

YEAR FALLOUT ZERO ENGINE



Michel Casabianca
yearzeroengine.fr

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

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
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
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 le 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

Actions lentes

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

Mesure du temps

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

Modificateurs de combat au corps à corps

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

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

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

Alias des 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

Armes

Arme	Prise	Bonus	Dégâts	Portée	Poids	Coût	Compétence
Mains nues	-	-	1	Contact	-	-	MN
Instrument contondant	1 M	+1	1	Contact	1	-	AdCàC
Couteau	1 M	+1	2	Contact	1/2	10	AdCàC
Massue	1 M	+2	1	Contact	1	10	AdCàC
Machette	1 M	+2	2	Contact	2	15	AdCàC
Poing assisté	1 M	+3	2	Contact	2	70	AdCàC
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
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

Munitions

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

Puissance des explosions

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

Armures

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

Couvertures

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

Modificateurs de difficulté

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

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%