



## Chances de succès

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

## Modificateurs de Combat Rapproché

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

## Modificateurs de Combat à Distance

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

## Armures

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

## Armes

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Bombe au Poivre	+3	2	Contact	Non létale
Couteau	+1	1	Contact	-
Fumigène	+5	0	Distance	Pas de dégâts
Fusil	+2	2	Distance	-
Fusil d'assaut	+3	2	Distance	-
Hache	+2	3	Contact	-
Instrument contondant	+1	1	Contact	-
Lance Flamme	+5	4	Distance	Peut exploser
Lance Roquette	+1	5	Distance	Perce armure
Mains nues	-	0	Contact	-
Matraque	+1	1	Contact	-
Matraque Électrique	+1	3	Contact	Non létale
Mitrailleuse	+3	3	Distance	-
Pierre	-	0	Distance	-
Pistolet	+2	1	Distance	-
Taser	+1	3	Distance	Non létale, Même zone

## Blessures Critiques

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

## Panique

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