Athlétisme](#) pour vous éloigner de votre adversaire. Si vous échouez, vous vous déplacez quand même mais votre ennemi bénéficie d'une attaque au corps à corps immédiate et gratuite contre vous. L'attaque gratuite se produit en dehors de l'ordre du tour et ne compte pas dans les actions de l'ennemi au cours du Round. Vous ne pouvez pas la parer.

Embuscades et attaques furtives

Pour remporter un conflit, il faut souvent attaquer au moment où l'ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de différentes manières.

Attaque furtive : Lorsque vous vous approchez furtivement de quelqu'un sans être détecté et que vous effectuez une attaque, il s'agit d'une attaque furtive. Vous effectuez d'abord un jet de [Discrétion](#). Si vous vous approchez suffisamment pour attaquer au corps à corps (au contact), vous bénéficiez d'un modificateur de -2. En cas d'échec, l'ennemi vous remarque, il faut alors tirer l'initiative.

Si vous réussissez, votre attaque est considérée comme furtive, ce qui signifie que vous pouvez choisir n'importe quelle carte d'initiative. Pour une attaque furtive au corps à corps, vous bénéficiez également d'un modificateur de +3, et la cible ne peut pas parer l'attaque. Les attaques furtives sont toujours effectuées individuellement, par un attaquant contre une cible.

Embuscade : Une forme particulière d'attaque furtive est l'embuscade, qui consiste à attendre un ennemi et à l'attaquer au moment où il passe. Dans ce cas, chaque victime fait un jet d'[Observation](#) pour repérer l'embuscade, avec un modificateur de -2 si les attaquants sont bien préparés. Tous ceux qui échouent reçoivent les cartes du bas (à partir du n° 10), tirées au hasard.

Combat rapproché

Lorsque vous attaquez au corps à corps, utilisez la compétence [Mains nues](#) ou [Armes de corps à corps](#). Le corps à corps se déroule au contact de votre cible. Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre vous et votre adversaire. S'il y en a une, vous devez d'abord la franchir. La couverture n'a aucun effet sur les attaques au corps à corps.

Dégâts : Si vous réussissez votre jet, vous touchez votre adversaire et lui infligez les dégâts de base de votre arme. Chaque Succès supplémentaire augmente les dégâts d'une unité.

Position : Si vous êtes couché, vos attaques au corps à corps subissent un modificateur de -2. Se relever est une action rapide. Les attaques au corps à corps contre une cible couchée bénéficient d'un modificateur de +2.

Cible sans défense : Si vous attaquez une cible sans défense ou inconsciente, vous bénéficiez d'un modificateur de +3. Ce modificateur n'est pas augmenté si la cible est couchée.

Attaques spéciales

En combat rapproché, il se peut que vous souhaitiez obtenir un autre résultat que celui de blesser votre adversaire. Vous devez le déclarer avant de lancer les dés, et vous ne pouvez le faire que si vous vous battez sans armes.

- Arracher un objet tenu à la main par votre adversaire. Vous pouvez garder l'objet ou le jeter

dans une zone adjacente lors de l'attaque.

- Faire tomber votre adversaire au sol.
- Pousser votre adversaire à portée courte.
- Saisir votre adversaire dans un corps à corps. Voir [Agripper](#).

Agripper : Si vous réussissez à agripper votre adversaire avec une attaque à [Mains nues](#), vous et votre adversaire tombez tous les deux au sol. L'adversaire laisse tomber l'arme qu'il tenait et ne peut plus bouger. La seule action qu'il peut effectuer est une tentative pour se libérer - une action lente qui réussit si l'adversaire remporte un jet de [Mains nues](#) en opposition contre vous. Lorsque vous agrippez un adversaire, la seule action que vous pouvez effectuer (à part le libérer) est une strangulation. Cette attaque fonctionne comme une attaque à mains nues normale, mais c'est une action rapide qui ne peut pas être bloquée.

Parade

Lorsqu'un ennemi vous attaque au corps à corps, vous pouvez effectuer un jet d' [Armes de corps à corps](#) ou de combat à [Mains nues](#) (selon l'attaque de votre adversaire) pour parer son attaque et éviter d'être touché. Il s'agit d'une action rapide. Vous devez déclarer que vous tentez de parer l'attaque avant que l'attaquant n'effectue son jet. Cela transforme l'attaque en un [jet d'opposition](#). Chaque Succès que vous obtenez en élimine un du jet de l'attaquant. Les réussites excédentaires n'ont aucun effet.

Parade sans arme : Si vous êtes sans arme, vous ne pouvez parer que les attaques sans arme des autres humanoïdes. Pour parer une attaque avec une arme au corps à corps, ou une attaque d'un animal ou d'une bête quelconque, vous devez manier une arme ou un outil solide.

Actions : La parade interrompt l'ordre des tours, mais elle compte dans vos deux actions disponibles pour le Round (une lente et une rapide). Pour chaque parade effectuée, vous disposez d'une action de moins à votre tour, et une fois que vous avez utilisé vos deux actions du Round pour des parades, vous ne pouvez plus parer d'autres attaques. Toutes les actions sont réinitialisées au début de chaque nouveau Round. Vous pouvez conserver les actions non utilisées pour parer plus tard dans le Round, mais jamais d'un Round à l'autre.

Modificateurs de combat au corps à corps

| Facteur | Modificateur |
|--------------------|--------------|
| Attaquant à terre | -2 |
| Cible à terre | +2 |
| Cible sans défense | +3 |

Combat à distance

Pour attaquer quelqu'un avec une arme à distance, faites un jet d' [Armes légères](#), d' [Armes lourdes](#) ou de [Projectiles](#). Dégainer une arme est une action rapide, tirer avec une arme est une action lente.

Dégâts : Si votre attaque réussit, vous touchez votre cible et lui infligez les dégâts de base de votre arme. Chaque réussite supplémentaire augmente les dégâts de 1.

Portée : La table des armes indique leur portée, c'est-à-dire la catégorie de portée maximale à

Fallout YZE

laquelle l'arme peut être utilisée. Plus la cible est éloignée, plus il est difficile de la toucher. A moyenne portée, le modificateur est de -1, à longue portée de -2 et au contact de -3, car il est difficile de tirer sur adversaire si proche. Vous ne subissez pas cette pénalité si vous tirez sur un ennemi sans défense ou inconscient - vous obtenez au contraire un modificateur de +3.

Taille de la cible : Tirer sur une grande cible, comme un véhicule, donne un modificateur de +2 à l'attaque. Tirer sur une petite cible, comme une meurtrière ou un objet tenu à la main, donne un modificateur de -2.

Cible invisible : Si vous ne pouvez pas voir votre cible (à cause de l'obscurité ou d'un couvert) mais que vous avez une bonne idée de l'endroit où elle se trouve, vous pouvez toujours tirer, mais avec un modificateur de -2.

Viser

Si vous prenez le temps de bien viser avant d'appuyer sur la gâchette, vous bénéficiez d'un +2 à votre jet d'attaque. Viser est une action rapide. Si vous faites autre chose que tirer avec votre arme après avoir visé, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de la visée et vous devez dépenser une autre action rapide pour viser à nouveau.

Lunette : Si votre arme est équipée d'une lunette, vous pouvez viser en action lente et bénéficier d'un bonus supplémentaire de +1 (pour un total de +3). Notez que vous ne pouvez pas viser et tirer dans le même Round.

Modificateurs de tir à distance

| Facteur | Modificateur |
|---------------------------------|--------------|
| Visée | +2 |
| Cible au contact | -3/+3 |
| Portée courte (même zone) | - |
| Portée moyenne (zone adjacente) | -1 |
| Portée longue (jusqu'à 4 zones) | -2 |
| Portée extrême (jusqu'à 1 km) | -3 |
| Grande cible | +2 |
| Petite cible | -2 |
| Pénombre | -1 |
| Obscurité | -2 |

Munitions

Les ressources sont rares dans le monde de Fallout et en particulier les munitions. Chaque munition compte et le joueur prendra soin de tenir le compte des munitions pour ses armes.

Tir en rafale

Fallout YZE

Certaines armes sont capables de tirer en mode automatique. Lorsqu'un tel tir est effectué, le jet de Tir bénéficie d'un bonus de +N ou N est le nombre de munitions au delà de la première. Donc si l'on tire 5 cartouches, le bonus sera de +4 par exemple. Il est possible de combiner visée et tir en rafale.

Armes

L'utilisation d'une arme améliore considérablement votre efficacité au combat. Le tableau ci-dessous décrit quelques armes typiques. Le choix des armes à inclure dans votre jeu dépend fortement de l'univers du jeu. Les caractéristiques listées dans le tableau des armes sont expliquées ci-dessous.

Prise : Indique si vous avez besoin d'une ou de deux mains pour manier l'arme. Une arme à deux mains ne peut pas être combinée avec un bouclier, et certaines blessures critiques interdisent l'utilisation d'armes à deux mains.

Bonus : Indique le bonus de dés que vous obtenez lorsque vous utilisez l'arme.

Dégâts : Indique les dégâts de base, c'est-à-dire le nombre de points de dégâts subis par l'adversaire si l'attaque est réussie. Si vous obtenez des Succès supplémentaires, vous infligez des dégâts supplémentaires.

Portée : Indique la catégorie de portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée.

Poids : C'est le nombre de lignes qu'occupe l'arme dans la liste de l'équipement.

Armes

| Arme | Prise | Bonus | Dégâts | Portée | Poids | Coût | Compétence |
|-----------------------|-------|-------|--------|---------|-------|------|------------|
| Mains nues | - | - | 1 | Contact | - | - | MN |
| Instrument contondant | 1 M | +1 | 1 | Contact | 1 | - | AdCaC |
| Couteau | 1 M | +1 | 2 | Contact | 1/2 | 10 | AdCaC |
| Massue | 1 M | +2 | 1 | Contact | 1 | 10 | AdCaC |
| Machette | 1 M | +2 | 2 | Contact | 2 | 15 | AdCaC |
| Poing assisté | 1 M | +3 | 2 | Contact | 2 | 70 | AdCaC |
| Pierre | 1 M | - | 1 | Moyenne | 1/2 | - | P |
| Pistolet | 1 M | +2 | 2 | Moyenne | 1/2 | 50 | Al |
| Pistolet de fortune | 1 M | +1 | 2 | Moyenne | 1/2 | 25 | Al |
| Pistolet laser | 1 M | +3 | 2 | Moyenne | 1 | 75 | AàE |
| Pistolet Gauss | 1 M | +4 | 2 | Moyenne | 1 | 100 | AàE |
| Fusil | 2 M | +2 | 2 | Longue | 1 | 60 | Al |
| Fusil de fortune | 2 M | +1 | 2 | Longue | 1 | 30 | Al |
| Fusil laser | 2 M | +3 | 2 | Longue | 2 | 100 | AàE |
| Fusil Gauss | 2 M | +4 | 2 | Longue | 2 | 150 | AàE |
| Fusil de chasse | 2 M | +2 | 3 | Courte | 1 | 60 | Al |

Fallout YZE

| Arme | Prise | Bonus | Dégâts | Portée | Poids | Coût | Compétence |
|------------------|-------|-------|--------|---------|-------|------|------------|
| Fusil d'assaut * | 2 M | +2 | 2 | Longue | 1 | 80 | Al |
| Mitrailleuse * | 2 M | +2 | 3 | Longue | 2 | 100 | AL |
| Minigun * | 2 M | +3 | 3 | Longue | 3 | 200 | AL |
| Gatling laser * | 2 M | +5 | 3 | Longue | 3 | 300 | AL |
| Fat man ** | 2 M | +10 | 4 | Longue | 3 | 500 | AL |
| Lance flamme * | 2 M | +4 | 3 | Courte | 3 | 150 | AL |
| Lance missile | 2 M | +4 | 3 | Moyenne | 3 | 300 | AL |
| Cocktail Molotov | 1 M | +2 | 2 | Courte | 1/2 | 10 | P |
| Grenade | 1 M | +3 | 2 | Courte | 1/2 | 50 | P |
| Grenade Nuka ** | 1 M | +10 | 4 | Courte | 1 | 200 | P |
| Mine | - | +3 | 2 | Courte | 1 | 70 | E |

* Arme automatique

** En plus des dégâts, les armes nucléaires infligent une irradiation de virulence 10. En cas d'échec, le lanceur et les autres individus dans la même zone prennent des Dégâts 2 avec un Bonus de 1 point de dégât par 1 sur le jet

Les abréviations des compétences du tableau des armes sont les suivantes :

- **MN** : Main nues
- **AdCàC** : Armes de corps à corps
- **P** : Projectiles
- **Al** : Armes légères
- **AL** : Armes lourdes
- **AàE** : Armes à énergie
- **E** : Explosifs

Les types de munitions pour ces armes sont les suivants :

| Munition | Coût | Armes |
|------------------|---------|---|
| Pistolet | 1 | Pistolet et Pistolet de fortune |
| Fusil | 2 | Fusil et Fusil de fortune |
| Mitrailleuse | 3 | Mitrailleuse |
| Cellule à fusion | 30 / 10 | Pistolet, Fusil et Gatling laser et Pistolet et Fusil Gauss |
| Mini nuke | 500 | Fat Man |
| Carburant | 20 / 10 | Lance flamme |
| Missile | 10 | Lance missile |

Fallout YZE

Les Cellules à fusion et le Carburant pout lance flamme sont vendus dans des réservoirs contenant la quantité d'utilisations indiquée après le slash.

Il existe une grande variété d'armes dans le monde de Fallout, mais la plupart ne sont que des équivalents de celles du tableau ci-dessous. Vous un liste d'équivalents pour ces armes :

- **Couteau** : cran d'arrêt, coupe choux
- **Massue** : matraque, tuyau de plomb, démonte pneu, clef anglaise, batte de base ball
- **Machette**: couteau de combat
- **Instrument contondant** : poing américain

Dégâts

Les dégâts subis par les personnages réduisent leur scores de Santé.

Subir des dégâts

Lorsque vous attaquez quelqu'un en combat, vous lui infligez des dégâts égaux à la valeur de base de l'arme, plus un point de dégâts supplémentaire pour chaque Succès obtenu en plus du premier. Il en va de même pour les dégâts causés par les explosions, le feu, etc.

Armures

Une armure peut vous protéger contre les dégâts physiques, mais pas contre les autres types de dégâts. L'effet de l'armure est déterminé par sa valeur de Protection. Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque, lancez un nombre de dés égal à la valeur de Protection de l'armure. Chaque réussite diminue les dégâts d'un point. Ce jet ne compte pas comme une action et ne peut pas être poussé.

Voici une table des armures les plus courantes dans les Terres Désolées :

| Armure | Protection | Notes |
|------------------------------|------------|---|
| Armure assistée | 10 | Nécessite une cellule à fusion |
| Armure de cuir | 2 | - |
| Armure de scribe | 2 | Confrérie de l'Acier |
| Armure de pillard | 4 | - |
| Armure de sécurité Vault-Tec | 4 | Habitants de l'abri |
| Armure de Super Mutant | 8 | Ne peut être portée que par un Super Mutant |
| Blindage militaire | 6 | Robots |
| Treillis de la confrérie | 4 | Confrérie de l'Acier |

Les armure assistées doivent être rechargées avec une cellule à fusion toutes les semaines pour fonctionner. Leur porteur voit sa Force augmentée de +5, bénéficie toujours d'un bonus de visée de +2 et peut se déplacer de deux zones avec une action rapide. Les super mutants ne peuvent entrer dans une armure assistée.

Couverture

Lorsque des ennemis vous tirent dessus, se mettre à couvert - de préférence derrière quelque chose de solide - peut vous sauver la vie. Se mettre à couvert dans la zone où vous vous trouvez est une action rapide. La couverture a une valeur d'armure et fonctionne exactement comme une armure - mais seulement contre les attaques à distance. La couverture peut être combinée avec l'armure - faites un jet pour la couverture d'abord, puis pour l'armure.

| Couverture | Valeur d'armure |
|---------------|-----------------|
| Meubles | 3 |
| Porte en bois | 4 |
| Tronc d'arbre | 5 |
| Mur en bois | 6 |
| Mur de pierre | 8 |

Brisé

Votre PJ est Brisé si la Santé tombe à zéro. Le fait d'être brisé signifie que vous êtes hors d'état d'agir et que vous risquez même des blessures mortelles. Lorsque vous êtes brisé, vous ne pouvez effectuer aucune action ni aucun jet de compétence.

Plus de dégâts

Vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro en termes de Santé. Si vous subissez des dégâts supplémentaires, vous risquez cependant de subir une blessure critique supplémentaire.

Récupération

Le fait d'être brisé n'est pas fatal en soi - seules les [blessures critiques](#) peuvent vous tuer. Il y a deux façons de récupérer après avoir été brisé, en supposant que vous n'êtes pas mort.

Obtenir de l'aide : Quelqu'un peut vous aider à récupérer en utilisant la compétence [Médecine](#). Il s'agit d'une action lente. Si le jet est réussi, vous soignez immédiatement un nombre de points de dégâts égal au nombre de Succès obtenus. Le jet de guérison n'a cet effet que sur une victime brisée.

Seul : Si personne n'est là pour vous aider, vous soignez automatiquement un point de dégât après chaque Quart écoulé.

Pas brisé ? Si vous n'êtes pas brisé, vous guérissez un point de dégât par Quart. Cela suppose que vous ne soyez pas [affamé, déshydraté ou en hypothermie](#).

PNJ brisés

Les PNJ peuvent être brisés de la même manière que les PJ. Un PNJ peut soigner un PJ et inversement. Cependant, les dés ne sont généralement pas lancés lorsqu'un PNJ soigne un autre PNJ - c'est le MJ qui décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ mineur brisé par des dégâts meurt simplement.

Blessures critiques

Les blessures critiques sont des blessures dangereuses, voire mortelles, infligées à votre corps. Vous subissez une blessure critique lorsque votre Santé est réduite à zéro, vous devez alors faire un jet sur la table des [blessures critiques](#).

La mort

Les blessures physiques critiques peuvent être mortelles. Si vous subissez une telle blessure, vous devez effectuer un Test de Trépas lorsque le délai indiqué s'est écoulé - un Round, un Tour ou un Quart. Si le délai est d'un Round, faites le test à votre prochain tour. Le test de trépas n'est pas une action en soi.

Il s'agit d'un jet de [Résistance](#). En cas d'échec, vous mourrez. Si vous réussissez, vous restez en vie, mais vous devez effectuer un nouveau test de trépas lorsque le temps indiqué s'est à nouveau écoulé.

Stabilisation des blessures critiques : Pour stabiliser une blessure critique mortelle et vous sauver la vie, vous devez effectuer un ou plusieurs jets de [Médecine](#). L'équipement médical peut y apporter un modificateur positif. Si le jet est réussi, vous ne risquez plus de mourir et vous n'avez plus besoin d'effectuer d'autres Tests de trépas.

Brisé : Si vous êtes à la fois brisé et victime d'une blessure critique mortelle, deux jets de [Médecine](#) distincts sont nécessaires : un pour vous sauver la vie et un autre pour vous remettre sur pied. Ces deux jets peuvent être effectués dans l'ordre de votre choix.

Mort instantanée : Certaines blessures critiques vous tuent purement et simplement. Si vous subissez l'une de ces blessures, votre personnage meurt immédiatement. Aucune sauvegarde n'est possible.

Soigner les blessures critiques

Chaque blessure critique a un effet spécifique que vous subissez pendant le temps de guérison indiqué, qui est mesuré en jours. Si vous avez plusieurs blessures critiques, elles guériront simultanément. Si une blessure est indiquée comme permanente, elle ne guérira jamais.

Modificateurs de compétence : Les modificateurs de jet de compétence dus aux blessures critiques sont cumulatifs et s'appliquent même si vous ne possédez pas la compétence.

Soins : Si quelqu'un s'occupe de vous pendant un Quart par jour au cours du processus de guérison d'une blessure critique et réussit un jet de [Médecine](#), ce jour compte double en termes de guérison.

Dégâts : Notez que vous pouvez soigner tous vos dégâts, mais continuer à subir les effets d'une blessure critique.

Autres types de dégâts

Pour certains types de dégâts physiques particuliers - par exemple le feu, le froid, la faim, etc. - la table des dégâts critiques n'est pas utilisée. Au lieu de cela, les effets d'être brisé par ces formes de dégâts sont décrits dans la section des règles concernées ci-dessous.

Blessures critiques

| D66 | Blessure | Fatale | Limite de temps | Effets | Temps de guérison |
|-----|---------------------|--------|-----------------|--|-------------------|
| 11 | Essoufflé | Non | - | Aucun | - |
| 12 | Étourdi | Non | - | Aucun | - |
| 13 | Douleur atroce | Non | - | Aucun | - |
| 14 | Cheville foulée | Non | - | Athlétisme -2 et le déplacement est une action lente jusqu'à bénéficier de Soins | - |
| 15 | Sang dans les yeux | Non | - | Observation et Tir -2 jusqu'à ce qu'un jet de Médecine soit fait | - |
| 16 | Commotion cérébrale | Non | - | Athlétisme -2 | D6 |
| 21 | Oreille coupée | Non | - | Observation -2 | D6 |
| 22 | Orteils cassés | Non | - | Le déplacement devient une action lente | D6 |
| 23 | Main cassée | Non | - | Impossible d'utiliser cette main | D6 |
| 24 | Dents cassées | Non | - | Discours -2 | D6 |
| 25 | Cuisse transpercée | Non | - | Le déplacement devient une action lente | 2D6 |
| 26 | Épaule entaillée | Non | - | Impossible d'utiliser ce bras | D6 |
| 31 | Nez cassé | Non | - | Discours et Observation -1 | D6 |
| 32 | Coup à l'entrejambe | Non | - | Un point de dégât à chaque jet de Athlétisme ou de Mêlée | D6 |
| 33 | Côtes cassées | Non | - | Athlétisme et Observation -2 | 2D6 |
| 34 | Œil crevé | Non | - | Tir et Observation - 2 | 2D6 |
| 35 | Genou cassé | Non | - | Le déplacement devient une action lente | 2D6 |
| 36 | Bras cassé | Non | - | Impossible d'utiliser ce bras | 2D6 |
| 41 | Jambe cassée | Non | - | Le déplacement devient une action lente | 2D6 |
| 42 | Pied écrasé | Non | - | Le déplacement devient une action lente | 3D6 |
| 43 | Coude fracassé | Non | - | Impossible d'utiliser ce bras | 3D6 |
| 44 | Poumon perforé | Oui | Quart | Endurance et Athlétisme -2 | D6 |
| 45 | Hémorragie interne | Oui | Quart | Un point de dégât à chaque jet de Athlétisme , de Mains nues , Armes de corps à corps ou Projectiles | D6 |
| 46 | Intestins percés | Oui | Quart | Maladie de Virulence 6 | 2D6 |

Fallout YZE

| D66 | Blessure | Fatale | Limite de temps | Effets | Temps de guérison |
|-----|-------------------------------|--------|-----------------|---|-------------------|
| 51 | Rein éclaté | Oui | Jour | Observation -2 et le déplacement devient une action lente | 2D6 |
| 52 | Artère du bras sectionnée | Oui -1 | Tour | Impossible d'utiliser ce bras | D6 |
| 53 | Artère de la jambe sectionnée | Oui -1 | Tour | Le déplacement devient une action lente | D6 |
| 54 | Bras sectionné | Oui -1 | Quart | Impossible d'utiliser ce bras | Permanent |
| 55 | Jambe sectionnée | Oui -1 | Quart | Le déplacement devient une action lente | Permanent |
| 56 | Colonne vertébrale brisée | Non | - | Paralysé à partir du cou. Si pas soigné à temps, l'effet est permanent | 3D6 |
| 61 | Jugulaire sectionnée | Oui -1 | Round | Résistance -1 | 2D6 |
| 62 | Aorte sectionnée | Oui -2 | Round | Résistance -2 | 3D6 |
| 63 | Éventré | Oui | - | Mort instantanée | - |
| 64 | Crâne écrasé | Oui | - | Votre histoire se termine ici | - |
| 65 | Tête transpercée | Oui | - | Vous mourrez immédiatement | - |
| 66 | Cœur empalé | Oui | - | Votre cœur bat pour la dernière fois | - |

Blessures critiques pour les robots

| D6 | Critique | Effet |
|----|---------------------|--|
| 1 | Rupture de la pompe | Le robot perd sa prochaine action |
| 2 | Propulsion détruite | Le robot ne peut plus que ramper |
| 3 | Bras détruit | Le robot perd l'usage d'un de ses bras |
| 4 | Tête endommagée | Toutes les actions rapides deviennent des actions lentes |
| 5 | Rupture du châssis | Le robot tombe au sol et est immobilisé |
| 6 | Arrêt système | Le robot est mis hors service |

Adversaires

Les personnages peuvent être confrontés à deux sortes d'adversaires : les humanoïdes et les monstres. Les humanoïdes ont les mêmes caractéristiques que les personnages et les règles de combat sont les mêmes pour eux.

Les autres adversaires sont dénommés monstres, bien qu'ils englobent aussi tous les animaux. Les règles de combat sont différentes pour eux et ils sont caractérisés par les valeurs suivantes :

Vitesse : c'est le nombre de fois qu'ils jouent un tour chaque Round. Donc un monstre avec une

Fallout YZE

vitesse de 2 tirera deux cartes d'initiative et jouera deux fois dans chaque Round, avec une action rapide et une action lente à chaque fois.

Santé : c'est le nombre de points de Santé dont il dispose. Un monstre ne tire pas de blessure critique sur une table lorsque ses points de Santé tombent à zéro. Il meurt tout simplement.

Compétences : ce sont les compétences du monstre. La plupart des monstres ont au moins les compétences Athlétisme et Observation.

Protection : ce sont les points d'armure corporelle du monstre. Cette protection peut venir de sa peau épaisse, d'écailles etc.

D'autre part, les actions des monstres sont tirées aléatoirement, ou choisies par le MJ selon les circonstances, dans une table. Chaque entrée de cette table décrit une action possible du monstre.

Une fiche de monstre pourra donc ressembler à cela :

[TODO]

On trouvera [dans l'archive](#) des fiches pour les PNJ et les monstres.

Autres dangers

Obscurité

Dans l'obscurité totale, vous n'avez pas d'autre choix que de vous déplacer à tâtons. Pour courir dans l'obscurité totale, il faut réussir un jet de [Athlétisme](#), et vous subissez un point de dégâts en cas d'échec.

Vous pouvez attaquer vos adversaires au contact dans l'obscurité, mais avec un modificateur de -2. À courte portée, vous devez réussir un jet d'[Observation](#) (qui n'est pas une action) pour pouvoir attaquer la cible, également avec un modificateur de -2. Vous ne pouvez pas toucher les cibles à moyenne portée ou plus dans l'obscurité totale.

Feu

La puissance d'un feu est mesurée par son intensité, de 3 à 9. Pour déterminer les dégâts infligés par le feu, jeter autant de dés que son intensité.

Effet : Pour chaque Succès obtenu pour le feu, vous subissez un point de dégâts. Si vous subissez des dégâts, vous prenez feu et continuez à brûler. Lorsque vous brûlez, vous subissez une nouvelle attaque à chaque Round, à votre tour. L'intensité augmente d'un cran à chaque Round. Dès qu'une attaque de feu n'inflige aucun dégât, le feu s'éteint de lui-même. Vous, ou un ami au contact, pouvez éteindre le feu en réussissant un jet de [Athlétisme](#) (action lente). L'utilisation d'une couverture ou d'un objet similaire donne un modificateur de +2.

Blessures critiques : Le feu ne provoque pas de blessures critiques normales. Si vous êtes brisé par des dégâts de feu, ou si vous subissez des dégâts de feu lorsque vous êtes brisé, vous devez faire un Test de Trépas à votre tour chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de [Médecine](#).

Explosions

Fallout YZE

La force d'une explosion est mesurée par sa puissance. Pour chaque personne se trouvant à courte portée de l'explosion (c'est-à-dire dans la même zone), faites un jet pour déterminer les dégâts de l'explosion. Voir le tableau qui indique les [dégâts de base de l'explosion](#). Le jet ne peut pas être poussé.

Effet : Si un ou plusieurs Succès sont obtenus, la cible est touchée par l'explosion et subit les dégâts de base. Les dégâts subis sont augmentés de 1 pour chaque Succès supplémentaire obtenu après le premier. Les victimes au contact de la détonation subissent un point de dégât supplémentaire (avec un minimum d'un point de dégâts).

Zone d'effet : Les charges puissantes peuvent blesser les victimes même à moyenne portée (c'est-à-dire dans les zones adjacentes) si rien ne bloque l'explosion. La puissance de l'explosion est alors réduite de 6.

Puissance des explosions

| Puissance | Dégâts de base |
|-----------|----------------|
| 12 | 4 |
| 9 | 3 |
| 6 | 2 |
| 3 | 1 |

Chutes

Tomber sur une surface dure vous inflige automatiquement des dégâts égaux à la hauteur de la chute (en mètres) divisée par 2, en arrondissant à l'entier inférieur. Lors d'un saut contrôlé, faites un jet de [Athlétisme](#) - chaque Succès obtenu réduit les dégâts d'un point.

Noyade

Tous les PJ sont censés savoir nager. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet de [Résistance](#) chaque Tour pour rester à flot. Si vous portez une armure métallique, vous coulez. Sous l'eau, vous devez effectuer un jet de [Résistance](#) à chaque Round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et vous subissez un point de dégâts par Round jusqu'à ce que quelqu'un vous sauve. Si vous êtes brisé par la noyade, vous mourrez au bout d'un Tour.

Poison

Les poisons sont mesurés par leur toxicité. Un poison faible a une toxicité de 3, un poison fort a une toxicité de 6, et un poison extrêmement puissant peut avoir une toxicité de 9 ou plus.

Si vous ingérez du poison, faites un jet de [Résistance](#) opposé à la toxicité. En cas d'échec, vous subissez l'effet ci-dessous. Les antidotes peuvent stopper l'effet d'un poison.

Poison létal : Vous subissez un point de dégâts à votre tour chaque Round jusqu'à ce que vous soyez brisé, auquel cas vous devez refaire un jet pour résister au poison. Si vous échouez, vous mourrez.

Poison paralysant : Vous ne pouvez pas vous déplacer ni effectuer d'action pendant une durée

déterminée.

Poison soporifique : Vous vous endormez, incapable de vous réveiller pendant un Quart.

Maladies

Lorsque vous êtes exposé à une épidémie ou une infection dangereuse, faites un jet de [Résistance](#) contre la virulence de la maladie. C'est ce qu'on appelle un jet d'infection. Une maladie typique a une virulence de 6, mais il existe des maladies dont la virulence est beaucoup plus élevée.

Si vous ratez le jet, vous tombez malade, ce qui signifie que vous subissez un point de dégâts et ne pouvez pas vous soigner. Vous devez refaire un jet d'infection une fois par jour. Chaque fois que vous échouez, vous subissez un point de dégât supplémentaire. Si vous êtes brisé par les dégâts pendant que vous êtes malade, vous mourrez au bout d'un jour si vous ne [recevez pas d'aide](#) avant.

Dès que vous réussissez un jet d'infection, vous n'êtes plus malade. Cessez de faire des jets d'infection et soignez vos dégâts normalement.

Soins : Si vous êtes soigné par quelqu'un pendant votre maladie, cette personne peut effectuer les jets de d'infection à votre place. Le soignant effectue son jet de [Médecine](#) avec un modificateur de +2.

Froid

Lorsque le froid est mordant et que vous n'avez pas de vêtements adéquats ou d'abri (à la discrétion du MJ), vous devez faire un jet de [Résistance](#) à intervalles réguliers. Plus il fait froid, plus vous devez faire de jets. Un jour d'automne frisquet nécessite un jet par jour - en hiver, vous pouvez avoir à faire un jet à chaque Quart ou même à chaque Tour dans des conditions extrêmes. Une protection supplémentaire, comme une couverture, peut donner un bonus à votre jet.

Si vous échouez, vous êtes en hypothermie et subissez un point de dégâts et un point de stress. Vous ne pouvez pas en guérir naturellement. Vous devez continuer à faire des jets de [Résistance](#) au même rythme, subissant plus de dégâts et de stress à chaque fois que vous échouez. Si vous êtes brisé alors que vous êtes en hypothermie, vous mourrez la prochaine fois que vous devrez faire un jet. Ce n'est qu'après vous être réchauffé, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp, que vous pourrez à nouveau vous soigner.

Faim

Vous devez manger une ration de nourriture au moins une fois par jour. Après un jour sans nourriture, vous êtes affamé. Lorsque vous êtes affamé, vous ne soignez pas les dégâts normalement. Vous subissez également un point de dégâts par semaine. Si vous êtes brisé pendant que vous êtes affamé, vous mourrez après une autre semaine sans nourriture. Dès que vous avez mangé, vous n'êtes plus affamé.

Aliments radioactifs

L'eau et la nourriture des terres désolées sont souvent radioactives. Cette radioactivité peut irradier le consommateur qui doit faire un jet d'irradiation lorsqu'il les ingurgite. La plupart des aliments radioactifs ont un niveau de radioactivité de 1.

Manque de sommeil

Vous devez dormir au moins une fois par jour. Après un jour sans sommeil, vous devez faire un jet de [Résistance](#). En cas d'échec, toute action subit un malus de -1 cumulatif. Ces malus disparaissent après un Quart d'un sommeil réparateur.

Équipement

La monnaie la plus utilisée dans les Terres Désolées sont les capsules. Ce sont des capsules de Nuka Cola, une boisson très populaire avant guerre.

Nourriture

Les personnages doivent consommer une ration de nourriture et une boisson tous les jours sous peine d'être [affamés](#). Malheureusement, la nourriture est rare dans les terres désolées et souvent irradiée.

| Nourriture | Coût | Radiations |
|------------------------|------|------------|
| Biscuits Fancy Lads | 18 | 1 |
| Bol de nouilles | 20 | - |
| Bombes sucrées | 11 | 1 |
| Bouchées d'écureuil | 15 | 1 |
| Chair de radcafard | 3 | 2 |
| Côtelettes de yao guai | 90 | - |
| Fruit mutant | 8 | 1 |
| Mouche bouffie grillée | 15 | - |
| Pâté de fangeux | 35 | - |
| Pomate | 7 | 1 |
| Pommes dandy boy | 7 | 1 |
| Viande de brahmine | 28 | - |
| Viande de radscorpion | 55 | 2 |
| Viande de rataupe | 5 | 2 |

Les boissons peuvent aussi être radioactives :

| Boisson | Coût | Radiations |
|--------------|------|------------|
| Eau sale | 5 | 1 |
| Eau purifiée | 20 | - |
| Nuka Cherry | 40 | 1 |
| Nuka Cola | 20 | 1 |

Fallout YZE

| Boisson | Coût | Radiations |
|-------------------|------|------------|
| Nuka Cola Quantum | 50 | 2 |

Drogues

Les drogues sont monnaie courante dans les Terres Désolées. En voici une liste non exhaustive :

| Droque | Coût | Effet |
|--------------|------|--|
| Antibiotique | 75 | Soigne toutes les maladies |
| Buffout | 45 | Bonus de +2 en Force et Endurance pendant un Tour |
| Jet | 50 | Tirer deux cartes pour l'initiative et garder la meilleure |
| Med-X | 50 | Ignorer 1 point de dégâts à chaque attaque |
| Mentats | 50 | Bonus +2 en Perception et Intelligence pendant un Tour |
| Psycho | 50 | Les attaques qui touchent infligent 1 dégât supplémentaire pendant un Tour |
| RadAway | 80 | Enlève 3 points d'Irradiation |
| Rad-X | 40 | Diminue la virulence des irradiations de 1 niveau (cumulatif) |
| Stimpak | 50 | Guérit une blessure critique ou l'état Brisé |

Livres et revues

Les personnages peuvent tomber sur des livres et revues dans les Terres Désolées. Ceux ci peuvent leur apporter un point supplémentaire dans une compétence donnée. Pour ce faire, le personnage doit passer un Quart dans un endroit calme et sûr pour étudier l'ouvrage. Voici une liste non exhaustive des ouvrages et revues qu'il est possible de trouver :

| Ouvrage | Compétence |
|---|------------------------|
| Les lasers pour les nuls | Armes à énergie |
| L'auto-défense est un droit ! | Armes de corps à corps |
| Quel avenir pour la chasse ? | Armes légères |
| Manuel du fantassin US | Armes lourdes |
| Programme de remise en forme en 3 jours | Athlétisme |
| Les mystères du passe-partout révélés ! | Crochetage |
| Les bases de l'éloquence | Discours |
| Le camouflage est un art | Discrétion |
| La démolition de A à Z | Explosifs |
| Le krav maga de zéro à héros ! | Mains nues |

Fallout YZE

| Ouvrage | Compétence |
|---------------------------------------|-------------|
| Manuel de médecine de guerre | Médecine |
| Ouvrir l'œil et le bon ! | Observation |
| Manuel de pilotage du vertiptère | Pilotage |
| Le lancer | Projectiles |
| Les rudiments de la psychologie | Psychologie |
| La mécanique passion | Réparation |
| Se faire une santé de fer en 10 jours | Résistance |
| Le minimum théorique en physique | Sciences |
| Protéger son campement des ours | Survie |
| L'art du troc en 15 leçons | Troc |

Pip-Boy

Les habitants des abris sont équipés de Pip-Boys qui sont des ordinateurs personnels alimentés par un réacteur à fission, leur procurant une autonomie quasi illimitée. Il peut rendre à son porteur les services suivants :

- Les jets de survie pour l'orientation bénéficient d'un bonus de +2.
- Il peut lire les holobandes qui contiennent des enregistrements audio ou vidéo.
- Il embarque une radio qui permet de recevoir et émettre des messages radio.
- Il comporte un compteur Geiger qui signale la radioactivité ambiante à son porteur par des crépitements sonores.
- Un système d'aide à la visée pour les armes à distance, le V.A.T.S.

Si le porteur d'un Pip-Boy utilise le V.A.T.S lors d'un combat, il doit le signaler avant que celui-ci ne commence. Il tire alors deux cartes d'initiative et garde la moins bonne car la visée avec le V.A.T.S améliore la précision mais retarde le tir. Par contre la visée (qui accorde un bonus de +2) est une action gratuite et si le porteur dépense son action rapide pour viser, le bonus devient +3.

Créatures

Voici une liste non exhaustive des créatures que l'on peut croiser dans les Terres Désolées.

Humanoïdes

Les **Humanoïdes** obéissent aux mêmes règles que les PJ mais ont une fiche simplifiée qui comporte seulement leur Santé, leurs Compétences, leurs Armes et Armure.

Goule sauvages

Ce sont des humains qui ont été irradiés au point de développer des mutations qui les rendent monstrueux et quasiment immortels.

- **Santé** : 5

Fallout YZE

- **Compétences** : Observation 8, Discrétion 8, Athlétisme 6, Mains nues 8
- **Armes** : Mains nues
- **Armure** : aucune

Si une goule touche un adversaire, elle lui inflige une irradiation d'une valeur de 2.

Super mutant

Ils résultent d'expériences monstrueuses qui les a fait muter pour leur donner une force surhumaine.

- **Santé** : 10
- **Compétences** : Observation 4, Discrétion 4, Athlétisme 6, Mains nues 10, Armes de corps à corps 10, Armes légères 6
- **Armes** : Planche (massue), Fusil de fortune avec 10 munitions
- **Armure** : Armure de super mutant (valeur 8)

Il existe d'autres types de super mutants (éclaireurs, béhémoth, frappeur, maître, kamikaze), à la charge du MJ de les développer selon ses besoins.

Synthétique

Ce sont des humains synthétiques dont les spécimens les plus développés sont indiscernables de humains (sauf bien sûr s'ils ont subi des dégâts).

- **Santé** : 7
- **Compétences** : Observation 5, Discrétion 5, Athlétisme 4, Mains nues 6, Armes de corps à corps 6, Armes légères 8
- **Armes** : Fusil laser et une cellule avec 10 munitions
- **Armure** : Aucune

Pillard

Ce sont des humains qui vivent du pillage des habitants des terres désolées, sans foi ni loi.

- **Santé** : 5
- **Compétences** : Observation 6, Discrétion 7, Athlétisme 4, Mains nues 8, Armes de corps à corps 8, Armes légères 8
- **Armes** : Tuyau de plomb (massue), Fusil de fortune avec 10 munitions
- **Armure** : Armure de pillard (valeur 4)

Monstres

Les **Monstres** ont une description qui comporte les champs suivants :

- **Vitesse** : c'est le nombre de tours (et donc de cartes d'initiative) que le monstre effectue chaque Round.
- **Santé** : c'est le nombre de points de Santé que possède le monstre.
- **Compétences** : c'est la liste des compétences que possède le monstre. La plupart des monstres possèdent au moins Athlétisme et Observation.
- **Protection** : c'est leur armure naturelle.

Fallout YZE

- **Attaques** : c'est une table listant les attaques que peut réaliser un monstre lors de son tour de jeu.

Animaux

Chien

Ce sont des chiens sauvage mutant qui attaquent les proies isolées dans les terres désolées, souvent en meute.

- Vitesse : 1
- Santé : 3
- Compétences : Athlétisme 7, Observation 8.
- Protection : aucune
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Fuit le combat |
| 2 | Tourne autour de sa proie pour l'évaluer |
| 3 | Grogne en montrant ses crocs (l'adversaire doit faire un jet de Résistance ou perdre sa prochaine action lente) |
| 4 | Attaque à la jambe avec 3 dés, dégâts de base 1. Si touche blessure critique 25 |
| 5 | Attaque au bras avec 3 dés, dégâts de base 1. Si touche blessure critique 36 |
| 6 | Attaque à la gorge avec 3 dés, dégâts de base 1. Si touche blessure critique 61 |

Darillon

Ce sont des insectes volants mutants ayant développé une queue venimeuse semblable à celle des scorpions. Ils attaquent souvent en groupe de quelques individus. Sa petite taille (comparable à un chat) le rend difficile à toucher, les attaques le ciblant ont un malus de -2.

- Vitesse : 2
- Santé : 1
- Compétences : Athlétisme 6, Observation 6, Discrétion 5.
- Protection : aucune
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | S'éloigne pour revenir au round suivant et tenter une attaque furtive |
| 2 | Tourne autour de sa proie |
| 3 | Contourne son adversaire |
| 4 | Attaque au bras avec 2 dés, dégâts de base 1. Si touche poison paralysant de toxicité 4 |
| 5 | Attaque à la cuisse avec 2 dés, dégâts de base 1. Si touche poison paralysant de toxicité 4 et blessure critique 25 |

| D6 | Attaque |
|----|--|
| 6 | Attaque les yeux avec 2 dés, dégâts de base 1. Si touche poison paralysant de toxicité 4 et blessure critique 34 |

Écorcheur

L'écorcheur est l'un des prédateurs les plus redoutables des terres désolées. Il est rapide et armé de griffes et de crocs redoutables. Sa grande taille accorde un bonus de +2 pour les attaques qui le ciblent.

- Vitesse : 2
- Santé : 12
- Compétences : Athlétisme 8, Observation 8, Discrétion 4.
- Protection : Peau épaisse (valeur 4)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Fixe sa proie et rugit, l'adversaire doit réussir un jet de Résistance ou perdre sa prochaine action |
| 2 | Joue avec sa proie : réalise une attaque avec 10 dés et dégâts de base 0. Si touche, sa proie est plaquée au sol |
| 3 | Enlèvement : réalise une attaque avec 10 dés et dégâts de base 0. Si touche, il emmène sa proie dans une zone adjacente |
| 4 | Attaque au bras : attaque avec 10 dés et dégâts de base 2. Si la victime est bisée, blessure critique 52 |
| 5 | Attaque au ventre : attaque avec 10 dés et dégâts de base 2. Si la victime est bisée, blessure critique 63 |
| 6 | Attaque à la tête : attaque avec 10 dés et dégâts de base 2. Si la victime est bisée, blessure critique 65 |

Fangeux

Les fangeux sont des crustacés mutants de grande taille peuplant les étendues d'eau des terres désolées. Ils sont protégés par une épaisse carapace et sont très agressifs. Leur grande taille accorde un bonus de +2 pour les attaques qui le ciblent.

- Vitesse : 1
- Santé : 6
- Compétences : Athlétisme 4, Observation 4, Discrétion 2.
- Protection : Carapace (valeur 8)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|--|
| 1 | Fuit le combat pour revenir furtivement au round suivant |

Fallout YZE

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 2 | Se dresse sur ses pattes arrières pour impressionner sa proie qui doit réussir un jet de Résistance ou perdre sa prochaine action lente |
| 3 | Enlèvement : réalise une attaque avec 6 dés et dégâts de base 0. Si touche, il emmène sa proie dans une zone adjacente |
| 4 | Attaque avec 6 dés et dégâts de base 2 |
| 5 | Attaque au ventre : attaque avec 6 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 63 |
| 6 | Attaque à la tête : attaque avec 6 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 65 |

Mouche bouffie

Ce sont de grosses mouches mutantes assez agressives et qui attaquent souvent en groupe. Leur petite taille (comparable à un chat) le rend difficile à toucher, les attaques le ciblant ont un malus de -2.

- Vitesse : 1
- Santé : 1
- Compétences : Athlétisme 3, Observation 5, Discrétion 2.
- Protection : aucune
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | S'éloigne pour revenir au round suivant et tenter une attaque furtive |
| 2 | Tourne autour de sa proie |
| 3 | Contourne son adversaire |
| 4 | Attaque avec 2 dés, dégâts de base 1 |
| 5 | Attaque à la cuisse avec 2 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 25 |
| 6 | Attaque les yeux avec 2 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 34 |

Radcafard

Ce sont de gros cafards mutants qui attaquent toujours en groupe. Leur petite taille (comparable à un gros rat) le rend difficile à toucher, les attaques le ciblant ont un malus de -2.

- Vitesse : 1
- Santé : 1
- Compétences : Athlétisme 5, Observation 6, Discrétion 6.
- Protection : Carapace (valeur 2)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---------|
|----|---------|

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Fuit le combat |
| 2 | Tourne autour de sa proie |
| 3 | Attaque avec 3 dés, dégâts de base 1 |
| 4 | Attaque les pieds avec 3 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 13 |
| 5 | Attaque la cheville avec 3 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 14 |
| 6 | Attaque à la cuisse avec 3 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 25 |

Radscorpion

Ce scorpion mutant a la taille d'un mouton et est extrêmement agressif pour défendre son territoire et ses petits.

- Vitesse : 2
- Santé : 6
- Compétences : Athlétisme 8, Observation 6, Discrétion 6.
- Protection : Carapace (valeur 6)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|--|
| 1 | S'éloigne pour revenir au round suivant et tenter une attaque furtive |
| 2 | Se dresse et menace avec ses pinces, si l'adversaire rate un jet de Résistance, il perd sa prochaine action lente |
| 3 | Enlèvement : réalise une attaque avec 6 dés et dégâts de base 0. Si touche, il emmène sa proie dans une zone adjacente |
| 4 | Attaque des pinces avec 6 dés et dégâts de base 2 |
| 5 | Attaque de la queue au ventre : attaque avec 6 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 63 et poison mortel virulence 4 |
| 6 | Attaque de la queue à la tête : attaque avec 6 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 65 |

Rataupe

Ces taupes mutantes de la taille d'un chien se terrent dans le sol et attaquent par surprise (jet de Discrétion contre Observation, si réussite, elles attaquent un round avant de tirer l'initiative).

- Vitesse : 1
- Santé : 4
- Compétences : Athlétisme 4, Observation 4, Discrétion 6.
- Protection : Aucune
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | S'enfonce dans le sol pour retenter une attaque surprise au prochain round |
| 2 | Tourne autour de sa proie en le jaugeant |
| 3 | Attaque avec 4 dés, dégâts de base 1 |
| 4 | Attaque les pieds avec 4 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 13 |
| 5 | Attaque la cheville avec 4 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 14 |
| 6 | Attaque à la cuisse avec 4 dés, dégâts de base 1. Si l'adversaire est brisé, blessure critique 25 |

Yao Guai

Le Yao Guai est une sorte d'ours mutant très dangereux.

- Vitesse : 2
- Santé : 8
- Compétences : Athlétisme 6, Observation 6, Discrétion 4.
- Protection : Épaisse fourrure (valeur 4)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Se dresse sur ses pattes arrières pour impressionner sa proie qui doit réussir un jet de Résistance ou perdre sa prochaine action lente |
| 2 | Joue avec sa proie : réalise une attaque avec 8 dés et dégâts de base 0. Si touche, sa proie est plaquée au sol |
| 3 | Enlèvement : réalise une attaque avec 8 dés et dégâts de base 0. Si touche, il emmène sa proie dans une zone adjacente |
| 4 | Attaque avec 8 dés et dégâts de base 2 |
| 5 | Coup de griffe au ventre : attaque avec 8 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 63 |
| 6 | Morsure à la tête : attaque avec 8 dés et dégâts de base 1. Si la victime est bisée, blessure critique 65 |

Robots

Nombre de robots ont survécu à la grande guerre et l'on peut en croiser fréquemment dans les terres désolées.

Eyebot

Ces petites sphères argentées flottent à 1 mètre du sol environ. Ce sont des robots de reconnaissance et de communication qui diffusent souvent des messages radio. Ils sont souvent amicaux mais se défendent en cas d'attaque.

- Vitesse : 1

Fallout YZE

- Santé : 1
- Compétences : Athlétisme 4, Observation 10, Discrétion 6.
- Protection : Blindage léger (valeur 4)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Fuit le combat |
| 2 | Fuit le combat |
| 3 | Fuit le combat |
| 4 | Fuit le combat en proférant une insulte désuète |
| 5 | Émet un message d'avertissement |
| 6 | Attaque au laser avec 4 dés et dégâts 2 |

Laserotron

Le Laserotron est un robot humanoïde de combat. Son unique œil est muni d'un laser puissant. S'il est blessé et qu'il lui reste moins de 3 points de Santé dans la même zone qu'un adversaire, il se fait [exploser](#) avec une puissance de 6.

- Vitesse : 2
- Santé : 5
- Compétences : Athlétisme 8, Observation 8, Discrétion 8.
- Protection : Blindage militaire (valeur 8)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|--|
| 1 | Émet un message d'avertissement "Veuillez déposer vos armes et vous allonger sur le sol !" |
| 2 | Joue avec sa proie : réalise une attaque avec 8 dés et dégâts de base 0. Si touche, sa proie est plaquée au sol |
| 3 | Enlèvement : réalise une attaque avec 8 dés et dégâts de base 0. Si touche, il emmène sa proie dans une zone adjacente |
| 4 | Coup de poing avec 6 dés et dégâts de base 1 (si au contact) |
| 5 | Attaque laser avec 8 dés et dégâts de base 2 |
| 6 | Explosion suicidaire (seulement si ennemi dans la même zone) |

Protectron

Ce robot utilitaire n'a pas été conçu pour le combat mais peut se défendre avec une arme laser. Il peut aussi s'autodétruire pour éliminer son adversaire avec une explosion de puissance 4, mais il émet un bip-bip. Les personnages dans la même zone peuvent faire un jet d'Athlétisme pour échapper à l'explosion.

- Vitesse : 1
- Santé : 3

Fallout YZE

- Compétences : Athlétisme 3, Observation 3, Discrétion 2.
- Protection : Blindage léger (valeur 4)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|---|
| 1 | Fuit le combat |
| 2 | Fuit le combat |
| 3 | Émet un message d'avertissement "Veuillez déposer vos armes et décliner votre identité !" |
| 4 | Coup de poing avec 4 dés et dégâts de base 1 (si au contact) |
| 5 | Attaque laser avec 6 dés et dégâts de base 1 |
| 6 | Explosion suicidaire (seulement si ennemi dans la même zone) |

Robot sentinelle

Ce robot militaire conçu pour le combat est extrêmement dangereux. Il est monté sur 3 jambes et est lourdement armé et blindé.

- Vitesse : 1
- Santé : 12
- Compétences : Athlétisme 6, Observation 8, Discrétion 4.
- Protection : Blindage militaire (valeur 10)
- Attaques :

| D6 | Attaque |
|----|--|
| 1 | Émet un message d'avertissement "Veuillez déposer vos armes et vous allonger sur le sol !" |
| 2 | Tir de sommation |
| 3 | Percute l'adversaire avec 4 dés et dégâts de base de 2 |
| 4 | Tir de roquettes avec 6 dés et dégâts de base de 3 |
| 5 | Tir minigun avec 8 dés et dégâts de base 3 |
| 6 | Tir laser avec 10 dés et dégâts de base de 3 |

Tourelle

Cette tourelle est placée dans des zones à défendre et ne peut se déplacer. Les personnages peuvent faire un jet d'observation pour ne pas être surpris par sa présence.

- Vitesse : 1
- Santé : 4
- Compétences : Observation 10, Discrétion 6.
- Protection : Blindage militaire (valeur 8)
- Attaques : Minigun avec 6 dés et dégâts de base de 2

Historique

Fallout YZE

| Date | Note |
|------------|---|
| 2024-05-17 | Première version publiée |
| 2024-05-28 | Clarification minimum attributs Super Mutants, correction des tables |
| 2024-06-03 | Un point de chance ne permet plus une réussite automatique mais une poussée gratuite, le MJ peut distribuer des points de chance, la vitesse du Yao Guai est passée à 2 et la valeur des armures est appelée Protection |
| 2024-06-11 | Clarification des valeurs possibles de la Chance |