

RÉUSSITES SUR UN JET DE DÉS



Un succès suffit pour réussir une action. Cependant, les réussites supplémentaires permettent de déclencher des **prouesses**.

FORCER UN JET DE DÉS (une seule fois)

Rejeter tous les dés n'indiquant aucun des signes ☢, ☣ ou ☤. Réussite ou non, TOUS les ☣ et ☤, même ceux du premier jet, ont des conséquences :



- Un point de traumatisme lié à l'attribut pour chaque ☣.
- Un point de mutation (PM) gagné en contrepartie pour chaque ☣.



- Chaque ☤ obtenu réduit le bonus d'équipement de un point, l'objet est endommagé. Si le bonus tombe à zéro, l'objet devient inutilisable.

COMBAT

Initiative	1D6, ordre décroissant. L'attribut Agilité départage.
Par tour	1 action et 1 manœuvre OU 2 manœuvres.
Action	Test de compétence Activer une mutation Se défendre.
Manœuvre	Se déplacer d'une portée Se mettre à couvert Sortir un objet Ramasser Dégainer Viser Recharger Utiliser Adopter une posture de surveillance.
Défense	Jet de Combat vs Combat.
Par réussite :	• Annule un ☢ de l'attaquant. S'il ne dispose plus de succès, l'attaque échoue. • Votre initiative augmente de 2 à partir du tour suivant. • Votre adversaire lâche une arme ou un objet qu'il tenait. • Vous déséquilibrez votre adversaire, pour le repousser en arrière ou le jeter au sol. • Vous fatiguez votre adversaire, qui subit un point d'épuisement. • Vous contre-attaquez et infligez les dégâts de votre arme. Vous ne pouvez cependant pas en augmenter les dégâts via d'autres ☢.
Limitations :	• Vous devez déclarer votre défense avant que l'attaquant ne lance ses dés. • Vous perdez votre prochaine action (celle du tour actuel, sinon du tour suivant), vous conservez cependant votre manœuvre. • Vous ne pouvez vous défendre que d'une attaque par tour. • Si l'attaquant utilise une arme de combat rapproché et vous pas, -2 au test de Combat effectué.

MODIFICATEURS

DIFFICULTÉ	MOD.
Un jeu d'enfant	+3
Facile	+2
Simple	+1
Normal	0
Exigeant	-1
Difficile	-2
Démentiel	-3

STATISTIQUES

# DÉS	1 ^{er} LANCÉ	JET FORCÉ
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%	96%
10	84%	96%

TRAUMATISMES

TYPE	DESCRIPTION	ATTRIBUT RÉDUIT
Dégâts	<i>Ecchymoses, plaies et fractures.</i>	Vigueur
Épuisement	<i>Fatigue physique, sudation et souffle court.</i>	Agilité
Confusion	<i>Perte de lucidité, hébètement et égarement.</i>	Intellect
Doute	<i>Perte de confiance en soi, méfiance excessive, déception et dépression.</i>	Empathie

NIVEAU DE GANGRÈNE

NIV.	CONSÉQUENCE
0	<i>Oasis de la zone.</i> Aucun effet.
1	<i>Faible gangrène.</i> 1 point par jour.
2	<i>Forte gangrène.</i> 1 point par heure.
3	<i>Épicentre.</i> 1 point par minute.

RATÉ SUR UNE MUTATION

☢	Vos pouvoirs de mutant se déchaînent, et vous subissez un point de traumatisme permanent. Vous choisissez l'attribut affecté, et vous développez une nouvelle mutation (max. 4).
2	Vous subissez aussi les effets de la mutation et souffrez du même traumatisme que votre cible. Si la mutation n'en provoque pas, vous êtes désorienté à la place et ne pouvez agir au prochain tour.
3	La mutation consomme deux fois plus de Points de Mutation, sans accroître les effets pour autant. Vous ne pouvez pas descendre sous zéro PM.
4	La mutation est bloquée après cet usage : vous ne pouvez plus vous en servir pendant le reste de la séance.
5	La mutation modifie votre apparence d'une manière ou d'une autre : à vous de choisir comment. L'effet est purement cosmétique, mais permanent.
☣	La mutation libère toute sa puissance. Vous récupérez les PM que vous venez de dépenser et pouvez immédiatement (dans le même tour) la réactiver une nouvelle fois, contre la même cible ou une nouvelle.

COMPÉTENCES ET PROUESSES

Endurance (Vigueur)	Force (Vigueur)	Combat (Vigueur)
- Vous aidez un ami (PJ ou PNJ) dans la même situation que vous pour chaque 🧑 supplémentaire. - Vous pouvez faire de même avec une simple réussite, mais vous vous sacrifiez pour votre ami.	- Vous poussez ou jetez brutalement un objet. Une cible de votre choix située à portée de main subit un nombre de dégâts égal au nombre de 🧑 supplémentaires. - Sur décision du MJ et si la situation s'y prête, vous trouvez ou révélez un passage secret ou un objet caché.	- Vous infligez un point de dégâts de plus. Vous pouvez choisir cette prouesse à plusieurs reprises. - Vous fatiguez votre adversaire, qui subit un point d'épuisement. - Votre valeur d'initiative augmente de 2 à partir du tour suivant. - Votre adversaire lâche une arme ou un objet qu'il tenait. Sa valeur d'initiative diminue de 1. - Vous déséquilibrez votre adversaire, pour le repousser en arrière ou le jeter au sol. - Vous maîtrisez votre adversaire par la contrainte. Il doit réussir un test de <i>Combat</i> pour se libérer, ou se trouve dans l'incapacité à réaliser toute autre action ou manœuvre.
Furtivité (Agilité)	Déplacement (Agilité)	Tir (Agilité)
Lorsque vous préparez une attaque surprise, vous bénéficiez d'un bonus de +1 dé à la première attaque pour chaque 🧑 supplémentaire.	- Vous aidez un ami (PJ ou PNJ) dans la même situation que vous pour chaque 🧑 supplémentaire. - Vous pouvez faire de même avec une simple réussite, mais vous vous sacrifiez pour votre ami. - La compétence peut également vous servir pour conserver votre équilibre, effectuer un saut difficile ou vous livrer à une escalade périlleuse.	- Vous infligez un point de dégâts de plus. Vous pouvez choisir cette prouesse à plusieurs reprises. - Vous clouez votre adversaire sur place, il subit un point d'épuisement. - Votre valeur d'initiative augmente de 2 à partir du tour suivant. - Votre adversaire lâche une arme ou un objet qu'il tenait. Sa valeur d'initiative diminue de 1. - Vous repoussez votre adversaire en arrière ou le jetez au sol sous l'impact.
Observation (Intellect)	Compréhension (Intellect)	Connaissance de la zone (Intellect)
- Est-ce qu'il se dirige vers moi ? - Y en a-t-il d'autres à proximité ? - Comment y entrer/passé devant sans être vu ? - Quel est le meilleur chemin pour m'en éloigner discrètement ?	Chaque 🧑 supplémentaire vous permet d'apprendre à quelqu'un d'autre comment se servir de l'artefact.	- Comment cela peut-il me nuire ? - Comment puis-je m'en protéger ? - Comment puis-je lui nuire ?
Perception des émotions (Empathie)	Manipulation (Empathie)	Soins (Empathie)
- Dit-il la vérité ? - Veut-il me nuire ? - Souhaite-il obtenir quelque chose de moi ?	Chaque 🧑 supplémentaire vous permet de susciter le doute ou la peur chez votre interlocuteur (+1 point de doute). S'il est Brisé par le doute, il fait ce que vous suggériez sans rien demander en retour.	- Si vous réussissez un test de Soins sur une personne Brisée, elle se trouve revigorée et récupère un nombre de points d'attributs égal au nombre de 🧑 obtenus. - Vous pouvez sauver une vie après une blessure critique (p. 90).

COMPÉTENCES SPÉCIALISÉES

<i>Le Caïd (p. 54) :</i> Commandement (Intellect)	<i>Le Chroniqueur (p. 55) :</i> Inspirer (Empathie)	<i>Le Combinard (p. 55) :</i> Conclure un marché (Empathie)	<i>Le Fracasseur (p. 56) :</i> Intimidation (Vigueur)
<i>Le Larbin (p. 57) :</i> Tenir le coup (Vigueur)	<i>Le Maître-chien (p. 57) :</i> Lâcher le chien (Agilité)	<i>Le Rafistoleur (p. 58) :</i> Système D (Intellect)	<i>Le Zonard (p. 60) :</i> Trouver le chemin (Agilité)



TALENTS DU CAÏD

Commandant	+2 lorsque vous ordonnez à votre bande de se battre pour vous.
Détrouseurs	+2 sur vos tests de <i>Commandement</i> pour vous livrer au racket dans l'Arche.
Flingueurs	Les membres de votre bande ont tous des armes de fortune. Ils ont les munitions nécessaires lorsqu'ils sont dans l'arche, mais vous devez leur fournir dans la zone.

TALENTS DU CHRONIQUEUR

Agitateur	+2 lorsque vous <i>Inspirez</i> quelqu'un pour Tirer ou Combattre.
Toubib	+2 lorsque vous faites un test de Soins pour une blessure critique, mais pas lorsque vous vous occupez d'un personnage Brisé à la suite d'un traumatisme.
Troubadour	Une fois par séance au sein de l'Arche, vous pouvez vous livrer à une représentation pour le peuple. Faites un test d' <i>Inspirer</i> : chaque ♠ vous accorde D6 balles ou rations de bouffe.

TALENTS DU COMBINARD

Information croustillante	Choisissez un PNJ et obtenez une information compromettante à son sujet. Décidez de la nature de cette dernière en concertation avec le MJ. En cas d'abus, attention au retour de manivelle !
Magouilleur	Vous gagnez le double de denrée choisie lorsque vous utilisez votre compétence <i>Conclure un marché</i> pour gérer vos petites affaires.
Vicelard	Lorsque vous manipulez quelqu'un et lui infligez du doute, il subit un point supplémentaire.

TALENTS DU FRACASSEUR

Coup vicieux	Les dégâts infligés par vos attaques à mains nues sont de 2 au lieu de 1.
Cruel	Lorsque vous infligez du doute suite à une <i>Intimidation</i> , ajoutez un point supplémentaire.
Passage en force	Vous pouvez utiliser la compétence <i>Déplacement</i> avec Vigueur plutôt qu'Agilité.

TALENTS DU LARBIN

Blasé	+2 aux jets d'Endurance si vous avez subi du doute (et aucun autre traumatisme).
Dur à cuire	+2 à vos jets d'Endurance si vous avez subi des dégâts (et aucun autre traumatisme).
Rebelle	Pour chaque ♣ obtenu lors de vos tests d'Endurance, vous gagnez un bonus de +1 sur votre prochaine action, ce tour-ci ou le prochain.

TALENTS DU MAÎTRE-CHIEN

Chien de combat	+2 lorsque vous utilisez votre chien au combat (p. 57).
Le meilleur ami du mutant	Votre chien est capable de vous assister et de vous sortir du pétrin. Utilisez votre compétence <i>Lâcher le chien</i> et l'attribut du chien adapté (Vigueur ou Agilité) en remplacement de vos jets d'Endurance et de Déplacement. Tous les traumatismes sont subis par votre chien.
Limier	+2 lorsque vous utilisez votre chien pour suivre une piste (p. 57).

TALENTS DU RAFISTOLEUR

Fou du volant	+1 lorsque vous utilisez un véhicule pour percuter quelqu'un (Combat) ou fuir un conflit (Déplacement), mais également pour réparer ou modifier un véhicule avec <i>Système D</i> .
Inventeur	+2 sur vos jets de <i>Système D</i> lorsque vous créez un nouvel objet (p. 58)
Rétameur	+2 lorsque vous utilisez <i>Système D</i> pour réparer un équipement (p. 60)

TALENTS DU ZONARD

Chasseur de monstres	+2 lorsque vous <i>Observez</i> une créature de n'importe quel type.
Dénicheur de gangrène	Lorsque vous utilisez la compétence <i>Trouver le chemin</i> , une nouvelle prouesse peut être choisie avec les ♠ supplémentaires : celle de dénicher le chemin le moins infecté par la gangrène pendant le trajet. Le niveau de gangrène est considéré comme inférieur de 1 durant la visite de ce secteur.
Récupérateur	+2 sur votre test de <i>Trouver le chemin</i> . Sur un succès, vous repérez tous les endroits susceptibles d'abriter un artefact. En revanche, pour identifier les menaces, vous devez utiliser des prouesses. Vous pouvez choisir d'utiliser ou non ce talent lorsque vous pénétrez dans un nouveau secteur.

TALENTS GÉNÉRAUX

Admirateur	Un PNJ est très impressionné par votre personne et fera tout son possible pour vous aider ou simplement vous côtoyer. Créer ce PNJ avec l'aide du MJ.
Amateur de gadgets	+2 lorsque vous essayez de <i>Comprendre</i> un artefact des Temps d'Avant.
Appétit d'oiseau	Vous n'avez besoin que d'une ration de bouffe tous les deux jours pour éviter de perdre de la vigueur.
Archéologue	+2 lorsque vous essayez de <i>Comprendre</i> un bâtiment en ruine ou une autre installation des Temps d'Avant.
Assassin	Lorsque vous <i>Tirez</i> et touchez quelqu'un, la cible subit un dégât supplémentaire, mais seulement si vous tirez à distance Courte ou à Portée de main.
Bête de somme	+2 lorsque vous travaillez sur un projet de l'Arche (cf. chapitre 7)
Bon jeu de jambes	+2 lorsque vous vous défendez en combat rapproché (p. 84)
Boucher	Lorsque vous tuez un monstre de la Zone, vous pouvez le dépecer et en tirer un nombre de rations de bouffe égal à la Vigueur de base de la créature. Cela ne fonctionne pas sur les nuées (p. 176), et la viande obtenue est généralement gangrénée.
Calculateur	Vous pouvez utiliser <i>Perception des émotions</i> avec Intellect plutôt qu'Empathie.
Cogneur	+2 en <i>Combat</i> si vous sacrifiez votre manœuvre ce tour-ci. Vous ne pouvez utiliser ce talent pour parer.
Conseiller	Lorsque vous aidez quelqu'un, il gagne un modificateur de +1 supplémentaire, mais seulement s'il fait quelque chose que vous lui avez dit de faire.
Cuistot de la zone	Vous êtes passé maître dans l'art de cuisiner la viande contaminée de la Zone avec suffisamment d'adresse pour en purger la gangrène. Vous pouvez également purifier l'eau contaminée. Faites un test de <i>Connaissance de la zone</i> : chaque 🍄 obtenu purifie D6 rations de bouffe et d'eau.
Garde du corps	Si quelqu'un <i>Tire</i> et touche une cible à Portée de main ou Proche de vous, vous pouvez plonger pour encaisser la balle à sa place. Faites un test de <i>Déplacement</i> qui ne compte pas comme une action. Si vous obtenez un ou plusieurs 🍄, vous prenez le tir à la place de votre protégé. Vous pouvez forcer le jet.
Insomniaque	Vous pouvez récupérer des points d'Intellect par d'autres moyens que le sommeil (p. 90) : • Utiliser <i>Système D</i> sur un objet (p. 58). • Pénétrer et explorer un nouveau secteur de la Zone. • Comprendre un artefact.
Lâche	Si quelqu'un vous tire dessus et touche, vous pouvez vous mettre à couvert derrière un ami à Portée de main ou Proche de vous. L'ami en question doit accepter de prendre la balle à votre place. Faites un test de <i>Déplacement</i> qui ne compte pas comme une action. Si c'est une réussite, le tir touche votre ami plutôt que vous.
Mauvais présages	Vous pouvez <i>Observer</i> en utilisant Empathie plutôt qu'Intellect.
Mule	Vous pouvez porter deux fois plus d'objets que la normale sans être encombré (p. 23)
Pas de reddition	Lorsque vous êtes Brisé par les dégâts, vous pouvez vous remettre sur pied immédiatement, sans l'aide de personne. Faites un test d'Endurance sans dés de base : pour chaque 🍄 obtenu, vous récupérez un point de Vigueur et pouvez continuer à vous battre un peu plus longtemps. Vous ne pouvez pas forcer le jet. Ce talent n'a aucun effet sur les blessures critiques.
Plus vite que son ombre	Vous dégainez votre arme si rapidement que cela ne vous coûte pas de manœuvre (p. 80)
Poids plume	Lorsque vous vous défendez en combat rapproché (p. 84), vous pouvez utiliser votre Agilité plutôt que votre Vigueur.
Psy	+2 lorsque vous prodiguez des soins à une personne Brisée par le doute.
Solitaire	Vous pouvez récupérer de l'Empathie (p. 89) en restant seul pendant quelques heures.
Spécialiste des armes	Vous êtes un expert concernant le maniement d'un certain type d'arme, à choisir dans la liste (p. 86-87), ou d'un artefact. Lorsque vous vous servez de cette arme, vous gagnez un modificateur de +1. Vous pouvez choisir ce talent à plusieurs reprises, chaque fois sur une arme différente. Vous pouvez être un spécialiste du combat à mains nues ou des armes improvisées.
Stoïque	Vous pouvez <i>Endurer</i> avec Intellect plutôt que Vigueur.
Tête Froide	Vous pouvez vous <i>Déplacer</i> avec Intellect plutôt qu'Agilité.
Tireur d'élite	À portée Longue ou Lointaine, lorsque vous <i>tirez</i> et touchez une cible, vous infligez un dégât supplémentaire.
Touche-à-tout	Adoptez un nouveau rôle et obtenez immédiatement le niveau 1 de la compétence de spécialiste associée. Vous conservez le niveau actuel et avantages de votre ancien rôle, mais ne pouvez plus l'améliorer, ni gagner de nouveaux talents liés. Ce changement doit avoir une justification cohérente dans l'histoire. <i>Ce talent requiert plus d'expérience que les autres, il est impossible de l'obtenir avant d'avoir acquis préalablement trois nouveaux talents.</i>
Vétéran	En cas de conflit armé, vous conservez votre sang-froid et agissez là où d'autres hésitent. Vous pouvez lancer deux dés et garder le meilleur au moment de déterminer votre initiative. Il est également possible d'augmenter votre initiative de +2 pendant le combat, au prix d'une manœuvre, et ce à plusieurs reprises si vous le souhaitez.