

MIDNIGHT YEAR ZERO ENGINE

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

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

Modificateurs de Tir

Facteur	Modificateur au Tir
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2
Couverture Légère	-1
Couverture Moyenne	-2
Couverture Lourde	-3

Armures

Armure	Protection	Notes
Cuir	2	1 contre dégâts Contondants
Cuir Renforcé	3	-
Cotte de Maille	4	1 contre dégâts Contondants
Gilet Pare Balles	5	3 contre dégâts Contondants
Armure de Plaque	8	-
Armure Kevlar	10	4 contre dégâts Contondants

Armes

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Blessure
Mains nues	-	0	Contact	Contondante
Instrument contondant	+1	1	Contact	Contondante
Couteau	+1	1	Contact	Coupante / Perforante
Massue	+2	1	Contact	Contondante
Épée	+2	2	Contact	Coupante / Perforante
Hache de bataille	+2	3	Contact	Coupante
Lance	+1	2	Contact	Perforante
Pierre	-	0	Distance	Contondante
Fronde	+1	1	Distance	Contondante
Javelot	+1	3	Distance	Perforante
Arc	+2	1	Distance	Perforante
Arbalète	+1	2	Distance	Perforante
Pistolet	+2	1	Distance	Perforante
Fusil	+2	2	Distance	Perforante
Fusil d'assaut	+3	2	Distance	Perforante
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Perforante

Traumatisme

D6	Traumatisme	Effets	Durée
1	Stupeur	Perte de son prochain Tour	-
2	Cauchemars	Jet de Résistance pour récupérer lors de repos	Mois
3	Phobie	Malus de -2 en présence de l'objet de la phobie	Permanent
4	Paranoïaque	Perte d'un point d'Empathie	Permanent
5	Anxieux	Perte d'un point d'Intellect	Permanent
6	Fou furieux	Le personnage n'est plus jouable	Permanent

Table des Blessures Critiques Contondantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Souffle coupé	Non	Aucun	-
2	Douleur intense	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Fracture Jambe	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine
4	Fracture Bras	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Hémorragie interne	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête Fracassée	Oui	Mort instantanée	-

Table des Blessures Critiques Coupantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Estafilade	Non	Aucun	-
2	Plaie ouverte	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Blessure Jambe	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine
4	Blessure Bras	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Blessure au ventre	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête Coupée	Oui	Mort instantanée	-

Table des Blessures Critiques Perforantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Estafilade	Non	Aucun	-
2	Plaie ouverte	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Jambe transpercée	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine
4	Bras transpercé	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Poumon perforé	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête transpercée	Oui	Mort instantanée	-