

Fallout

WASTELAND WARFARE

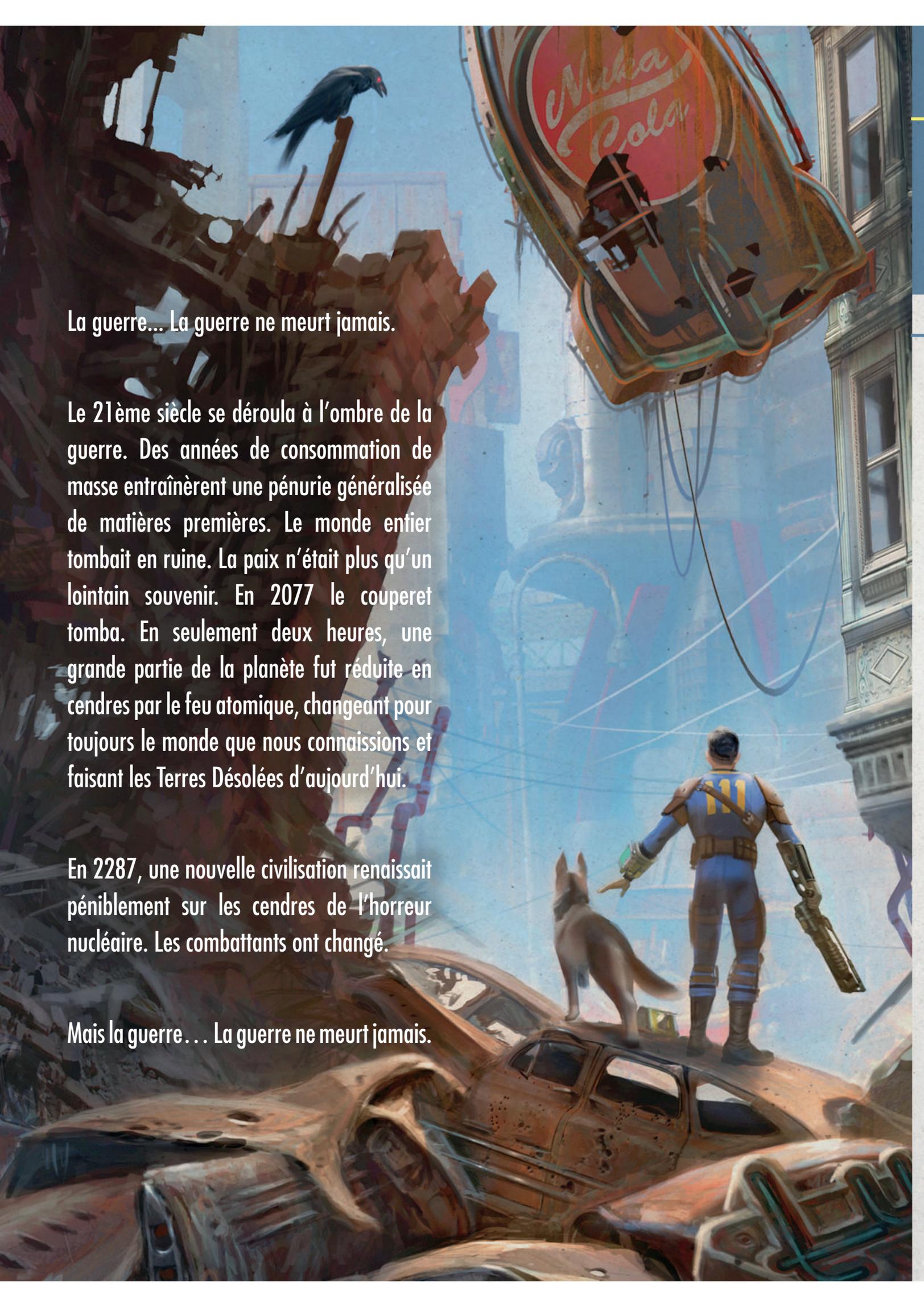
Règles DU JEU

Votre Guide de Combat Complet
dans les Terres Désolées
par **JAMES SHEAHAN**

Bethesda



MÖDIPHÏÛS™
ENTERTAINMENT



La guerre... La guerre ne meurt jamais.

Le 21^{ème} siècle se déroula à l'ombre de la guerre. Des années de consommation de masse entraînent une pénurie généralisée de matières premières. Le monde entier tombait en ruine. La paix n'était plus qu'un lointain souvenir. En 2077 le couperet tomba. En seulement deux heures, une grande partie de la planète fut réduite en cendres par le feu atomique, changeant pour toujours le monde que nous connaissons et faisant les Terres Désolées d'aujourd'hui.

En 2287, une nouvelle civilisation renaissait péniblement sur les cendres de l'horreur nucléaire. Les combattants ont changé.

Mais la guerre... La guerre ne meurt jamais.



Fallout®

WASTELAND WARFARE

TABLE DES MATIÈRES

HABITANTS DE L'ABRI

Concepteur	James Sheahan
Matériel additionnel	Mark Latham, Jon Webb, James Barry, Federico Sohns
Développement de gamme	James Barry
Édition	Richard L. Gale, James Barry, Chris Birch
Photographie & Vidéo	Salwa Azar, Steve Daldry
Conception Graphique	Michal E. Cross, Stephanie Toro
Maquette	Richard L. Gale
Direction artistique - Sculpture	Mischa Thomas, James Barry, Jon Webb
Direction artistique - 3D	Jonny La Trobe-Lewis
Artistes 3D	Domingo Díaz Fermín, Alex Gargett, Chris Peacey
Artistes 3D Freelance	Roy Gabriel, M. Mar García, Gael Goumon, Tobias Kornemann, Jamie Phipps, Ana Román Peña, Romeo Salbatecu, Luigi Terzi, Ben Wolseley-Charles
Peintres	Ben "Brush Demon" Macintyre, Adam Huenecke, Jon Webb
Décors	Dreamspirit Wargaming Studio
Équipe de développement	Jon Webb, James Barry, Federico Sohns, Stefano Guerriero, Javier Angeriz-Caburrasi, Katya Thomas
Testeurs	Adam Brown, Costin Becheanu, Troels Rohde Hansen, Ian Henderson, Clive Oldfield, Christoph Krumm, Jeremy Winger
Production & Direction artistique	Chris Birch
Assistant de publication & Gestion Réseaux Sociaux	Salwa Azar
Responsable de production	Steve Daldry
Community Manager	Lloyd Gyan
Responsable d'opérations	Garry Harper
Remerciements à	Mike Kockis et son équipe, tous le monde chez Bethesda, Rita Birch, John Houlihan, Sam Webb, Rob Harris et Giles Pritchard

MODIPHIOUS™
ENTERTAINMENT

Modiphious Entertainment, 39 Harbois Road, Londres. SW6 4QP. Royaume-Uni © 2018 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT et les logos associés sont des marques commerciales ou des marques déposées de ZeniMax Media Inc. ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Le logo Modiphious Entertainment est TM de Modiphious Entertainment. Tous droits réservés aux propriétaires respectifs.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé par le droit d'auteur est illégale. Tous les noms de marque sont utilisés de manière fictive et sans intention d'enfreindre un droit quelconque. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des personnes et des événements, passés ou présents, est purement fortuite et non intentionnelle, à l'exception des personnes et événements décrits dans un contexte historique.

Les composants réels peuvent différer de ceux présentés en illustration. Fabriqué en Chine.

Version Française : Légion Distribution

SECTION 1 – INTRODUCTION

1.1	Jouer dans le Monde de Fallout	2
1.2	Assembler vos figurines	3
1.3	Peindre vos figurines	4
1.4	Équipement complet	6

SECTION 2 – QUITTER L'ABRI

2.1	Premiers pas dans les Terres Désolées	8
2.2	Réglettes de couleur	9
2.3	Attributs S.P. E.C.I.A.L.	9
2.4	Tests de Compétence	10
2.5	Unités et figurines	12
2.6	Structure du jeu	13
2.7	Déplacement	15
2.8	Tir	16
2.9	Dégâts	19
2.10	Armure	21
2.11	Combat, Dégâts et Armure : Exemple	22
2.12	Charge	23
2.13	Combat rapproché	24

SECTION 3 – EXPLORER LES TERRES DÉSOLÉES

3.1	Expertise	28
3.2	Faire de la récup.	29
3.3	Objets	32

SECTION 4 – PRÊT POUR L'ACTION

4.1	Cri de Guerre	36
4.2	Terrain	37
4.3	Actions Rapides	40
4.4	Préparation	41

SECTION 5 – LES-OUTILS DE LA GUERRE

5.1	Action : Lancer	44
5.2	Armure assistée	45
5.3	Armement avancé	46
5.4	Conditions	48

SECTION 6 – HÉROS DES TERRES DÉSOLÉES

6.1	Unités et figurines avancées	50
6.2	Chance	52
6.3	Attaques Critiques	53

Appendices	54
------------	----

JOUER DANS LE MONDE DE FALLOUT

Bienvenue dans *Fallout : Wasteland Warfare*, un jeu de figurines où vous explorez le monde au-delà de votre abri protecteur, rencontrez des gens et des créatures étranges et constituez une équipe hétéroclite pour affronter les Terres Désolées ! C'est une expérience de jeu narrative, mais c'est aussi un loisir plein de profondeur.

Ces règles donnent un aperçu du contexte, des factions et du jeu de figurines immersif dans le monde de *Fallout*. Allez-vous fonder une colonie, enquêter sur de mystérieux signaux ou protéger les innocents colons ou survivants ? Allez-vous devenir fou, menant votre horde de Super Mutants contre les faibles Huuumainsssss, pour remplir vos sacs à viande de morceaux savoureux ? Voulez-vous protéger l'Humanité d'elle-même, en exploitant et rassemblant les technologies pour forger un monde meilleur avec la Confrérie de l'Acier ? Ou bien mettez-vous en place

le plan secret de l'Institut et aidez-vous à remplacer l'Humanité par des doubles Synthétiques ?

Vous pourrez explorer ou exploiter à votre guise le paysage post-apocalyptique dévasté, renforçant vos forces pour pouvoir affronter ceux qui s'opposeront à vous. Ce cadre riche offre aux joueurs un vaste choix de styles de jeu et l'opportunité de collectionner les figurines très détaillées et pleines de caractère de l'univers de *Fallout*. Ce livre couvre tous les types de parties ; campagnes à grande échelle, parties en solo, tournois compétitifs, parties narratives disputées entre amis le week-end. L'ouvrage propose aussi des conseils de peinture ainsi que des astuces pour collectionner ses figurines, des informations générales sur votre faction et des règles avancées pour de multiples styles de jeu. Le tout est organisé pour vous aider à explorer et conquérir les Terres Désolées !



LA BATAILLE DU DRUMLIN DINER

ASSEMBLER VOS FIGURINES

Assembler son équipe pour *Fallout : Wasteland Warfare* peut sembler intimidant, mais il n'y a rien de plus simple. Avec quelques efforts, vous disposerez d'une force magnifique et prête à recevoir tout ce que

les Terres Désolées lui enverront. Si vous avez acheté le starter set en plastique, vos figurines sont pré-assemblées. Si vous avez acquis un autre set en résine, lisez ce qui suit !



1. NETTOYEZ LA FIGURINE



2. DÉTACHEZ SES ÉLÉMENTS



3. RETIREZ LES LIGNES DE MOULAGE



4. PRÉPAREZ LES SURFACES À COLLER



5. APPLIQUEZ LA COLLE



ASSEMBLAGE DES FIGURINES EN PVC

1. Nettoyez les figurines dans de l'eau tiède contenant un peu de savon. Laissez sécher complètement.
2. Si des composants se sont pliés, chauffez-les doucement avec un sèche-cheveux et réalignez-les.
3. À l'aide d'une lame propre et bien affûtée, retirez la ligne de moulage qui entoure la figurine en douceur.
4. S'il reste des traces de moulage, vous pouvez les éliminer à l'aide d'une lime très fine.
5. Si des composants se sont détachés de la figurine, vous pouvez les recoller en utilisant de la superglue.

ASSEMBLAGE DES FIGURINES EN RÉSINE

1. Nettoyez les grappes dans de l'eau tiède contenant un peu de savon. Laissez sécher complètement.
2. Détachez les éléments de la figurine de son cadre avec des pinces coupantes. Les petits éléments délicats peuvent être retirés à l'aide d'une lame aiguisée.
3. Retirez les lignes de moulage. Chaque élément de la figurine aura une "crête" autour de lui : ceci est la ligne de moulage qui se forme lorsque les deux moitiés du moule sont assemblées. Elle doit être retirée. Vous pouvez les gratter et les couper en utilisant une lame aiguisée ou les limer. La poussière de résine peut être dangereuse ; assurez-vous de porter un masque pendant le limage, humidifiez vos outils pour réduire la poussière et

nettoyez votre environnement de travail lorsque vous avez terminé.

4. Préparez la surface de collage. Faites une petite croix à l'aide d'un scalpel sur chaque surface plane qui recevra de la colle. Cela augmentera l'adhérence et assurera une jointure plus solide.
5. Appliquez une petite quantité de colle (cyanoacrylate) sur les zones à assembler. Joignez aussitôt les parties à coller et maintenez-les ainsi jusqu'à ce qu'elles soient solidement attachées. Vous n'avez qu'un instant pour peaufiner la pose de la figurine avant que la colle ne prenne. Si vous utilisez de la superglue, elle a une prise plus rapide et vous disposerez de moins de temps d'ajustement ; utilisez-la donc avec parcimonie.

PEINDRE VOS FIGURINES

Ce guide vous présente, à travers plusieurs exemples, les quatre étapes pour peindre les figurines. Tous les pinceaux et peintures utilisés proviennent de la gamme **The Army Painter**. N'hésitez pas à expérimenter en utilisant vos propres mélanges de couleur.

1. Sous-couche

Pour la sous-couche de la figurine, appliquez une couche épaisse et unie de la couleur appropriée. Utilisez les Spray Army Painter.

2. Couches de base

Les couleurs de base sont appliquées à chaque zone d'une figurine. La couche de base doit être uniforme et lisse : elle est constituée de plusieurs fins aplats de peinture. Utilisez un pinceau moyen (taille 2) pour accélérer le processus et garantir des couches lisses.

3. Lavis

Des ombrages sont ajoutés aux figurines à l'aide des lavis Army Painter. Ceux-ci se retrouveront dans les recoins les plus profonds de la figurine et rehausseront les effets d'ombres. Utilisez de nouveau votre pinceau moyen pour que le processus reste fluide.

4. Éclaircissements

Une peinture de couleur plus claire est appliquée sur les bords et les reliefs de la figurine pour accentuer davantage les détails de la sculpture. Utilisez un petit pinceau pointu (taille 1) pour les rendre nets et les faire ressortir.



PRESTON GARVEY



1. SOUS-COUCHE

Matt Black Primer

2. COUCHES DE BASE

Matt Black
Gants/Bottes

Wolf Grey
Pantalon

Dirt Spatter
Peau

Moon Dust
Câbles

Electric Blue
Écharpe

Dark Sky
Chemise

Monster Brown
Manteau

Dark Stone
Chapeau/Lanières/
Chargeur de l'arme

Gun Metal
Arme/Radio

Army Green
Détails de l'arme

Banshee Brown
Ruban

Dragon Red
Rayon laser

Wasteland Soil
Socle

Werewolf Fur
Bois

3. LAVIS

Strong Tone
Peau/Chapeau/
Ceintures/Socle

Blue Tone
Pantalon/Chemise/
Écharpe

Mid Brown
Manteau/Bandages

Dark Tone
Arme

4. ÉCLAIRCISSEMENTS

Fog Grey
Pantalon

Dungeon Grey
Bottes/Gants

Banshee Brown
Manteau

Leather Brown
Bois/Chapeau/Lanières

Ice Storm
Écharpe

Combat Fatigues
Détails de l'arme

Ultramarine Blue
Chemise

Fur Brown
Peau

Plate Mail Metal
Arme

Mars Red
Laser

Bright Gold
Boutons

Warpaints, Quickshade Washes et les autres produits de la gamme The Army Painter sont la propriété intellectuelle de The Army Painter PA. Découvrez-en plus sur la gamme Army Painter sur www.TheArmyPainter.com

PALADIN DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER



1. SOUS-COUCHE

1. SOUS-COUCHE

 **Gun Metal Primer**

2. COUCHES DE BASE

 **Plate Mail Metal**
Arme

 **Matt Black**
Tubes/Câbles

 **Ultramarine Blue**
Lentilles oculaires



2. COUCHES DE BASE

 **True Copper**
Détails de l'armure

 **Angel Green**
Canon de l'arme

 **Pure Red**
Détails de l'arme

 **Monster Brown**
Socle

 **Werewolf Fur**
Bois



3. LAVIS

3. LAVIS

 **Dark Tone**
Figurine

 **Strong Tone**
Socle

4. ÉCLAIRCISSEMENTS

 **Plate Mail Metal**
Armure

 **Elf Green**
Canon du Laser

 **Mars Red**
Détails de l'arme



4. ÉCLAIRCISSEMENTS

 **Electric Blue**
Lentilles oculaires

 **Greedy Gold**
Détails de l'armure

 **Daemoniac Yellow**
Câbles

 **Banshee Brown**
Socle

 **Dry Rust**
Usure de l'armure

SUPER MUTANT



1. SOUS-COUCHE

1. SOUS-COUCHE

 **Leather Brown**

2. COUCHES DE BASE

 **Venom Wyrn**
Peau

 **Plate Mail Metal**
Métal/Arme



2. COUCHES DE BASE

 **Banshee Brown**
Lanières

 **Werewolf Fur**
Socle

3. LAVIS

 **Strong Tone**
Toute la figurine



3. LAVIS

4. ÉCLAIRCISSEMENTS

 **Leather Brown**
Socle

 **Monster Brown**
Socle

 **Plate Mail Metal**
Armure/Arme

 **Commando Green**
Peau

 **Desert Yellow**
Vêtements



4. ÉCLAIRCISSEMENTS

 **Drake Tooth**
Lanières

 **Pure Red**
Yeux

 **Dark Tone**
Arme

 **Dry Rust**
Usure de l'armure

ÉQUIPEMENT COMPLET

Le starter set comprend des marqueurs et des jetons pour vous aider à visualiser les Dégâts et à désigner des objets sur le champ de bataille, deux jeux de réglottes, plusieurs dés colorés, des figurines et leurs cartes d'Unité pour représenter votre force.

Vous noterez qu'il y a aussi beaucoup d'autres cartes. Celles indispensables aux règles de ce livret sont présentées ci-dessous à droite.

Les cartes ci-dessous à gauche, surtout utilisées pour le jeu en solo et les campagnes, sont décrites dans le Livret de Campagne. Elles ne sont pas indispensables aux Règles du Jeu et vous pouvez les mettre de côté pour l'instant, si vous le souhaitez.



MARQUEURS ET JETONS EXPLIQUÉS EN DÉTAIL PLUS LOIN. ILS SONT RÉSUMÉS EN P. 54.

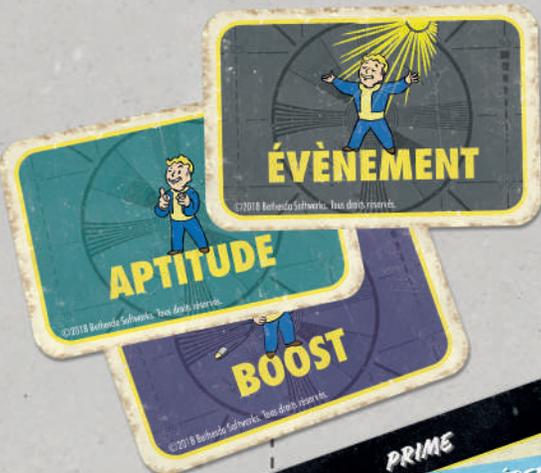


LES CARTES D'UNITÉS À DOS BLEU DÉTAILLENT LES CAPACITÉS DES FIGURINES. AVEC LES CARTES D'OBJET, CE SONT LES CARTES DONT VOUS VOUS SERVIREZ LE PLUS.

À L'EXCEPTION DES CARTES D'UNITÉ, LES AUTRES GRANDES CARTES SONT DES CARTES DE RÉFÉRENCE POUR LES FACTIONS DES FIGURINES ET DES CARTES D'IA POUR LE JEU EN SOLO.



LES CARTES D'OBJET DÉCRIVENT TOUTS LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ UTILISER EN JEU : ARMES, ARMURES ASSISTÉES, NOURRITURE ET BOISSON, DROGUES, ETC.



LES CARTES D'ÉVÈNEMENT (DÉCRITES DANS LE LIVRET DE CAMPAGNE) DÉCHAÎNENT LA NATURE IMPRÉVISIBLE DES TERRES DÉSOLÉES.

LES APTITUDES ET LES BOOSTS OFFRENT DES CAPACITÉS SPÉCIALES AUX EXPLORATEURS DES TERRES DÉSOLÉES.



UNE CARTE DE LEADER PERMET À UNE FIGURINE D'INFLUENCER CEUX QUI L'ENTOURENT, TANDIS QU'UNE FIGURINE HÉROÏQUE GAGNE DES ACTIONS RAPIDES ET UN PETIT SUPPLÉMENT DE CHANCE !

LES CARTES DE DANGER, D'ÉTRANGER ET DE CRÉATURE CONSTITUENT LE DECK DE RENCONTRES ALÉATOIRES DES TERRES DÉSOLÉES.

LES CARTES D'EXPLORATION SONT DES INCITATIONS À S'AVENTURER DANS LES TERRES DÉSOLÉES ET CONTRIBUENT À LA DIMENSION NARRATIVE DU JEU INTRODUITE PAR LES RÈGLES DE CAMPAGNE.



SECTION 02

QUITTER L'ABRI



FOWW 2PB-002-111

PREMIERS PAS DANS LES TERRES DÉSOŁÉES

Fallout : Wasteland Warfare est un jeu de figurines qui ne se limite pas aux combats. Vous découvrirez l'univers de **Fallout** en explorant et en acquérant des atouts au travers de plusieurs modes de jeu dont le Mode Solo/Coopératif, un Mode narratif de Colonisation et un Mode 2 joueurs. Ce livret se consacre aux règles nécessaires pour le Mode 2 joueurs. Les autres Modes sont traités dans le *Livret de Campagne*. Si vous débutez dans le jeu de figurines, lisez en premier le livret *S'acclimater*. Si vous n'en ressentez pas le besoin ou si vous avez déjà joué les tutoriaux de ce manuel, préparez-vous au combat !

le système de mesure et le mouvement, le tir et le Combat rapproché ainsi que les Dégâts et les armures. Il passe ensuite à l'utilisation des Compétences et à l'exploration du champ de bataille, puis à des questions tactiques telles que le terrain, le couvert et les Actions Préparées, avant de s'intéresser à l'Armement avancé, aux Attaques Critiques et aux Armures Assistées. Et si les dés ne sont pas avec vous, la section Chance vous permet d'ajuster un peu vos résultats !

Les nombreuses icônes sur les cartes du jeu peuvent paraître compliquées au début. Mais au fur et à mesure de votre lecture, le sens de ces symboles et marqueurs sera expliqué dans les marges pour une identification facile et rapide qui vous aidera à comprendre l'anatomie des cartes.

Vous trouverez aussi dans les chapitres suivants des avertissements vous indiquant quand vous devriez jouer les cinq scénarios servant de tutoriel et qui vous permettront de mettre en pratique les *Règles du Jeu*. Ceux-ci se trouvent à la fin du *Livret de Campagne* pour vous permettre de garder ce livret ouvert aux bonnes pages au cas où vous devriez revoir des règles.

Débutant dans le jeu de figurines ?
Lisez ça d'abord !



NORA TIENT LES SUPER MUTANTS À DISTANCE AFIN QUE LES AUTRES SURVIVANTS PUISSENT FUIR

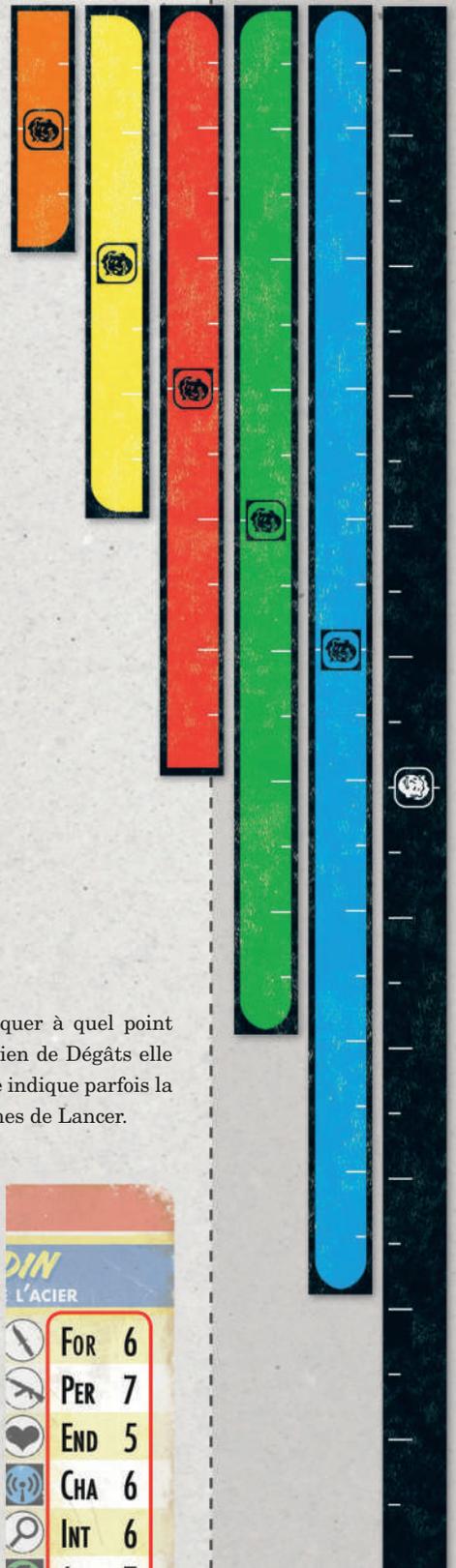
RÉGLETTES DE COULEUR

Fallout : Wasteland Warfare utilise des réglettes colorées pour toutes les mesures. Chaque joueur peut effectuer des mesures et/ou des pré-mesures quand il le souhaite. Les icônes sur les cartes d'Unité, les portées sur les cartes d'armes et d'autres objets utilisent un code-couleur indiquant quelle réglette de couleur utiliser en toute circonstance.

MARQUEURS COLORÉS ET DALTONISME

Pour aider les joueurs distinguant difficilement les couleurs, toutes les icônes colorées du jeu présentent aussi des coches dans leurs angles (correspondant à la couleur utilisée) et indiquant la réglette à employer (image de droite). Utilisez la réglette présentant l'icône dont les angles sont similaires à ceux indiqués. En partant de l'orange vers le bleu, plus il y a d'angles cochés sur l'icône, plus la longueur de la réglette est importante. Les icônes et les réglettes correspondantes sont présentés à droite (à 70% de leur taille réelle).

	Fouille	Vigilance	Distance de Déplacement
Orange			
Jaune			
Rouge			
Vert			
Bleu			
Noir			



ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L.

Dans le monde de **Fallout : Wasteland Warfare**, chaque figurine (que ce soit le distingué Aîné Maxson de la Confrérie de l'Acier ou un vulgaire radcafard) possède un ensemble d'**Attributs** et d'informations présentés sur sa **carte d'Unité**. Ces Attributs (dont les initiales anglaises forment le mot S.P.E.C.I.A.L.) indiquent à quel point une figurine est résistante, douée en combat ou pour interagir avec d'autres figurines, des objectifs et des ennemis.

La liste ci-dessous présente les utilisations les plus courantes des Attributs S.P.E.C.I.A.L. mais n'est pas exhaustive. Lors d'un **Test de Compétence** (le Dé jeté pour déterminer si une figurine réussit une action ou pas, voir p. 10), les figurines, personnages ou factions peuvent utiliser des Attributs différents. Par exemple, la plupart des figurines utilise la Perception pour le combat à distance, mais d'autres se servent de l'Agilité ou de la Force.

Force (FOR)

La Force est utilisée pour indiquer à quel point une figurine est douée en Combat rapproché et peut se servir d'une Arme de Mêlée (une arme prévue pour le Combat rapproché).

Perception (PER)

La Perception est utilisée pour indiquer le talent d'une figurine avec les Armes à Distance. L'Attribut indique aussi son aisance pour réagir face aux dangers et aux actions ennemies.

Endurance (END)

L'Endurance est utilisée pour indiquer à quel point une figurine est résistante et combien de Dégâts elle peut encaisser avant de mourir. Elle indique parfois la capacité d'une figurine avec les Armes de Lancer.

Charisme (CHA)

Le Charisme est employé pour de nombreux Tests de Compétence et montre à quel point une figurine est rusée, intimidante ou charmeuse.

Intelligence (INT)

L'Intelligence est utilisée pour le Crochetage, le piratage d'Ordinateurs et d'autres Tests de Compétence.

Agilité (AGI)

L'Agilité indique l'adresse d'une figurine. Elle est souvent employée avec les Armes de Lancer et parfois en Combat rapproché ou pour Tirer.

Chance (CHN)

Les figurines Héroïques peuvent utiliser la Chance pour réussir des coups ratés de peu ou esquiver des Dégâts potentiellement mortels.



TEST DE COMPÉTENCE

Lors d'une partie de *Fallout : Wasteland Warfare*, les joueurs essaieront de tirer, de crocheter, etc.. Quand un joueur tente une action, son résultat est déterminé par un **Test de Compétence** : le joueur lance le **Dé de Compétence** (un dé à 20 faces ou d20 avec des nombres et des icônes) généralement accompagné de plusieurs **Dés d'Effet** (des dés à douze faces ou d12, de différentes couleurs produisant des effets variés). Chaque **carte d'Unité** d'une figurine comporte ses Attributs S.P.E.C.I.A.L. avec des valeurs pour la Force, la Perception, l'Endurance, le Charisme, l'Intelligence, l'Agilité et la Chance. À côté de chacun figurent les icônes des Compétences utilisant ces Attributs.

Pour réussir un Test de Compétence, le résultat (après modification) du Dé de Compétence (le d20 blanc) doit être **inférieur ou égal à la valeur de la Compétence** (l'Attribut correspondant à l'icône). Certaines règles nécessitent de tester directement un Attribut. La procédure est la même et, dans ce cas, le résultat du Test de Compétence doit être égal ou inférieur à la valeur de l'Attribut en question.

Des bonus et des malus ajustent la valeur qu'un joueur ne doit pas dépasser pour réussir son Test de Compétence. Ces modificateurs sont tous additionnés avant d'être appliqués à la Compétence utilisée. Si la

À DROITE : CE PALADIN DE LA CONFRÉRIE A UN ICONE DE FUSIL À CÔTÉ DE SA VALEUR DE PERCEPTION DE 7 ; SA COMPÉTENCE EN FUSIL EST DONC DE 7. POUR RÉUSSIR LORS D'UN TIR UTILISANT SA COMPÉTENCE FUSIL, LE RÉSULTAT AJUSTÉ DU JET DE DÉ DE COMPÉTENCE DOIT ÊTRE INFÉRIEUR OU ÉGAL À 7.

EN-DESSOUS : LES DÉS DE FALLOUT INCLUENT UN DÉ DE COMPÉTENCE BLANC, UN DÉ D'ARMURE ROUGE ET QUATRE DÉS D'EFFET.



TEST DE COMPÉTENCE OPPOSÉ

Un **Test de Compétence Opposé** se produit lorsqu'une figurine s'oppose à quelque chose qui lui résiste, habituellement une autre figurine. Pour effectuer un Test de Compétence Opposé, tous les participants doivent faire un test contre leur valeur de Compétence appropriée. Le joueur ayant le succès le plus élevé remporte l'opposition. Le jet gagnant doit obtenir un **succès** même si l'opposant ne dispose pas de la Compétence requise ou échoue sur son jet. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède la plus haute valeur de Compétence.

valeur ajustée de la Compétence est inférieure à 1, le Test ne peut réussir qu'en obtenant un sur le jet.

Exemple : un Paladin, avec une arme disposant d'une poignée améliorée, tire sur une cible se trouvant derrière deux objets fournissant du couvert. Le Paladin bénéficie d'un bonus de +2 sur sa valeur de Compétence grâce à la poignée, mais souffre d'un malus de -4 pour les deux couverts (p. 17). Cela fait un modificateur total de -2 appliqué à sa valeur de Compétence de 7 ; soit une valeur de Compétence modifiée de 5. Pour réussir son Action, il doit obtenir un résultat de 5 ou moins sur son Test de Compétence.

Certains résultats de Dés (notamment ceux du Dé vert de Précision) modifient celui du Dé de Compétence. Les nombres négatifs du dé vert sont soustraits au résultat du Dé de Compétence : ce dernier est plus bas (donc meilleur) lorsqu'il est comparé à la valeur ajustée de la Compétence.

Exemple : la valeur ajustée de la Compétence du Paladin est de 5. Il jette son Dé de Compétence plus un Dé de Précision (en raison de son arme). Le Dé de Compétence obtient un 6 et le Dé de Précision obtient un -2. Le -2 du Dé vert est appliqué au résultat du Dé de Compétence, pour un total ajusté du Test de Compétence de 4. C'est juste en-dessous du score ajusté de la Compétence et, par conséquent, un succès.

Si le Test de Compétence échoue, aucune icône d'effet ne peut être utilisée, sauf les **icônes Point d'Action** du Dé de Compétence (p. 40).

Si un est obtenu sur le Dé de Compétence, le Test de Compétence est toujours un échec. X n'étant pas un chiffre, il n'est modifié par aucun bonus/malus chiffré.

Certaines cartes d'Unité ont des **Spécialisations**. Une figurine avec une Spécialisation gagne un +2 sur ses valeurs de Compétence quand elle utilise l'objet ou la Compétence pour laquelle elle est spécialisée.

Une figurine sans icône d'une Compétence sur sa carte d'Unité ne peut pas effectuer de Test de Compétence de ce type.

ICONES DU DÉ DE COMPÉTENCE

ICONE	NOM DE L'ICONE	EFFET	DESCRIPTION
	Faces numérotées	Résultat numérique du jet	Le chiffre obtenu (entre 2 et 10) représente le résultat du jet non modifié. Pour déterminer si le résultat d'un Test de Compétence est un succès, tous modificateurs numériques obtenus sur les Dés d'Effet sont appliqués à ce nombre, le total est ensuite comparé à la Valeur de la Compétence (page précédente).
	Point d'Action	Permet à certaines figurines d'effectuer des Actions Rapides	Ce résultat a une valeur de 1 . De plus, il vaut 1 Point d'Action ; certaines figurines utilisent les Points d'Action (PA) pour effectuer des Actions Rapides (des actions additionnelles mineures) en plus de leurs Actions principales (Actions Rapides , p. 40).
	Point de Critique	Permet à certaines figurines d'utiliser les puissants Effets Critiques des armes.	Ce résultat a une valeur de 1 . De plus, chaque icône de Point de Critique (PC) obtenu lors d'un Test de Compétence réussi rapporte un PC à la figurine. Les PC permettent à certaines figurines d'utiliser les Effets Critiques des armes. (Attaques Critiques, p. 53).
	Échec	Le Test de Compétence échoue	Le symbole X signifie que le Test de Compétence a échoué. Comme X n'est pas un nombre, les bonus chiffrés ne peuvent pas le transformer en succès : c'est un échec automatique. Un X possède aussi le symbole Point d'Action qui rapporte quand même un Point d'Action en dépit de l'échec.

ICONES DES DÉS

Dé de Compétence

Le **Dé de Compétence** est un dé à vingt faces blanc. Certaines de ses faces présentent des résultats chiffrés de 2 à 10 et les autres faces présentent les icônes indiqués dans le tableau ci-dessus.

Dés d'Effet

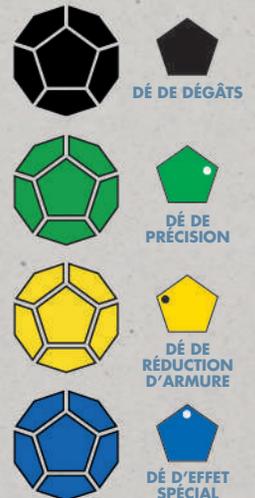
En plus du Dé de Compétence, des **Dés d'Effet** sont souvent jetés en complément pour déterminer des effets spéciaux. Il y a quatre types de Dés d'Effet, chacun d'une couleur différente. Ces dés sont généralement lancés en fonction de l'arme utilisée et de la portée de la cible (mêlée, courte ou longue ; p. 16). Chaque Dé d'Effet est un dé à douze faces présentant jusqu'à deux icônes sur une face. Chaque Dé coloré représente un type d'effet précis :

- **Dé de Dégâts (noir)** : inflige essentiellement des points de Dégâts supplémentaires.

- **Dé de Précision (vert)** : modifie essentiellement le résultat du Dé de Compétence.
- **Dé de Réduction d'armure (jaune)** : réduit essentiellement l'efficacité de l'armure de la cible lors d'une attaque.
- **Dé d'Effet Spécial (bleu)** : déclenche essentiellement les effets spéciaux d'une arme/d'un équipement.

Nombre maximum de Dés d'Effet

Il n'est pas possible d'utiliser plus de quatre fois le même Dé d'effet d'une couleur donnée lors d'un Test de Compétence. Les Dés excédentaires sont ignorés. Par exemple, si l'équipement et les capacités d'une figurine lui donnent 5 Dés noirs et 2 Dés jaunes, le Test de Compétence ne se fera qu'avec 4 Dés noirs et 2 Dés jaunes.



POUR AIDER LES JOUEURS DISTINGUANT DIFFICILEMENT LES COULEURS À RECONNAÎTRE LES DÉS QUI FIGURENT SUR LES CARTES, CHAQUE ICONE DE DÉ D'EFFET POSSÈDE UN POINT DANS UN ANGLE SPÉCIFIQUE.

ICONES DU DÉ D'EFFET

ICONE	NOM DE L'ICONE	EFFET	DESCRIPTION
	Dégât additionnel	Ajoute des Dégâts	Chacun de ces icônes ajoute 1 Dégât supplémentaire aux Dégâts totaux avant prise en compte de l'armure (Dégâts, p. 19).
	Réduction d'armure	Réduit la valeur d'armure de la cible	Chacun de ces icônes réduit de 1 l'armure de la cible, augmentant les chances d'infliger des Dégâts (Armure, p. 21).
-1 -2 -3	Bonus de Compétence	Augmente les chances de succès d'un Test de Compétence	Ces bonus modifient le résultat du Dé de Compétence lors d'un Test de Compétence, augmentant la probabilité de succès (Tests de Compétence, page précédente).
	Effet Spécial	Permet l'utilisation des Effets Spéciaux d'armes, d'équipement ou de capacités	Lorsqu'ils sont obtenus sur un Test, ces trois icônes sont utilisés pour déclencher les Effets Spéciaux décrits sur les cartes d'équipement ou d'armes (Effets Spéciaux, p. 20).

UNITÉS ET FIGURINES

Les forces d'un joueur sont constituées d'**Unités**, comprenant une ou plusieurs **figurines**.

Chaque Unité possède sa **carte d'Unité** détaillant les figurines qui la constituent. Chaque figurine d'une Unité partage les traits indiqués sur sa carte d'Unité, mais chacune d'elles est gérée de façon individuelle sur le champ de bataille. Toutes les figurines d'une Unité sont équipées de la même façon et disposent des cartes d'Objet (y compris les armes) de la carte d'Unité (Objets, p. 32).

UNITÉS UNIQUES

Une Unité avec l'icône **Unique** dans le coin supérieur gauche de sa carte d'Unité est Unique. Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque Unité Unique dans sa force. Par contre, la force d'un joueur peut contenir plusieurs Unités Uniques différentes. Les versions alternatives d'une Unité sont considérées comme étant la même Unité. Par exemple, Canigou et Canigou Solitaire sont deux versions de la même Unité et comptent comme Canigou. Par conséquent, une seule Unité peut figurer au sein de la force d'un joueur.



ICÔNE UNIQUE

CANIGOU

SURVIVANT

FOR 5

PER 8

END 5

CHA 3

INT 4

AGI 8

CHN 2

2

2

-

SENS AMÉLIORÉS: Peut Charger une Cible sans LdV.

ÉQUIPEMENT: Morsure de Chien uniquement.



DE NOMBREUX PERSONNAGES HAUT EN COULEURS, CHACUN AVEC SA PROPRE HISTOIRE, HABITENT LES TERRES DÉSOLÉES.

STRUCTURE DU JEU

RÉSUMÉ D'UN ROUND

Chaque partie se joue en plusieurs **rounds** durant lesquels les joueurs, l'un après l'autre, Préparent puis utilisent leurs figurines. Les joueurs choisissent dans quel ordre leurs figurines s'activent.

1. À tour de rôle, chaque joueur attribue un Marqueur de Préparation à une de ses figurines. La figurine choisie ne doit pas déjà avoir un marqueur de Préparation indiquant *Prête* (👤) ou *Utilisée* (👤).
 - A. De n'activer **aucune** de ses figurines "Prêtes"; ou
 - B. D'activer **toutes** ses figurines "Prêtes" (Activation des figurines, ci-dessous)
2. Le joueur choisit ensuite :
 - A. De n'activer **aucune** de ses figurines "Prêtes"; ou
 - B. D'activer **toutes** ses figurines "Prêtes" (Activation des figurines, ci-dessous)

Quand toutes les figurines de chaque camp ont agi, le round se termine et un nouveau commence lors duquel toutes les figurines devront de nouveau être activées.

ACTIVATION DES FIGURINES

Les figurines sont toujours dans l'un des trois statuts suivants de Préparation : *Prêt*, *Inutilisé* ou *Utilisé*.

Lors de son tour, un joueur place un Marqueur de Préparation du côté bleu (👤) à côté d'une de ses figurines Inutilisée pour indiquer qu'elle est désormais Prête. Le joueur peut ensuite :

- A. N'utiliser **aucune** de ses figurines avec le statut Prêt (ce qui signifie que son tour s'arrête) ; ou
- B. Utiliser **toutes** ses figurines avec le statut Prêt (voir ci-dessous), même si cela ne concerne qu'une seule figurine.

Un Joueur **DOIT** choisir l'option B si toutes ses figurines ont un Marqueur de Préparation à côté d'elle (qu'il soit du côté 👤 ou 🧑) :

Utilisation des figurines avec le statut Prêt

Si un joueur choisit d'utiliser une figurine avec le statut Prêt, il **DOIT** utiliser toutes ses figurines avec ce statut. Dès qu'une figurine a été utilisée, son Marqueur de Préparation est retourné du côté 🧑.

Quand un joueur utilise plusieurs figurines Prêtes, il les active l'une après l'autre dans l'ordre de son choix. Le joueur doit résoudre intégralement l'activation d'une figurine avant de passer à la suivante. Une figurine dont l'activation est terminée *ne peut plus* être activée durant le même tour, même si elle ne s'est pas servie de toutes ses Actions (p. 14).

FIN DU ROUND

Quand toutes les figurines de chaque joueur ont des Marqueurs de Préparation du côté gris (🧑), le round

Marqueur Avantage

Le joueur avec le **Marqueur Avantage** (figurant à droite) décide quel joueur agit le premier lors d'un round. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

- Sauf précision contraire du scénario, au début du premier round, le Marqueur Avantage est donné au joueur ayant le moins de figurines (et attribué au hasard en cas d'égalité).
- Au début de chaque round suivant, le joueur avec le moins de figurines restantes reçoit le Marqueur Avantage.
- Au début d'un round (à l'exception du premier) et avant toute action, si les deux joueurs ont le même nombre de figurines, le joueur possédant le Marqueur Avantage doit le passer à son adversaire.

Si des figurines ont encore le statut *Prêt* lorsqu'un joueur déclare avoir totalement fini son tour, elles sont considérées Utilisées et leur Marqueur de Préparation est retourné sur sa face 🧑.

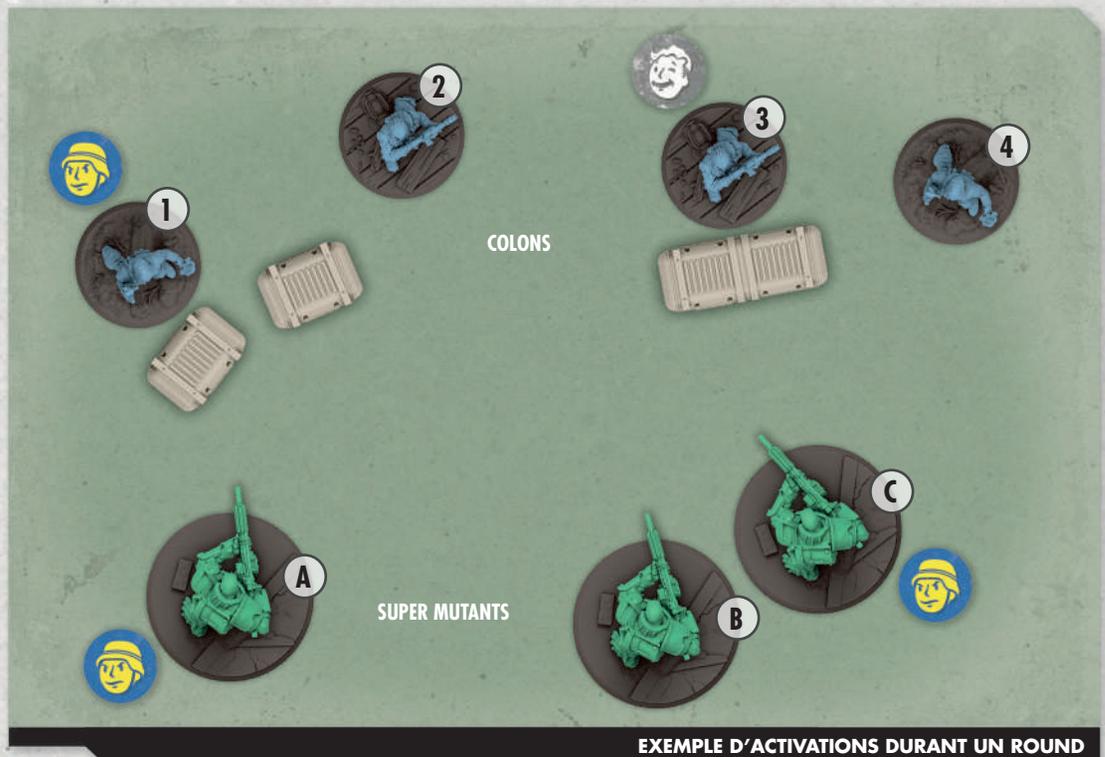
Quand un joueur utilise plusieurs figurines Prêtes, peu importe que les figurines appartiennent à la même Unité. Il peut n'utiliser que certaines figurines d'une Unité ou des figurines appartenant à une Unité dont certains éléments ont déjà été utilisés.

Si toutes les figurines du joueur ont été Utilisées (elles ont toutes un Marqueur de Préparation sur la face 🧑), le joueur ne peut plus prendre activement part au round en cours ; son adversaire continue donc seul jusqu'à ce que toutes ses figurines aient aussi un Marqueur de Préparation sur la face 🧑.



ÉTATS DE PRÉPARATION		
ÉTAT	ICONE	DÉTAILS
Inutilisé	Aucun	Si une figurine n'est pas encore Prête ou n'a pas encore été Utilisée, elle n'a pas de Marqueur de Préparation Prêt à côté d'elle.
Prêt		Quand une figurine est Prête, mais n'a pas encore été Utilisée, le Marqueur de Préparation placé à côté d'elle est sur le côté bleu. Elle devra être Utilisée prochainement durant ce round.
Utilisé		Quand une figurine a été Utilisée, son Marqueur de Préparation est retourné sur le côté gris. Une fois Utilisée, une figurine ne peut pas être Préparée ou Utilisée à nouveau durant ce round.

se termine. Tous les Marqueurs de Préparation sont retirés et un nouveau round commence.



EXEMPLE D'ACTIVATIONS DURANT UN ROUND

EXEMPLE D'ACTIVATIONS DURANT UN ROUND

Dans l'exemple ci-dessus, si c'est le tour du joueur des Colons, il doit placer un Marqueur de Préparation sur sa face Prêt à côté d'une de ses figurines n'en ayant pas déjà un. Comme les Colons 1 et 3 ont déjà des Marqueurs de Préparation (l'un sur le côté Prêt, l'autre sur le côté Utilisé), le joueur doit choisir entre le Colon 2 ou 4. Il peut ensuite choisir d'activer toutes

ses figurines Prêtes (le Colon 1 plus le Colon 2 ou 4 en fonction de son choix).

Si c'est le tour du joueur Super Mutant, il doit allouer un Marqueur de Préparation Prêt au Super Mutant B et doit ensuite activer toutes ses figurines Prêtes (les Super Mutants B et C) car toutes les figurines de ce joueur ont un Marqueur de Préparation.

ACTIONS

Quand elle est Utilisée, une figurine peut effectuer jusqu'à **DEUX Actions principales**. Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison des actions listées dans le tableau ci-dessous, présentées en détail plus loin dans ce livret, en plus de celles propres à la figurine en raison de ses capacités ou de son équipement. La figurine peut effectuer deux fois la même Action. Elle peut aussi effectuer des **Actions Rapides** (p. 40) en dépensant des Points d'Action acquis, en général, suite à des Jets de Dés d'Effet.

Une nouvelle Action ne peut pas être commencée tant que l'Action en cours n'est pas terminée (une figurine ne peut pas, par exemple, Tirer en plein milieu d'une Action de Déplacement).

Lors des Actions, l'orientation des figurines n'a pas d'importance. Elles sont considérées comme capables de voir/entendre/attaquer/se déplacer dans n'importe quelle direction, à moins d'en être empêchées par des éléments particuliers comme les décors.

TYPES D'ACTION		
ACTION	DESCRIPTION	PAGE
Déplacement	Déplacer la figurine	15
Tir	Attaquer à distance avec un Pistolet, un Fusil, ou une Arme Lourde	16
Charge	Un mouvement potentiellement plus long devant établir un contact socle à socle avec la cible	23
Combat rapproché	Attaquer une cible avec laquelle la figurine est en contact socle à socle	24
Expertise	Utiliser une Compétence d'Expertise : Fouille, Ordinateurs, Crochetage et Présence	28
Préparation	Se préparer à réagir à l'Action (ou Action Rapide) d'une figurine adverse	41
Lancer	Utiliser une Arme de Lancer (une grenade par exemple)	44

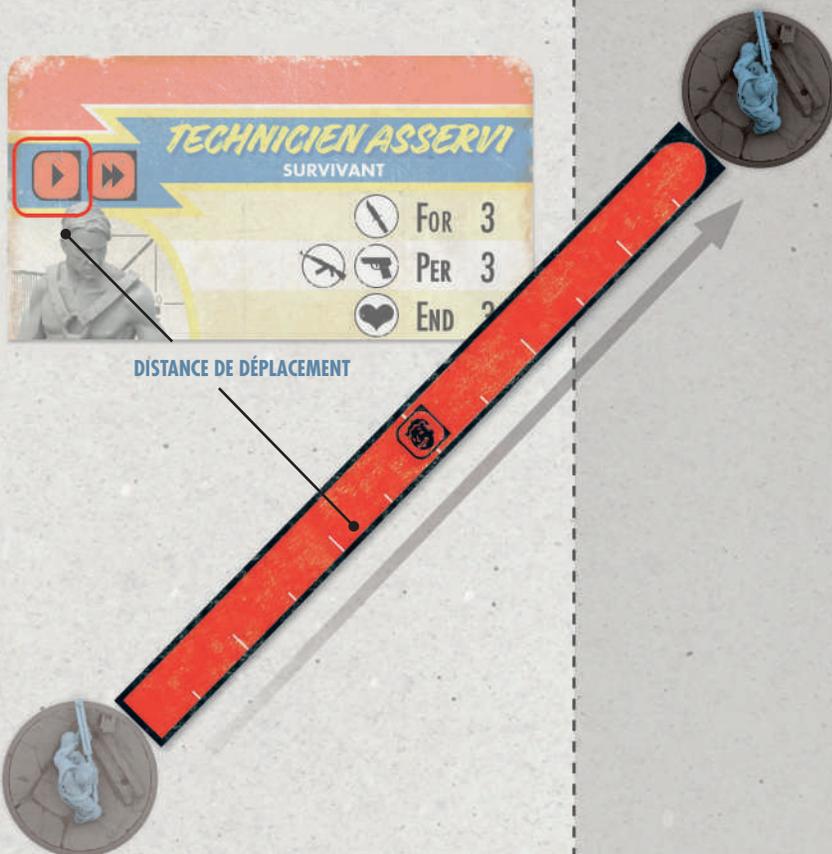
DÉPLACEMENT

L'Action de **Déplacement** permet de bouger la figurine jusqu'à sa **distance de Déplacement complète**, correspondant à la couleur de la réglette indiquée en haut à gauche de la carte de la figurine. Ce déplacement est mesuré depuis l'avant du socle de la figurine à son point de départ jusqu'à l'arrière de celui-ci à son point d'arrivée (l'avant et l'arrière étant déterminé en fonction de la direction du mouvement). Pour un déplacement à distance maximale en ligne droite, placez la réglette de couleur contre le socle de la figurine et déplacez cette dernière de manière à ce que son socle soit au bout de l'autre extrémité de la réglette (voir diagramme à droite).

Une figurine n'est pas obligée d'utiliser toute sa distance de Déplacement. Sa trajectoire n'a pas besoin d'être rectiligne, mais la distance couverte par la trajectoire ne peut toutefois pas dépasser la distance indiquée pour une couleur donnée.

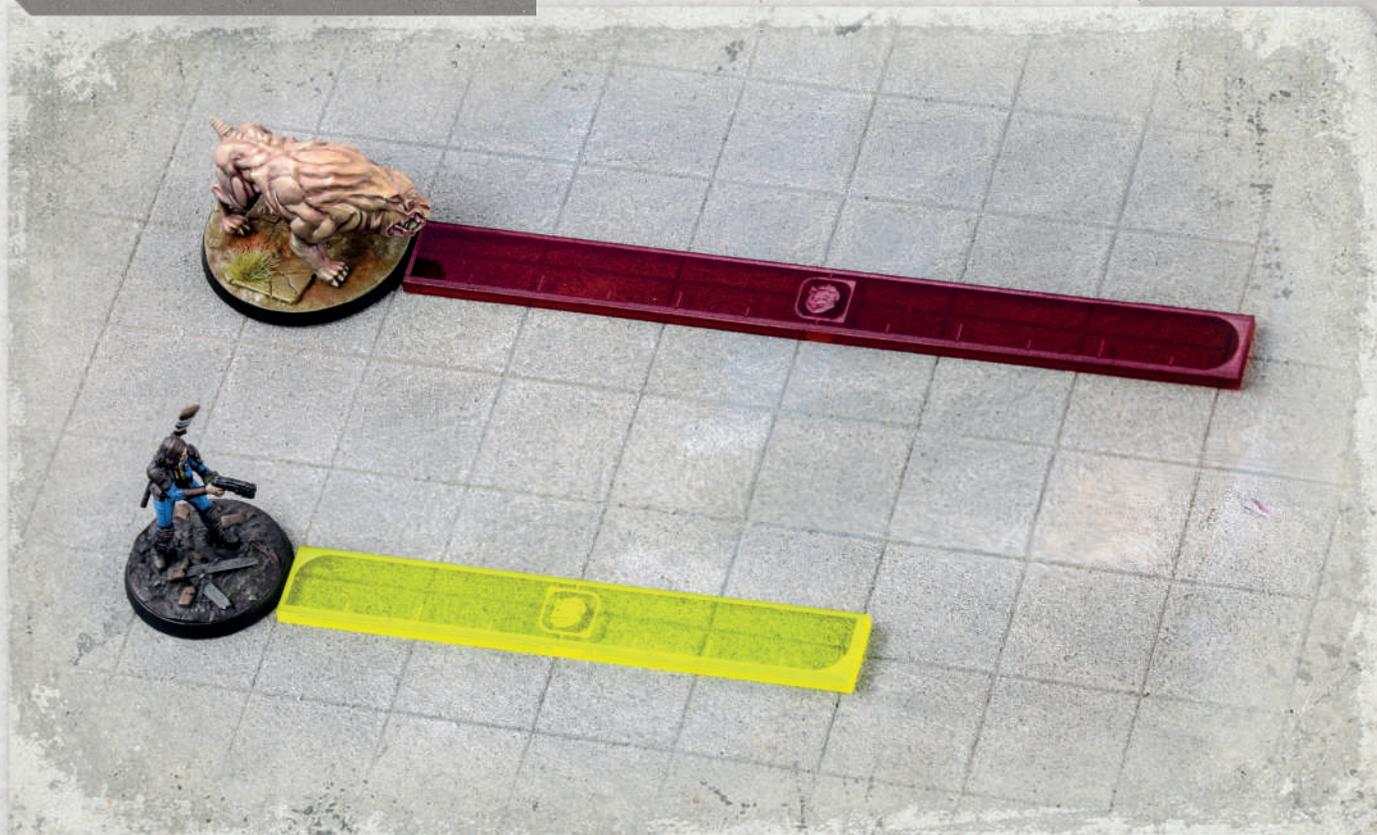
DÉPLACEMENT À TRAVERS UN TERRAIN DIFFICILE

Parfois une figurine voudra traverser un Terrain Difficile (une surface rocailleuse ou marécageuse, des obstacles par dessus lesquels elle peut bondir) handicapant son mouvement. Lors de ce type de Déplacement, la figurine emploie la réglette de couleur de longueur immédiatement inférieure à celle qu'elle utilise d'habitude (Terrain, p. 37).



Infranchissable

Les figurines *ne peuvent pas* traverser des figurines adverses (l'espace qu'elles occupent étant défini par la dimension de leur socle). Elles peuvent traverser des figurines alliées mais leurs socles ne doivent pas se chevaucher à la fin du Déplacement.



LES HUMAINS SONT SOUVENT PLUS LENTS QUE LES HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES !

TIR

Une figurine peut utiliser une **Action** (ou **Action Rapide**, p. 40) pour effectuer une attaque. Chaque arme possède un icône spécifique de Compétence en haut à gauche de sa carte d'arme. Si une figurine possède la Compétence pour utiliser cette arme, cet icône apparaît aussi à côté d'un de ses Attributs (voir ci-dessous). Les attaques sont résolues en effectuant un Test de Compétence (p. 10) utilisant la valeur de

cet Attribut. Les Dés d'Effet employés en utilisant une arme, un équipement, une capacité ou une aptitude (*Livret de Campagne*, p. 5) peuvent modifier le résultat du Test de Compétence.

Exemple : si l'Unique Survivant utilise un fusil à plasma (qui a un icône fusil sur sa carte d'arme), il doit obtenir un résultat de 7 ou moins sur son Test de Compétence pour que son Tir soit un succès.

Effectuer une Action de Tir

Pour effectuer une Action de Tir en utilisant une Arme à Distance (Pistolet, Fusil ou Arme Lourde) :

1. La figurine attaquante doit avoir la **Compétence appropriée**, et
2. La cible doit être à **portée** de l'arme, et
3. La figurine attaquante doit avoir une **Ligne de Vue** sur la cible.

En combat, une cible peut être un objet, une figurine ou un point spécifique du champ de bataille.

PORTÉE

Fallout : Wasteland Warfare n'utilise que deux portées : courte et longue. La portée est calculée en utilisant les réglettes colorées indiquées sur la carte d'arme (ci-dessous à droite) : la courte portée est toujours à gauche et la longue portée à droite. Lors des mesures de la portée d'une arme, la portée longue commence où la portée courte s'achève. Pour mesurer la portée complète d'une arme, placez simplement les deux réglettes de portée utilisées bout à bout. Certaines armes n'ont pas de portée longue.

Quand un joueur fait un Test de Compétence pour un Tir, il ajoute tous les **Dés d'Effet** indiqués sous la portée correspondante de sa carte d'arme. Si le socle d'une cible se trouve à cheval entre les portées courte et longue de l'arme, l'attaquant choisit la portée qu'il utilise.

Exemple : l'Unique Survivant est armé d'un fusil d'assaut. S'il tire sur le **Super Mutant A** (voir ci-dessous) la cible sera à *courte portée*, donc le joueur jettera le Dé de Compétence plus un Dé d'Effet de Précision (vert) et un Dé d'Effet de Dégât (noir). Si l'Unique Survivant tire sur le **Super Mutant B**, la cible est à *longue portée* et le Test se fait avec le Dé de Compétence plus un Dé de Dégât (noir).



LES ICONES DE COMPÉTENCE SONT INDIQUÉS EN HAUT À GAUCHE DES CARTES D'ARME

UNIQUE SURVIVANT
SURVIVANT

FOR	5
PER	7
END	4
CHA	5
INT	5
AGI	7
CHN	4

MAÎTRE-CHIEN ✨ : Les Chiens peuvent utiliser en se servant de leur PER. Si l'Unique Survivant est Héroïque, les Chiens à proximité au début de leur activation sont aussi Héroïques durant leur activation.

	3
	3
	1

FUSIL D'ASSAUT

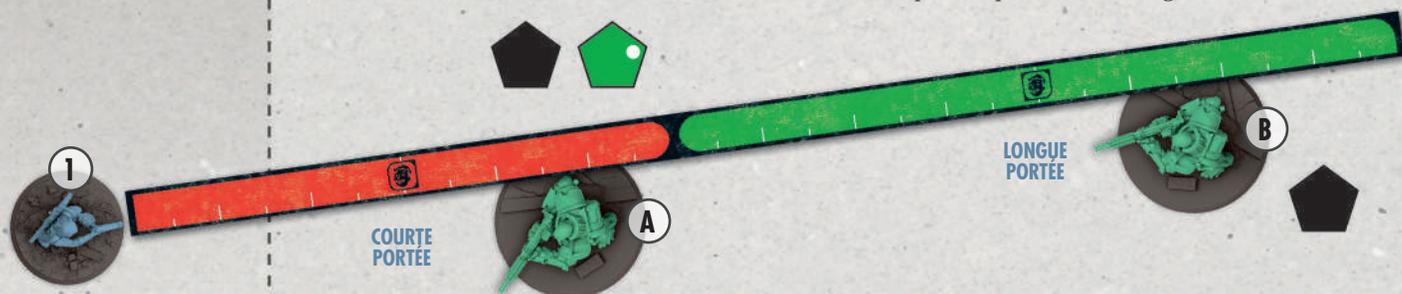
COURTE PORTÉE (red) : 2 (black, green)

LONGUE PORTÉE (green) : 3 (black, green)

!4 (black, green)

COURTE PORTÉE

LONGUE PORTÉE



LIGNE DE VUE

Un attaquant a une **Ligne de Vue (LdV)** sur une cible si une ligne droite imaginaire ininterrompue peut être tracée *depuis n'importe quel point* du socle de la figurine attaquante *jusqu'à n'importe quel point* du socle de la figurine ciblée (ou de l'objet, ou d'un endroit du champ de bataille). Cette ligne ne doit pas être bloquée par des objets définis comme bloquant les LdV (Astuce #1, p. 18). Les figurines de taille normale ne bloquent pas la LdV mais peuvent rendre une cible plus dure à toucher (voir ci-dessous).

COUVERT

Si la Ligne de Vue sert à déterminer si une attaque à distance est possible, le **couvert** indique si des objets entre le tireur et sa cible rendent l'attaque difficile. Pour vérifier s'il y a un couvert, une ligne est tracée **entre les centres** des socles du tireur et de sa cible : c'est la **Ligne de Couvert (LdC)**.

- **Chaque objet** que traverse entièrement la Ligne de Couvert (elle y entre et en ressort) inflige un malus de couvert temporaire de **-2 à la valeur de la Compétence** de l'attaquant. Les couverts touchés par le socle du tireur ne sont pas pris en compte.
- Tout tir affecté par le couvert augmente aussi **l'armure de la cible de 1**. Cette augmentation ne s'applique qu'une fois (avant la résolution des effets du tir), peu importe le nombre de couverts.

Dans l'exemple 1, la caisse ne bloque pas la Ligne de Vue donc le **Chevalier** peut tirer. La Ligne de Couvert traverse le bâtiment et la caisse mais le Chevalier ignore le bâtiment car son socle touche ce dernier. La valeur de Compétence pour l'arme du Chevalier subit un malus **-2** et la **valeur de l'armure** du Super Mutant **augmente de 1**. Comme le Chevalier et le Mutant partagent leur LdV, tout Tir de riposte du Super Mutant serait résolu avec un **modificateur de -4** à la valeur de sa Compétence d'arme à cause de la caisse et du bâtiment, mais la **valeur de l'armure** du Chevalier **n'augmenterait que de 1**.

Les figurines ennemies de taille normale fournissent un couvert si un Tir traverse leur socle. Les figurines alliées du tireur ne fournissent pas de couvert aux ennemis.

Dans l'exemple 2, le **Colon A** possède une Ligne de Vue sur le Chevalier 1 car les figurines de taille normale ne bloquent pas la LdV. Le **Colon B** est allié au **Colon A** et ne fournit donc pas de couvert (même s'il se trouve dans la LdV). Si le Chevalier 1 veut riposter contre le **Colon A**, le **Colon B** étant hostile au Chevalier, il fournira un couvert.

Une Ligne de Couvert doit traverser entièrement un objet (elle y entre et en ressort) pour fournir le bénéfice d'un couvert.

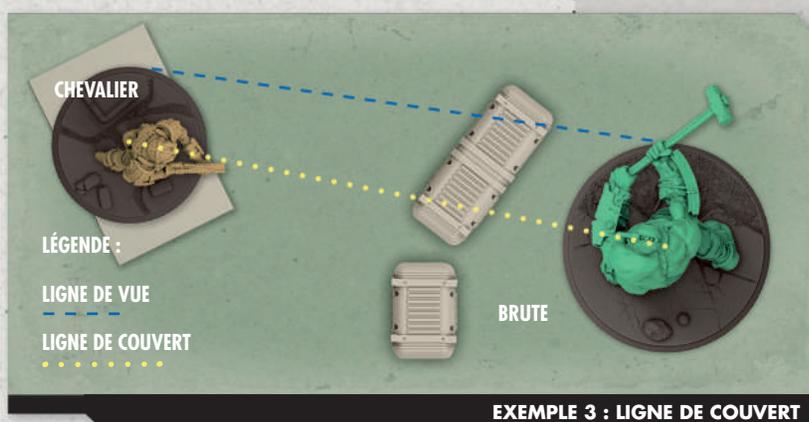
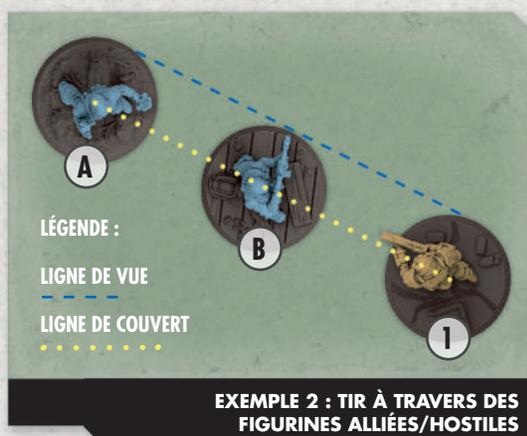
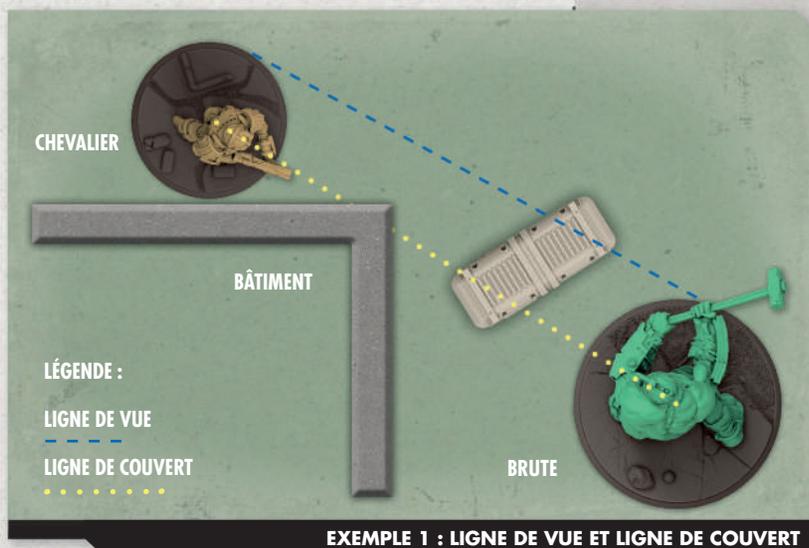
Dans l'exemple 3, le Chevalier est debout sur un

FIGURINES ÉNORMES

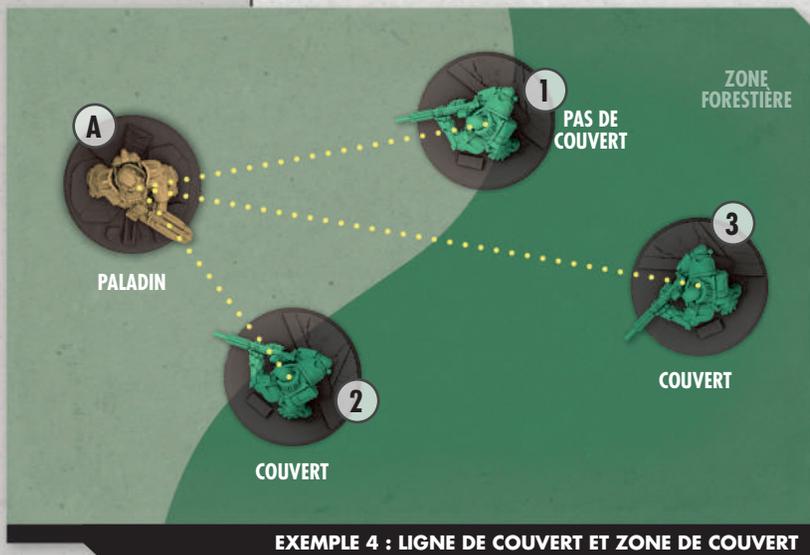
Les figurines avec des socles de 60mm de diamètre ou plus bloquent la Ligne de Vue de toute figurine plus petite (tout comme elles handicapent normalement le Déplacement). De plus, les figurines Énormes sont considérées comme un couvert pour les figurines plus petites (excepté pour celles qui sont engagées avec la figurine Énorme).

SOCLES & TYPE DES FIGURINES

32mm = Normale
40mm = Imposante
60mm+ = Énorme



bureau. Comme la Ligne de Couvert pénètre dans le bureau mais n'en ressort pas, celui-ci ne compte pas comme un couvert. En revanche, la Ligne de Couvert entre et ressort de la caisse qui compte bien comme un couvert.



Zone de Couvert

Si une Ligne de Couvert entre dans une partie de la table désignée comme Zone de Couvert (une forêt, de la fumée, etc.), cela suffit pour fournir un couvert (la LdC n'a pas besoin d'en ressortir). Ceci constitue la seule exception à la règle stipulant que la LdC doit traverser un couvert pour qu'une figurine en bénéficie.

Dans l'exemple 4, un Paladin peut tirer sur plusieurs Super Mutants. Si le socle du Super Mutant 1 se trouve partiellement dans la zone forestière, la Ligne de Couvert (toujours tracée du centre d'un socle à l'autre) n'entre pas dans la Zone de Couvert. Le



№ 1

ASTUCE de Vault Boy!



LORS DE LA MISE EN PLACE, LES JOUEURS DOIVENT S'ACCORDER SUR L'IMPACT DES ÉLÉMENTS DU CHAMP DE BATAILLE SUR LA LIGNE DE VUE ET LE COUVERT.

CES EFFETS PEUVENT VARIER SELON LES DIRECTIONS, LA TAILLE DE LA FIGURINE, SA SURÉLEVATION, ETC. AINSI, UN BEHEMOTH PEUT VOIR PAR-DESSUS CERTAINS OBJETS QUI BLOQUENT LA LIGNE DE VUE DES FIGURINES PLUS PETITES (POUR LESQUELLES CES OBJETS COMPTENT COMME UN COUVERT), MAIS IL NE PEUT PAS BÉNÉFICIER DU COUVERT DE PETITES CAISSES (CONTRAIREMENT AUX FIGURINES PLUS PETITES).

COUVERTS CLASSIQUES : SEDAN CORVEGA, DISTRIBUTEURS DE NUKA-COLA, GROSSES CONSOLES, PILES DE CAISSES, MURETS, COMPARTIMENTS ABRI-TEC, BARRILS RADIOACTIFS, TAS DE BRIC-À-BRAC ET BARRICADES.

EXEMPLES DE TERRAINS BLOQUANT LA LIGNE DE VUE : GRANDS MURS, BÂTIMENTS ET GROS CONTAINERS.

Mutant 1 ne bénéficie donc d'aucun couvert, à contrario des Super Mutants 2 et 3, même si le Super Mutant 2 n'est pas beaucoup plus enfoncé dans la forêt que le Super Mutant 1. Par ailleurs, comme tous les Super Mutants "touchent" la zone forestière, elle ne compte pas comme un couvert s'ils tirent sur le Paladin.

Certaines zones très encombrées peuvent effectivement bloquer la LdV. Dans le cas ci-dessus, la situation ne change pas pour les Mutants 1 et 2, mais le Paladin n'aurait pas de LdV pour tirer sur le Mutant 3. Lors de la mise en place du champ de bataille, définissez ce qui est un couvert, une Zone de Couvert ou le fait qu'une Zone de Couvert bloque la LdV.

AVANTAGE DE LA SURÉLEVATION

Lors d'un Tir, une figurine est Surélevée si son socle surplombe celui de sa cible d'une **distance au moins égale à orange**. Les éléments de décor qui mènent à des zones plus élevées que la réglette orange sont appelés des **Surplombs Importants**.

Les Surplombs Importants bloquent la LdV jusqu'à, et, depuis une figurine Surélevée si celle-ci est éloignée d'une distance au moins orange du bord de celui-ci.

Lors d'un Tir sur une figurine Surélevée, les Surplombs Importants comptent comme un couvert si celle-ci est à distance orange de son bord.

Quand une figurine Surélevée Tire, seuls les couverts à une distance inférieure ou égal à orange de la cible sont pris en compte.

Comme pour les figurines Énormes (p. 17), certains effets du terrain peuvent être différents pour les figurines Surélevées. Par exemple, un mur qui bloquerait la LdV d'une figurine au même niveau peut être un simple couvert contre le tir d'une figurine Surélevée.

DÉGÂTS

Chaque figurine a un icône de **Santé** à côté d'un des Attributs de sa carte d'Unité (voir à droite), souvent (mais pas toujours) l'Endurance. Si les Dégâts totaux qu'elle subit pendant la partie atteignent ou dépassent cette valeur, la figurine est retirée du champ de bataille. Une figurine peut avoir une Santé additionnelle grâce à ses capacités ou son équipement.

TYPES DE DÉGÂT

Il y a trois types de Dégât dans *Fallout* : **physique**, **énergétique** et les **radiations**. Les Dégâts d'une arme sont en principe d'un seul type, mais si elle cause plus d'un type de Dégât, chacun d'eux est appliqué individuellement en utilisant l'armure appropriée.

Chaque carte d'arme indique les Dégâts d'une arme dans sa partie gauche. L'icône indique le type et la valeur à côté désigne le montant des Dégâts de base.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Pour infliger des Dégâts, suivez la séquence suivante :

1. Vérifiez les Dégâts indiqués sur la carte d'arme (voir ci-dessus).
2. Lors de la résolution de l'attaque, certains icônes obtenus sur les Dés d'Effet peuvent augmenter les Dégâts, en plus d'autres effets de la carte d'arme. Par exemple, chaque icône  obtenu sur le Dé d'Effet de Dégât (noir) ajoute +1 aux Dégâts de base de l'arme (Effets Spéciaux, p. 20).
3. L'Armure et d'autres effets peuvent empêcher certains, voire tous les Dégâts de faire effet (p. 21).
4. Chaque point de Dégât causé à une figurine et qui n'est pas bloqué est représenté en ajoutant un **Jeton de Dégât** (voir ci-dessous) à côté de la figurine.

Les **Jetons de Dégâts** ont deux faces ; d'un côté, le **'Dégât Normal'** (utilisé pour les Dégâts physiques ou énergétiques) et de l'autre, le Dégât de radiation. Quel que soit le côté utilisé, le Jeton représente un point de Dégât.

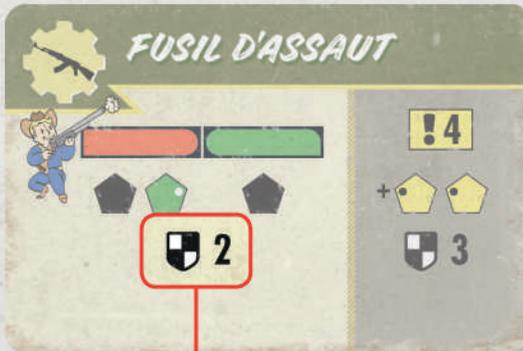
Suivi des Dégâts de Radiation

Quand une figurine subit des Dégâts de radiation, chaque point est reporté en retournant un Jeton de Dégât de la cible de son côté Normal sur son côté Radiation (**exemple 1**).

S'il y a plus de Dégâts de radiation infligés qu'il n'y a de Jetons de Dégât Normal à retourner, ajoutez un Jeton de Dégât de Radiation pour chaque Dégât de radiation excédentaire (voir **exemples 2 et 3**).



ICÔNE DE SANTÉ



ICÔNE DE DÉGÂT PHYSIQUE

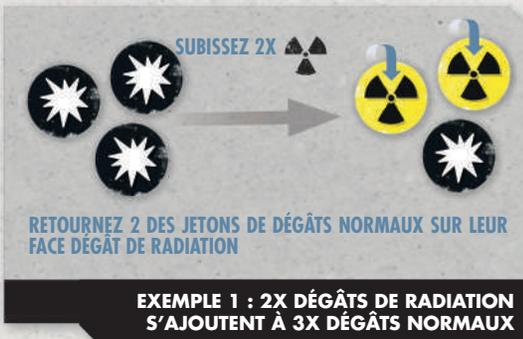


ICÔNE DE DÉGÂT ÉNERGÉTIQUE



ICÔNE DE DÉGÂT DE RADIATION

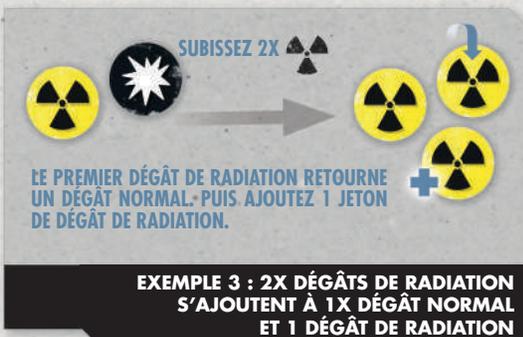
CE FUSIL D'ASSAUT INFLIGE 2 DÉGÂTS PHYSIQUES EN TANT QUE DÉGÂT DE BASE



JETON DE DÉGÂT PHYSIQUE/ÉNERGÉTIQUE (ALIAS JETON DE DÉGÂT NORMAL)



JETON DE DÉGÂT DE RADIATION





JETON CHANCE



ICONE BOUTEILLE DE NUKA COLA



ICONE EXPLOSION



ICONE ÉTOILE

FIGURINES ÉLIMINÉES PAR LES DÉGÂTS

Lorsqu'une figurine reçoit des Jetons de Dégâts, si le nombre total de ces derniers (Normaux plus ceux de Radiation) est supérieur ou égal à la Santé de la figurine, elle est retirée de la partie. Cela ne signifie pas qu'elle est 'morte' mais qu'elle ne peut plus participer à la bataille.

EFFETS SPÉCIAUX

Certaines cartes d'arme comportent des Effets Spéciaux activés en dépensant les icônes correspondants indiqués à côté d'eux. Ces symboles sont obtenus lors d'un Test (notamment grâce au **Dé d'Effet Bleu**). Les symboles blancs de la partie inférieure de la carte d'arme sont ceux à dépenser pour activer un effet ; les symboles en noir sont le résultat de cette activation et sont souvent des **conditions** (p. 48).

- Chaque symbole obtenu sur le résultat d'un Dé ne peut être utilisé qu'une fois.
- Certains Effets Spéciaux requièrent de dépenser plusieurs symboles. Par exemple, ignorer une armure spécifique peut coûter 2 Bouteilles de Nuka Cola.
- Les icônes d'Effets Spéciaux non-utilisés sont perdus et ne peuvent pas être conservés pour une autre attaque ou transférés à d'autres armes ou figurines.
- Vous pouvez utiliser l'Effet Spécial d'une arme ou d'un objet plusieurs fois lors de l'activation d'une figurine.

Exemple : sur la carte du fusil laser (ci-dessus à droite), l'Effet Spécial A coûte un icône Bouteille de Nuka Cola pour s'activer et l'Effet Spécial B coûte deux Bouteilles de Nuka Cola. Si un joueur obtient deux symboles Bouteilles de Nuka Cola lors d'un Test et en utilise un pour activer l'Effet Spécial A, il ne peut plus activer l'Effet B mais pourrait de nouveau utiliser l'Effet A grâce au symbole restant.

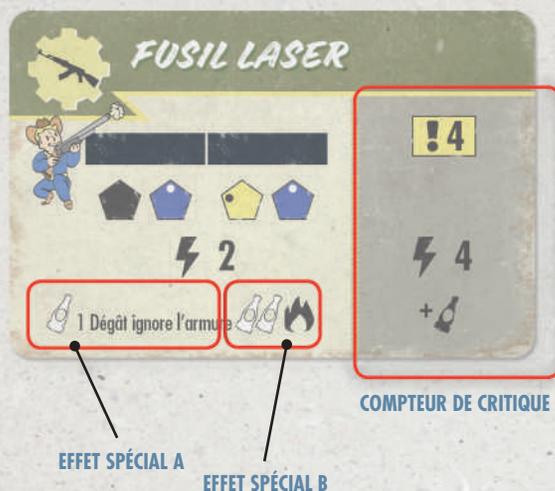
- Si certains Effets Spéciaux peuvent être utilisés plusieurs fois lors de la même attaque, d'autres ont un nombre d'usage limité par attaque. Ces limites sont indiquées par un nombre entouré d'un cercle se trouvant après les icônes requis pour activer l'Effet Spécial (ci-dessous).

EXEMPLE D'ACTIVATION D'EFFET SPÉCIAL

ICONES	COÛT D'ACTIVATION ET LIMITES
	Requiert un icône Explosion. Pas de limite.
	Requiert deux icônes Bouteille de Nuka Cola. Pas de limite.
	Requiert un icône Bouteille de Nuka Cola et un icône Étoile. Pas de limite.
	Requiert un icône Bouteille de Nuka Cola. 3 utilisations max. par attaque.
	Requiert deux icônes Étoile par utilisation. Une utilisation maximum par attaque.

ÉLIMINATION DE FIGURINES PRÊTES

Si une figurine Prête mais pas encore Utilisée (p. 13) est retirée de la partie, prenez un Jeton Chance de la réserve et tirez à pile ou face. Si le jeton tombe du côté Chance, la figurine obtient une unique Action Rapide gratuite (p. 40) et doit ensuite être retirée.



Effets Spéciaux et Critiques

La description des Effets Spéciaux peut figurer dans ou en-dehors du **Compteur de Critique** de la carte d'arme. Les Effets Spéciaux décrits en-dehors du Compteur de Critique peuvent être utilisés lors de n'importe quelle attaque, tandis que ceux décrits dans le Compteur de Critique ne peuvent être utilisés que lors d'une **Attaque Critique** (p. 53).

Le fusil laser (ci-dessus) a deux Effets Spéciaux :

1. Lors d'un Tir, la figurine peut utiliser un icône Bouteille de Nuka Cola (présent sur le Dé Bleu) pour qu'un Dégât ignore l'armure, et
2. La figurine peut utiliser deux icônes Bouteille de Nuka Cola pour enflammer la cible.

Toutes les attaques du fusil laser peuvent utiliser les deux Effets Spéciaux.

Si un effet indique 'Si la cible subit des Dégâts', l'effet ne se produit que si des Dégâts sont infligés après le jet d'armure, y compris les Dégâts assignés à un autre objet comme une Armure assistée.

№ 2

ASTUCE de Vault Boy!



SI DES RÈGLES FIGURANT DANS LES RÈGLES DU JEU DE FALLOUT : WASTELAND WARFARE ET SUR DES CARTES SE CONTREDISENT, LES RÈGLES FIGURANT SUR LES CARTES ONT LA PRÉSÉANCE.

ARMURE

Si une figurine touchée par une attaque ou d'autres effets infligeant des Dégâts possède une armure correspondante au type de Dégât infligé, elle fait un jet d'armure pour savoir si l'armure bloque des Dégâts.

Chaque figurine a un **Indice d'armure** pour chaque type de Dégât (physique, énergétique et radiation). La plupart des Indices d'armure n'ont qu'un seul chiffre, indiquant le maximum de Dégâts qui peuvent être bloqués.

Pour savoir combien de Dégâts sont bloqués, le **d12 rouge d'armure** est jeté. Ses résultats peuvent varier de 1 à 4.

- Si le chiffre obtenu est **inférieur ou égal** à l'Indice d'armure approprié (ex. : l'Indice d'armure physique contre des Dégâts physiques), les Dégâts sont réduits de ce montant.
- Si le résultat obtenu est **supérieur** à l'Indice d'armure, aucun Dégât n'est bloqué.

Exemple : un Chevalier de la Confrérie avec des **Indices d'armures physique 2/énergétique 2** est touché par une attaque infligeant **3 Dégâts physiques**. Le Chevalier jette le Dé d'armure et obtient un **1**. Un **Dégât** est bloqué et le Chevalier subit

les **deux Dégâts** restants. Si le jet d'armure avait obtenu un **3** ou un **4**, aucun Dégât n'aurait été bloqué et le Chevalier aurait subi **3 Dégâts**.

Les Indices d'armure d'une figurine sont fixés par une carte (souvent la carte d'Unité) et peuvent être modifiés par d'autres cartes (au maximum une de chaque type altérant les Indices d'armure). Une figurine doit déterminer quelles cartes elle utilise pour ses Indices d'armure au début de son activation.

Armure supérieure

Si un Indice d'armure indique deux chiffres séparés par un '+' (ex. : **3+1**), le second chiffre est le **bonus d'armure supérieure**. C'est un montant fixe de Dégâts que cette armure bloquera toujours en plus de ceux éventuellement annulés lors du jet d'armure.

Exemple : un Paladin portant une Armure assistée avec un **Indice d'armure physique de 3+1** est touché par une attaque infligeant **3 Dégâts physiques**. Le Paladin obtient un **2** sur son jet d'armure et bloque ainsi **2+1 (3) Dégâts**. S'il avait obtenu un **4** sur son jet d'armure, un Dégât aurait toutefois été bloqué grâce au bonus d'armure supérieure.

JETONS BOOST D'ARMURE

Certaines armures offrent une protection additionnelle temporaire (protection physique renforcée, dissipation d'énergie ou résistance aux radiations). Les **Jetons Boost d'armure** servent à simuler cela. Ils ont deux faces, l'une présentant un seul symbole Boost d'armure et l'autre en présentant deux.

Chaque icône Boost d'armure d'une figurine ajoute **+1 de bonus d'armure supérieure** (voir ci-dessus) aux Indices d'armure de la carte de la figurine. Chaque fois qu'une figurine avec un Jeton Boost d'armure est touchée par une attaque, retirez-lui un Jeton après la résolution de l'attaque (qu'elle cause ou non des Dégâts).

Exemple : un Raider avec des Indices d'armure physique de **3** et énergétique de **2** dispose d'un **Jeton Boost d'armure** avec deux icônes. Il est touché par une attaque causant des Dégâts

énergétiques. Il résout son jet d'armure comme s'il avait un Indice d'armure énergétique de **2+2**. Puis le Jeton Boost d'armure est retourné sur la face avec un seul icône. Lorsque le Raider est de nouveau touché par une attaque infligeant des Dégâts physiques, son jet d'armure est résolu avec un Indice de **3+1**. Le Jeton Boost d'armure est ensuite défaussé.

Les icônes Boost d'armure s'ajoutent aux autres bonus d'armure supérieure mais ne peuvent pas être appliqués aux autres sources d'encaissement d'une figurine, telle qu'une Armure assistée.

Exemple : un icône **Boost d'armure +1** s'applique à une figurine dont la carte montre un **Indice d'armure de 2+1** et transforme le jet d'armure en **2+2**, mais une figurine portant une Armure assistée ne gagnerait rien.

ICONES DE RÉDUCTION ARMURE

Certains symboles des Dés d'Effet infligeant des Dégâts sont des icônes de Réduction d'armure. Pour chacun de ces icônes obtenus sur un Test, un point d'Indice d'armure de la cible est ignoré lors du jet d'armure. La Réduction d'armure affecte également tous les types d'armure. Un Indice d'armure ne peut pas être réduit à moins de zéro (auquel cas, un jet d'armure n'est plus nécessaire). Les icônes de Réduction d'armure n'ont pas d'effet sur les **bonus d'armure supérieure**.

Exemple : un Chevalier de la Confrérie avec un Indice d'armure physique de **3+1** est touché par une attaque comprenant **2 icônes de Réduction d'armure** : celle-ci passe à **1+1**. Si l'Indice d'armure initial du Chevalier avait été de **1+1**, les Réductions d'armure l'auraient descendu à **0+1** pour cette attaque.

La Réduction d'armure n'est appliquée que lors de l'attaque durant laquelle les icônes de Réduction d'armure ont été obtenus.



LE DÉ D'ARMURE ROUGE INDIQUE SI ET COMBIEN DE DÉGÂTS SONT ARRÊTÉS PAR L'ARMURE



CETTE ARMURE ASSISTÉE A UN INDICE D'ARMURE PHYSIQUE DE 3+1



LES DEUX CÔTÉS DU JETON BOOST D'ARMURE



ICÔNE "LE PLUS BAS"

LORSQUE L'ICÔNE "LE PLUS BAS" FIGURE SUR UNE CARTE, UTILISEZ LE PLUS BAS DES INDICES DE L'ARMURE.



ICÔNE RÉDUCTION D'ARMURE

COMBAT, DÉGÂTS ET ARMURE : EXEMPLE

Un Chevalier de la Confrérie Héroïque utilise une Action pour Tirer avec son fusil laser de l'Institut sur un Super Mutant (cartes Héroïque, voir p. 50). Comme sa cible se trouve à cheval entre ses deux portées le Chevalier peut choisir laquelle utiliser et choisit d'utiliser sa portée courte. Il jette le Dé de Compétence avec les **Dés d'Effet** jaune, vert et noir.

Le Chevalier possède une **Compétence de 5 pour son fusil** mais le Super Mutant bénéficie d'un couvert en raison de la caisse (un **modificateur de -2 appliqué à la valeur de la Compétence**) ; la valeur ajustée de la Compétence du Chevalier est donc, temporairement, de 3.

HÉROÏQUE

CHEVALIER
CONFRÉRIE DE L'ACIER

	FOR	4	
	PER	5	
	END	4	
		CHA	4
	INT	4	
	AGI	5	
	CHN	1	

	2
	1
	-

FUSIL LASER DE L'INSTITUT

1

!2

 +
 2

SUPER MUTANT
SUPER MUTANT

	FOR	6
	PER	4
	END	6
	CHA	3
	INT	3
	AGI	5
	CHN	3

	1
	1
	X

Le Chevalier obtient un 4 sur le **Dé de Compétence**. Les **Dés d'Effet** du fusil laser de l'Institut à courte portée obtiennent un modificateur -2 au **Dé de Compétence**, 1 **Dégât additionnel** et 1 **icone Réduction d'armure**. Le modificateur -2 ramène le résultat du Dé de Compétence à 2, ce qui est inférieur à la valeur ajustée de la Compétence du Chevalier (3) : le tir touche ! Le fusil laser de l'Institut inflige normalement 1 **Dégât énergétique**. Mais le Dé d'Effet noir ajoute 1 **Dégât**, pour un total de 2 **Dégâts énergétiques**.

Le Super Mutant a un Indice d'armure énergétique de 1, plus 1 en raison du couvert. Mais le Dé d'Effet Jaune présente 1 **icone de Réduction d'armure**. L'armure du Mutant est donc **réduite à 1** pour la résolution de ce Tir. Le Super Mutant obtient un 2 sur le Dé d'armure. Comme ce résultat n'est pas inférieur ou égal à son Indice d'armure ajusté, l'armure ne bloque rien et le Super Mutant subit 2 **Dégâts énergétiques**.

CHARGE

Une figurine peut charger pour entrer en contact socle à socle et bénéficier de bonus lors d'une attaque de Combat rapproché qui s'ensuit (incluant le Cri de Guerre si elle a accès à cette capacité, p. 36).

En plus de sa distance de Déplacement, chaque figurine dispose d'une **distance de Charge**. Pour se servir de celle-ci et se déplacer, trois conditions doivent être respectées :

1. La figurine effectuant la Charge **doit terminer son mouvement en contact socle à socle** avec une figurine ennemie.
2. Une figurine **ne peut pas Charger si elle est en contact socle à socle avec un ennemi**.
3. Au début de la Charge, la figurine **doit avoir une Ligne de Vue** sur sa cible.



DISTANCE DE DÉPLACEMENT

DISTANCE DE CHARGE, DANS CET EXEMPLE, ROUGE

Le mouvement de Charge d'une figurine se termine dès qu'elle entre en contact socle à socle avec une figurine hostile. Quand la Charge est terminée, un **Marqueur Bonus de Charge (Noir ou vert)** est placé à côté de la figurine ; si elle dispose de la capacité Cri de Guerre, elle peut l'utiliser à la place.

BONUS DE CHARGE

Une figurine avec des Marqueurs de Bonus de Charge ajoute des Dés de la couleur correspondante à son Test de Compétence si elle effectue une attaque de Combat Rapproché contre la figurine qu'elle a chargée. Un marqueur vert ajoute un Dé vert, un marqueur noir ajoute un Dé noir.

Si, après sa Charge, une figurine avec des Marqueurs de Bonus de Charge effectue une Action (ou Action Rapide) différente d'une attaque de Combat Rapproché contre la figurine chargée, les Marqueurs sont défaussés.



MARQUEURS DE BONUS DE CHARGE



COMBAT RAPPROCHÉ

Quand une figurine est en contact socle à socle (les socles se touchent) avec une figurine ennemie, elles sont dites **engagées**. Une fois engagée, les seules Actions offensives possibles d'une figurine sont des attaques de **Combat Rapproché** prenant pour cible les ennemis avec lesquels elle est engagée.

Résoudre le Test de Compétence

Chaque type d'arme est représenté par un icône de Compétence figurant dans le coin supérieur gauche des cartes d'arme (comme dans l'exemple de gauche). Si cet icône apparaît à côté d'un Attribut d'une figurine, cela signifie qu'elle sait se servir de ce type d'arme : les attaques sont résolues en effectuant un Test de Compétence (p. 10) utilisant la valeur de cet Attribut. Tous les Dés d'Effet acquis grâce à l'arme, l'équipement, etc. (*Livret de Campagne*, p. 5) modifient le jet du Dé de Compétence.

Bonus de Force en Combat rapproché

Toute figurine dont la FOR est de 7 ou plus et qui utilise une Arme de mêlée en Combat rapproché gagne un Dé d'Effet de Dégât (noir) lors du Test de Compétence.

Super Mutant et attaques de Combat Rapproché

Un Super Mutant effectuant une attaque de Combat Rapproché avec un pistolet ou un fusil peut utiliser sa Compétence de mêlée pour le Test de Compétence au lieu de sa Compétence d'arme de tir, mais les pénalités pour l'utilisation d'une Arme à Distance en Combat rapproché (voir à droite) s'appliquent toujours.

INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE EN COMBAT RAPPROCHÉ

Une figurine engagée par plusieurs ennemis est en 'infériorité numérique'. Toute attaque de Combat rapproché contre une figurine dans une telle situation bénéficie d'un Dé d'Effet de Précision (vert) bonus.



LES ICONES DE COMPÉTENCE SONT INDIQUÉS EN HAUT À GAUCHE DES CARTES D'ARME

ASTUCE
de Vault Boy!

N°3

PAS D'ARME DE MÊLÉE ? PAS DE PANIQUE ! SAUF SPÉCIFICATION CONTRAIRE SUR UNE CARTE D'UNITÉ, TOUTES LES FIGURINES ONT UNE ARME DE MÊLÉE. QUI NE REQUIERT PAS DE CARTE ET QUI A LES STATISTIQUES "ARME IMPROVISÉE" CI-DESSOUS. CETTE ARME DE MÊLÉE NE PEUT JAMAIS ÊTRE DÉFAUSSÉE OU PERDUE.

UTILISATION D'ARMES À DISTANCE LORS D'UN COMBAT RAPPROCHÉ

Une figurine peut utiliser une Arme à Distance (fusil, pistolet, arme lourde) ou une Arme de Lancer lors d'une attaque de Combat rapproché. Celle-ci est résolue comme si un couvert affectait le tir : un malus de -2 est appliqué à la valeur de la Compétence utilisée et l'Indice d'armure de la cible augmente de 1.

Si une arme a un minimum de portée courte supérieur à zéro, elle ne peut pas être utilisée pour une attaque de Combat rapproché.



EXEMPLE 1 : LE SUPER MUTANT 1 EST EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE FACE AUX FIGURINES DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER DONC TOUTE ATTAQUE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE LUI BÉNÉFICIE D'UN DÉ D'EFFET BONUS VERT (PRÉCISION).



EXEMPLE 2 : LES MUTANTS 2 ET 3 SONT AUSSI ENGAGÉS. LA FIGURINE DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER A ET LE MUTANT 1 SONT EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE : LES ATTAQUES DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE EUX BÉNÉFICIENT D'UN DÉ D'EFFET BONUS VERT.

DÉPLACEMENT EN ÉTANT ENGAGÉ

Le Combat rapproché n'est pas statique. Après une attaque de Combat Rapproché, une figurine peut effectuer un mouvement bonus (appelé Glissade) mais uniquement si elle reste en contact avec les ennemis avec lesquels elle est engagée. Ce mouvement doit respecter les conditions d'un Déplacement (par ex., il ne peut pas se terminer par un chevauchement de socle). Tant que la Glissade ne rompt pas l'engagement, elle ne provoque pas d'attaque gratuite. Une Glissade peut amener une figurine à s'engager avec un ennemi avec lequel elle n'était pas déjà engagée.

La Glissade fait partie de l'attaque de Combat Rapproché et les Déclencheurs (p. 42) basés sur le Combat rapproché se produisent après la fin de la Glissade.

Désengagement

Une figurine peut se désengager d'un ennemi en effectuant une Action de Déplacement et en quittant le contact socle à socle (mais elle ne peut pas Charger, voir p. 23) : chaque hostile avec lequel elle rompt ce contact bénéficie aussitôt d'une Action Rapide d'attaque gratuite contre elle (cette Action Rapide subit le modificateur de -2 sur la valeur de Compétence comme indiqué en p. 40). Le bénéficiaire de l'attaque gratuite ne doit pas être lui-même engagé avec un autre ennemi.

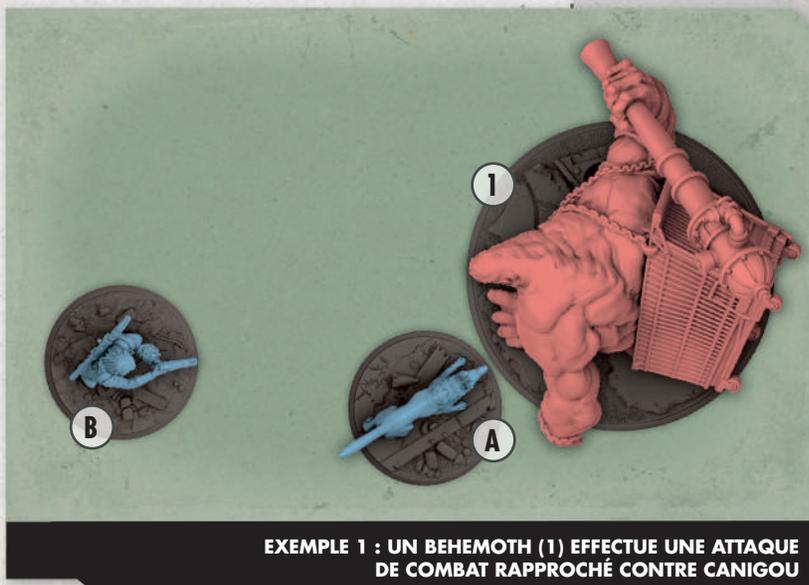
Les attaques gratuites sont résolues après l'annonce de désengagement de la figurine mais avant d'effectuer le Déplacement.

COMBAT RAPPROCHÉ SUIVANT UNE CHARGE

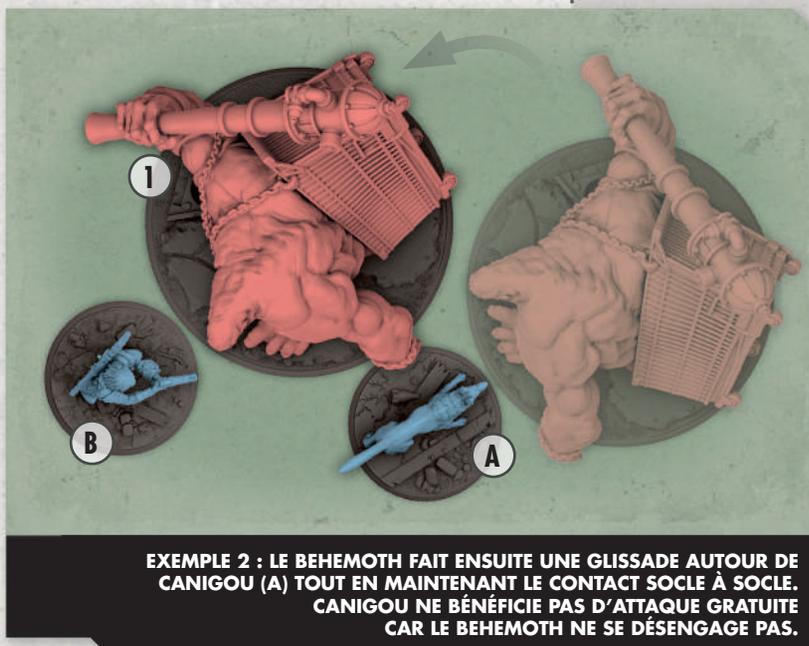
Si une figurine disposant d'un **Marqueur Bonus de Charge** à côté d'elle (Bonus de Charge, p. 23) effectue une attaque de Combat rapproché contre la cible qu'elle a chargée pour obtenir ce bonus, un Dé d'Effet noir ou vert est ajouté au jet d'attaque selon la couleur du Marqueur. Si une figurine dispose de DEUX Marqueurs Bonus de Charge et effectue une attaque de Combat Rapproché contre la cible qu'elle a chargée, un **Dé d'Effet noir** et un **Dé d'Effet vert** sont ajoutés au jet d'attaque. Tous les Marqueurs Bonus de Charge (utilisés ou non) sont défaussés après l'attaque.

ÉTOURDISSEMENT ET ENGAGEMENT

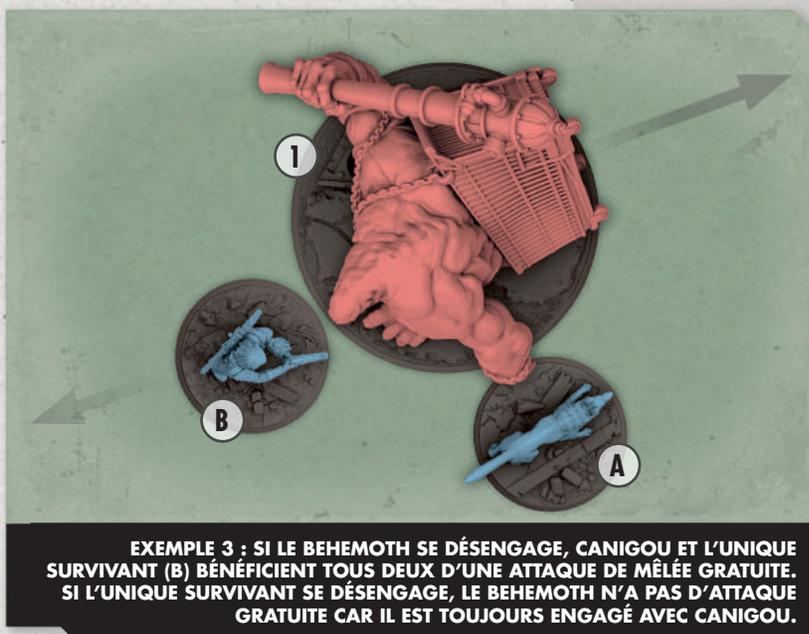
Une figurine engagée avec une figurine Étourdie (p. 48) peut effectuer une attaque de Combat rapproché contre elle, gagnant un modificateur de +2 sur sa valeur de Compétence pour cette attaque. Une figurine Étourdie et engagée ne bénéficie pas d'attaque gratuite contre les figurines qui se désengagent (cf. ci-dessus).



EXEMPLE 1 : UN BEHEMOTH (1) EFFECTUE UNE ATTAQUE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE CANIGOU



EXEMPLE 2 : LE BEHEMOTH FAIT ENSUITE UNE GLISSADE AUTOUR DE CANIGOU (A) TOUT EN MAINTENANT LE CONTACT SOCLE À SOCLE. CANIGOU NE BÉNÉFICIE PAS D'ATTAQUE GRATUITE CAR LE BEHEMOTH NE SE DÉSENGAGE PAS.



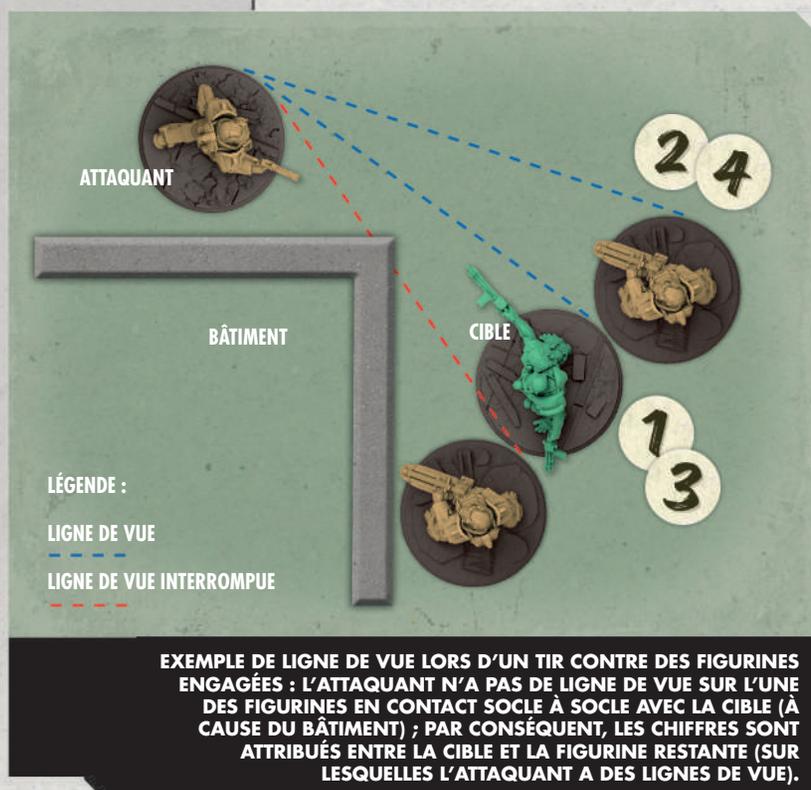
EXEMPLE 3 : SI LE BEHEMOTH SE DÉSENGAGE, CANIGOU ET L'UNIQUE SURVIVANT (B) BÉNÉFICIENT TOUS DEUX D'UNE ATTAQUE DE MÊLÉE GRATUITE. SI L'UNIQUE SURVIVANT SE DÉSENGAGE, LE BEHEMOTH N'A PAS D'ATTAQUE GRATUITE CAR IL EST TOUJOURS ENGAGÉ AVEC CANIGOU.

TIRER SUR DES FIGURINES ENGAGÉES

Une figurine peut essayer de tirer sur une figurine spécifique engagée en mêlée, mais elle n'a aucun réel contrôle sur la cible qu'elle touchera au final. L'attaquant désigne normalement sa cible (qui peut être une figurine alliée) et effectue l'attaque avec un modificateur de +2 sur sa valeur de Compétence (en raison de la taille accrue de la cible que constitue la mêlée générale). Un échec se résout normalement. En cas de succès, choisissez tous les Effets Spéciaux puis déterminez quelle figurine engagée est effectivement touchée en suivant la procédure suivante :

1. Les chiffres 1 à 4 sont attribués aux figurines dans la mêlée ; le chiffre 1 est attribué à la cible initiale. Les chiffres 2 à 4 sont attribués aux autres figurines qui sont :

- (1) en contact socle à socle avec la cible et
- (2) dans la LdV de l'attaquant.



S'il y a moins de quatre figurines, refaites un tour d'attribution des chiffres restants en recommençant par la cible.

2. Quand les chiffres 1-4 sont assignés, jetez le Dé d'armure rouge : le résultat obtenu indique la figurine affectée par l'attaque.

Le même système est utilisé pour les Armes de Lancer (p. 44) et les aires d'effet qui ciblent une figurine engagée. Dans ces deux cas, si l'attaque réussit, la figurine désignée par le Dé est celle qui se trouve au centre de l'aire d'effet. Si l'attaque rate, toute Dispersion est déterminée à partir de la cible initiale.

ASTUCE de Vault Boy!

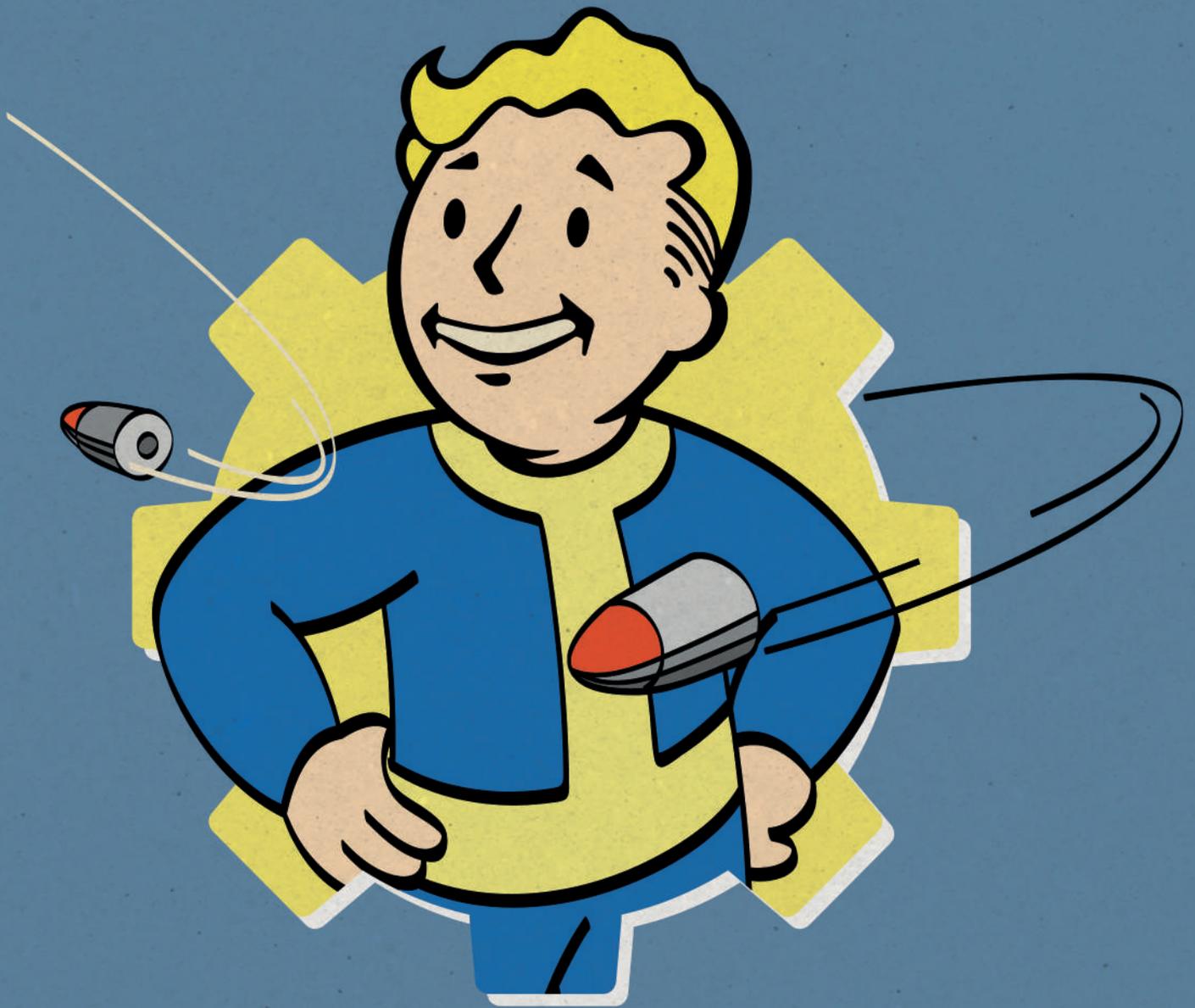
N° 4



TIRER DANS LE TAS EST FACILE. MAIS TIRER DANS LE TAS ET TOUCHER LA BONNE CIBLE RELÈVE PLUS DE LA CHANCE QUE DU TALENT. MAIS PARFOIS POUR ATTEINDRE VOTRE OBJECTIF, LE RISQUE EN VAUT LA CHANDELLE. SI ÇA FONCTIONNE, VOUS SEREZ UN GÉNIE ; SINON, SOYEZ PRÊT À PRÉSENTER VOS EXCUSES !

SECTION 03

EXPLORER LES TERRES DÉSOLEES



FOWW 2PB-002-111

EXPERTISE



ICONE DE COMPÉTENCE
ORDINATEURS



ICONE DE COMPÉTENCE
CROCHETAGE



ICONE DE COMPÉTENCE
CHERCHER



ICONE DE COMPÉTENCE
PRÉSENCE



ICONE INTERACTION

Atteindre des objectifs dans *Fallout : Wasteland Warfare* demande parfois plus que du talent en combat. L'Expertise est le nom commun pour les Compétences Fouille, Ordinateurs, Crochetage et Présence. L'Action Expertise permet à une figurine d'utiliser l'une de ces Compétences, si elle en possède l'icône.

La plupart des **Tests d'Expertise** requièrent qu'une figurine puisse **interagir** avec des éléments. Pour cela, elle doit être en contact socle à socle avec cet élément et ne pas être engagée.

Compétence : Ordinateurs

Cette Compétence est utilisée pour pirater des ordinateurs ou ouvrir des coffres-forts avec lesquels la figurine interagit. Si le résultat du Test de Compétence est un X, le terminal sera verrouillé et aucune nouvelle tentative pour pirater cet ordinateur ne peut être effectuée pour le reste du tour actuel du joueur.

Compétence : Crochetage

Quand une figurine utilise la Compétence Crochetage, elle peut ouvrir des portes fermées ou des coffres et s'en approprier le contenu.

Compétence : Chercher

Quand la figurine interagit avec des éléments, Chercher peut être utilisée pour trouver des objets ou remarquer des traces récentes, etc.

Compétence : Présence

Présence peut être utilisée pour intimider ou motiver les autres en utilisant les capacités détaillées sur la carte d'Unité d'une figurine. Pour utiliser la Compétence Présence :

1. Une figurine ne doit pas être engagée *et*
2. La cible doit être à portée de la compétence Présence de la figurine définie par la couleur de l'icône.



DES TECHNICIENS ET UN EYEBOT PIRATENT L'ACCÈS D'UN ABRIS TANDIS QU'UN PALADIN DE LA CONFRÉRIE MONTE LA GARDE.

FAIRE DE LA RÉCUP.

Selon le scénario, le champ de bataille peut contenir certains objets à découvrir, récupérer, éviter, etc. Il peut s'agir d'un nid d'Écorcheur, d'ordinateurs fonctionnels, de casiers fermés, de distributeurs de Nuka Cola, de caisses de ravitaillement Vault-Tec,

de piles de débris ou même des bureaux piégés. Les éléments intéressants sont déterminés par le scénario et représentés par des Marqueurs Investigation et des Marqueurs Examinable.

MARQUEURS INVESTIGATION

Les figurines peuvent observer des **Marqueurs Investigation** pour déterminer ce qu'ils représentent. Pour cela, elles doivent être à une distance maximale. Pour certains, c'est simple à déterminer en les observant simplement (exemple : des traces d'Écorcheur, un sac à dos abandonné, une épave de voiture, une brèche dans une enceinte). Pour d'autres, une inspection en règle est nécessaire (comme déterminer dans quelle direction les traces se dirigent ou ce qui se trouve dans le sac à dos) : voir Objets Examinables, p. 30.

Les Marqueurs Investigation sont placés (en général au début de la partie) face cachée sur le champ de bataille. Un joueur peut regarder la face cachée de tout Marqueur Investigation si :

- A. Celui-ci est totalement ou partiellement à portée de la Vigilance de la figurine active *et*
- B. Celui-ci est en Ligne de Vue de n'importe quelle figurine du joueur.

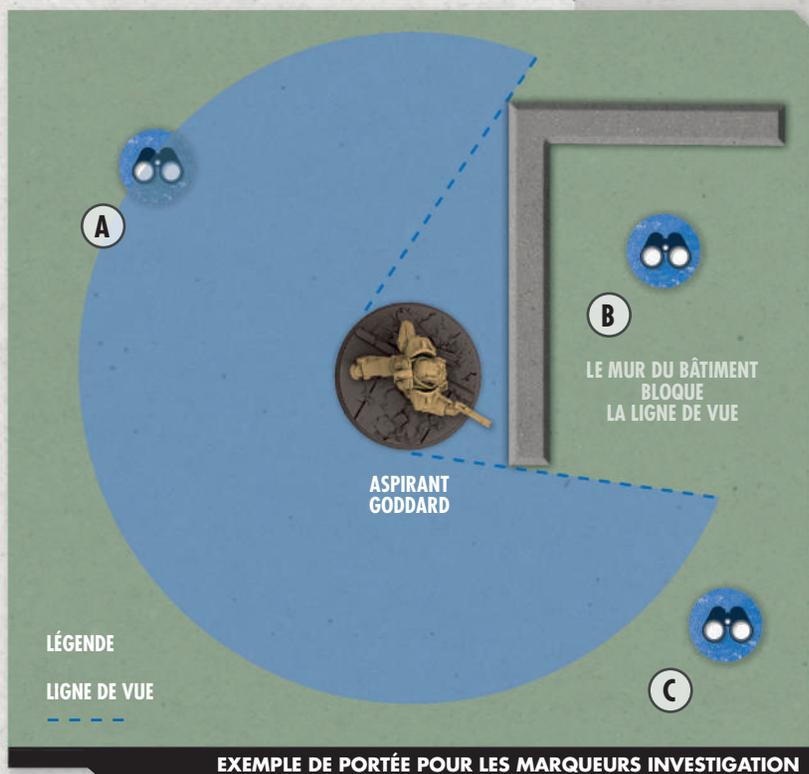
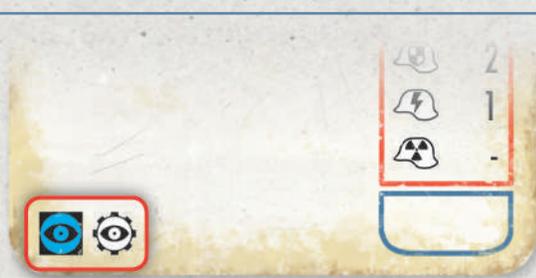
Exemple : Trois Marqueurs Investigation sont proches de l'Aspirant Goddard qui possède une **Vigilance bleue**. La position de l'Aspirant Goddard permet au propriétaire de la figurine de regarder le **Marqueur Investigation A** (il est dans la portée bleue de la Vigilance de la figurine et elle a une Ligne de Vue sur le marqueur). La position de la figurine n'autorise pas le joueur à regarder le **Marqueur Investigation B** car il n'a **pas de LdV** sur lui, ni le **Marqueur C** car il est **hors de portée**.

Un joueur peut regarder tous les Marqueurs Investigation qui respectent les conditions énoncées ci-dessus à tout moment (même quand ce n'est pas son tour) sauf durant le Déplacement d'une de ses figurines. En effet, une figurine doit être immobile pour déterminer quels Marqueurs Investigation sont à sa portée.

Aucun jet ou Action n'est nécessaire pour regarder un Marqueur Investigation.

Sauf spécification contraire, le joueur regarde les Marqueurs Investigation sans les montrer à son adversaire puis les repose face cachée au même endroit. Un joueur peut consulter n'importe quel Marqueur Investigation qu'il a déjà vu même s'il ne respecte plus les conditions énoncées ci-dessus.

La face cachée d'un Marqueur présente l'un des icones indiqués dans le tableau de droite.



FACES CACHÉES DES MARQUEURS INVESTIGATION		
NOM	ICONE	DESCRIPTION
Numéro		Les numéros représentent divers objets définis par le scénario (ordinateur, corps d'un Écorcheur, éléments d'un prototype Synth, traces de fangeux, etc.)
Vierge		Une face vierge signifie qu'il n'y a rien ici.
Examinable		Ce symbole représente un objet Examinable (p. 30) et l'inspecter peut permettre d'obtenir un objet de valeur. Quand une figurine est en contact socle à socle avec ce Marqueur Investigation, son joueur peut le révéler et le remplacer par un Marqueur Examinable (face cachée).



MARQUEUR EXAMINABLE (DOS)

OBJETS EXAMINABLES

Les **Marqueurs Examinable** représentent des objets qu'il faut observer de près pour comprendre de quoi il s'agit ou des conteneurs fermés qu'il faut ouvrir, comme une caisse de ravitaillement Vault -Tec.

Les Marqueurs Examinable sont placés face cachée sur le champ de bataille (en général au début de la partie) en respectant les indications du scénario. Il s'agit souvent d'un mélange d'objets spécifiques au scénario (des clés pour ouvrir une porte, les plans de la Confrérie, l'œuf d'un Écorcheur) et d'objets de récupération qui parsèment les Terres Désolées.

Un joueur peut regarder un Marqueur Examinable lorsque sa figurine active n'est pas engagée et est en contact socle à socle avec lui, avant ou après l'une des Actions de la figurine (mais pas durant un Déplacement). Ceci ne nécessite pas d'Action. Dans la

plupart des cas, le joueur peut ensuite interagir avec le Marqueur Examinable, mais s'il ne le souhaite pas (ou ne le peut pas), il doit le reposer à sa place, face cachée. Si la face cachée du Marqueur a un fond rouge (même partiellement), alors le joueur **DOIT** interagir immédiatement avec lui.

Quand un joueur interagit avec un Marqueur Examinable, il le révèle et les icônes de la face cachée indiquent ce qui doit être fait et avec quelles conséquences. Certains objets Examinables donnent simplement un avantage (ex. : piocher un Objet), d'autres nécessitent d'utiliser l'Action Expertise avant d'offrir une récompense/pénalité. Par exemple, une mallette nécessite un Crochetage réussi pour récupérer ce qui s'y trouve et un tas de déchets nécessite une Fouille réussie pour y trouver un objet. Une figurine doit utiliser l'Action Expertise pour réussir le test adéquat :

- ✓ Le Test réussit.
- ✗ Le Test échoue. L'absence de croix rouge indique que rien ne se passe si le Test échoue.

Quand toutes les actions requises liées au Marqueur Examinable sont accomplies et que tous les avantages qu'il pouvait fournir ont été récupérés, défaussez le marqueur.

FACES CACHÉES DES MARQUEURS EXAMINABLE

NOM	ICONE	DESCRIPTION
Lettres		Les lettres représentent divers objets déterminés par le scénario (une clé, un antidote, un planning de livraisons indiquant la position de villageois capturés, etc.).
Vierge		Ce symbole signifie qu'il n'y a rien ici.
Objet		Un Objet à récupérer sans Compétences ou tests. Piochez une Carte d'objet des Terres Désolées (p. 31).



MAMA MURPHY RÉCUPÈRE CERTAINS 'OBJETS'...



MÊME LA CONFRÉRIE PEUT AVOIR LES YEUX PLUS GROS QUE LE VENTRE QUAND ELLE RECHERCHE DE L'ÉQUIPEMENT !

Objets trouvés

Quand un **Objet** est trouvé, piochez une carte d'objet des **Terres Désolées** (voir ci-dessous) et choisissez de :

- Garder l'objet et placez-le avec la carte d'Unité de la figurine, ou
- Laisser l'objet.

Si vous le laissez, placez sa carte face cachée hors du champ de bataille et assurez-vous de vous rappeler à quel Marqueur Examinable elle est reliée. Toute figurine interagissant par la suite avec ce Marqueur Examinable trouvera la même carte d'objet.

Un objet trouvé durant une partie peut être utilisé par la figurine qui le transporte. Si celle-ci appartient à une Unité de plusieurs figurines, l'objet n'est transporté que par la figurine spécifique qui l'a trouvé. Les Objets à Usage Limité trouvés durant la partie peuvent être partagés avec les figurines proches (p. 32).

LES TERRES DÉSOLÉES

Le terme **Terres Désolées** désigne plusieurs decks de cartes représentant ce que l'on peut croiser dans le monde de **Fallout** : les Objets, les Dangers, les Créatures et les Étrangers. Sauf spécification contraire du scénario, ces decks sont constitués durant la mise en place de la partie en mélangeant toutes les cartes inutilisées de chaque type pour constituer leur deck respectif. Ceux-ci sont posés à côté du champ de bataille. Le deck des cartes d'Évènement fait aussi partie des Terres Désolées (*Livret de Campagne*, p. 4).

Pioche et résolution des cartes

Quand une carte doit être piochée durant une bataille,

FACES CACHÉES DES MARQUEURS EXAMINABLE

ICONE	DESCRIPTION
	La figurine doit effectuer l'Action Expertise pour faire un Test de Crochetage. Succès : Piocher une carte d'Objet. Échec : L'objet est toujours fermé. Un Crochetage peut être retenté.
	Comme pour le 'Crochetage Requis' ci-dessus mais avec un Test de Compétence Chercher à la place.
	Comme pour le 'Crochetage Requis' ci-dessus mais avec un Test de Compétence Ordinateurs à la place.
	La figurine sait que l'objet est fermé et piégé. Elle peut choisir de ne pas utiliser Expertise et de ne pas toucher à la serrure. Un Test de Crochetage est requis pour obtenir l'Objet sans déclencher le piège. En cas d'échec sur le Test, piochez une carte de Danger des Terres Désolées ; puis, que le résultat ait été un succès ou un échec, piochez une carte d'Objet.
	La figurine doit piocher et résoudre une carte de Danger des Terres Désolées. Après la résolution, elle pioche un Objet.
	La figurine doit piocher et résoudre une carte de Danger des Terres Désolées. Il n'y a pas de gain ou d'effet additionnel.

elle est tirée d'un des decks des Terres Désolées. Si une carte requiert un Test de Compétence (Crochetage) ou d'Attribut (AGI), cela ne nécessite pas d'Action.

Ajout d'un Étranger au champ de bataille

Pour ajouter un Étranger au champ de bataille, ajoutez un Marqueur Examinable vierge ou numéroté face cachée. Quand un joueur interagit avec le marqueur, il tire une carte d'Étranger. Par la suite, la carte piochée sera toujours utilisée pour cet Étranger (une autre carte n'est pas tirée).

OBJETS

Chaque Unité peut avoir un ou plusieurs Objets qui lui sont assignés : des armes, du matériel, des drogues, de la nourriture, des boissons... Ces cartes sont placées

avec la carte d'Unité. Toutes les figurines de l'Unité en sont équipées ou ont accès aux mêmes Objets.

TYPES D'OBJET			
TYPE	ICONE	DESCRIPTION	USAGE LIMITÉ
Alcool		L'alcool peut avoir des effets bénéfiques mais présente des risques d'addiction (p. 34).	
Armure		Une armure offre une protection. Les Indices d'armure d'une figurine sont fixés par une carte (souvent la carte d'Unité) et peuvent être modifiés par d'autres cartes (au maximum une de chaque type altérant les Indices d'armure). Une figurine peut déterminer quelles cartes elle utilise pour ses Indices d'armure au début de son activation (p. 21).	
Drogues		Les Drogues ont des effets puissants sur le corps et l'esprit mais présentent des risques d'addiction (p. 34).	
Vêtement		Un Vêtement peut améliorer les valeurs d'Attributs et offrir d'autres capacités. Une figurine ne peut équiper qu'un seul Vêtement à la fois.	
Nourriture et Boisson		La Nourriture et les Boissons peuvent soigner les Dégâts, améliorer les Attributs, les résistances, etc. Lorsqu'elles sont cuisinées, les Nourritures et les Boissons ont des effets améliorés et sont débarrassées des radiations gênantes acquises par l'exposition aux Terres Désolées. Une figurine peut utiliser l'effet cuisiné d'une carte si celle-ci est équipée par une figurine de son camp au début de la bataille. Les Super Mutants peuvent toujours utiliser l'effet cuisiné.	
Équipement		Les Terres Désolées sont remplies d'objets étranges et utiles allant du Stealth Boy qui rend temporairement invisible aux jouets Stuffed Monkey qui peuvent être utilisés pour prévenir d'une activité ennemie.	
Bric-à-brac		De nombreux habitants des Terres Désolées survivent en récupérant du bric-à-brac et en l'échangeant contre des Caps. Le Bric-à-brac n'a aucune utilité à part sa valeur en Caps, ces dernières servant à améliorer votre Colonie (<i>Livret de Campagne</i> , p. 18).	
Mods		Les Mods sont des modifications d'armes, d'armure et d'Armure assistée qui améliorent leurs capacités. Une carte de Mod maximum peut être ajoutée à un objet du type correspondant (un fusil ne peut être équipé que de Mods portant l'icône d'arme du fusil). Les Mods ne peuvent pas être installés ou changés durant une bataille.	
Armure assistée		L'Armure assistée est une des meilleures protections des Terres Désolées. Une figurine ne peut s'équiper que d'une seule Armure assistée (p. 45).	
Armes	(Divers)	Le pouvoir offensif principal sur le champ de bataille.	Grenades et Mines

OBJETS À USAGE LIMITÉ

Certain Objets sont défaussés après utilisation : ils sont appelés **Objets à Usage Limité**. Une Unité peut être équipée de plusieurs exemplaires du même Objet à Usage Limité en plaçant des Jetons Décompte en nombre égal aux exemplaires emportés (par exemple, deux Stimpak peuvent être représentés par une carte Stimpak plus un Jeton Décompte posé sur la carte).

Une figurine ne peut utiliser qu'un Objet à Usage Limité par Action (ou Action Rapide).

Les éventuelles exceptions sont indiquées sur les cartes.

À tout moment, une figurine a accès à tout Objet à Usage Limité de son Unité. Elle a aussi accès à tout objet de ce type possédé par les figurines alliées désengagées, à portée de Présence et en Ligne de Vue. Ce **partage** représente le fait que les figurines alliées de *Fallout : Wasteland Warfare* travaillent ensemble, peu importe leur Unité d'appartenance (*'Hey, Nate ! Envoie-moi un Stimpak !'*). Utiliser un



JETON DÉCOMPTE

Objet à Usage Limité via le partage ne transfère pas la carte d'objet à l'Unité qui s'en sert.

Dans l'exemple de droite, l'Aspirant Goddard est équipé d'un Stimpak. Le Chevalier A n'est pas engagé, en LdV et à portée de la Présence (Rouge) de Goddard. Il peut donc utiliser le Stimpak. Par contre, les Chevaliers B, C ou D ne peuvent pas car ils sont (respectivement) hors de LdV (B), hors de portée de Présence (C) ou engagé (D).

UTILISER DES OBJETS

Les objets peuvent être utilisés par toute figurine y ayant accès avant ou après une Action (y compris une Réaction, p. 41), mais pas pendant sa résolution.

Les effets d'un objet utilisé peuvent avoir différentes durées (**Immédiate**, **Fixe** et **Décroissante**) indiquées dans le tableau ci-dessous. Les cartes d'objets dont les effets ont une durée Fixe sont identifiées par l'**icone Effet à durée Fixe**. Les cartes d'objets avec des effets à durée Décroissante s'identifient aux rangées et aux colonnes indiquant leurs effets au fil du temps. Toutes les cartes d'objets sans spécificités ont une durée Immédiate et agissent aussitôt.

Quand l'effet d'un objet se termine, défaussez sa carte (ou l'un de ses Jetons Décompte). Si l'objet possède l'**icone Addiction**, vérifiez-la (p. 34).

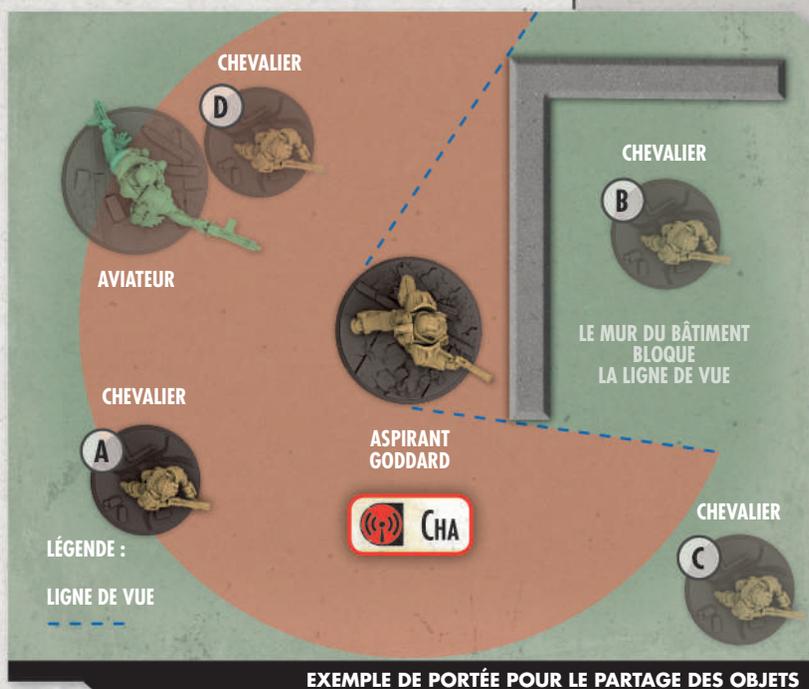
Effets Fixes

Lors de l'activation d'un Objet à durée Fixe, placez autant de Jetons Décompte sur sa carte que le nombre indiqué à côté de l'icone Effet à durée Fixe. Si ce nombre est égal à zéro, n'ajoutez aucun Jeton Décompte : l'effet dure jusqu'à la prochaine activation de la figurine.

Dès qu'une figurine est activée, mettez à jour chacune des cartes à effet Fixe en défaussant d'abord celles qui n'ont pas de Jeton Décompte, puis en réduisant d'un le nombre de Jetons Décompte sur les cartes restantes.

Effets Décroissants

Les effets à durée Décroissante sont actifs sur plusieurs rounds mais changent au fil du temps. Ils ne peuvent être utilisés que par les Unités d'une seule figurine. Quand l'objet qui provoque l'effet



Décroissant est utilisé, sa carte est placée sous la carte d'Unité en dépassant sur la droite de manière à ce que ses colonnes vertes soient visibles. Les bonus et malus qui affectent un Attribut sont cumulatifs et doivent être totalisés en lisant les chiffres de toutes les colonnes pour obtenir la nouvelle valeur de l'Attribut S.P.E.C.I.A.L. Certains objets fournissent aussi d'autres effets (par ex. +1 PA).

Dans l'exemple ci-dessous, un Paladin utilise un Buffout. L'effet initial donne +3 en FOR et +3 en END augmentant les Attributs du Paladin à 9 et 8.

La durée d'un objet à effet Décroissant est modifiée en faisant glisser la carte de l'objet d'une colonne sous la carte d'Unité à chaque activation de la figurine. Si



PALADIN
CONFRÉRIE DE L'ACIER

FOR	6	+2	+1
PER	7		
END	5		+3
CHA	6		
INT	6		
AGI	7		
CHN	4		
	3		
	2		
	1		

DURÉE EFFECTIVE DES OBJETS	
EFFET	DESCRIPTION
Immédiat	L'effet agit immédiatement et ne dure pas (ex. : un Stimpak soigne les Dégâts Normaux puis est défaussé).
Fixe	L'effet commence puis dure pour une période donnée en produisant les mêmes effets .
Décroissante	L'effet commence puis dure pour une période donnée mais avec un effet qui se réduit .



une colonne avec un modificateur est ainsi recouverte par la carte d'Unité, ce bonus/malus n'est plus pris en compte, reflétant ainsi la réduction de l'effet au fil du temps.

Exemple : Quand le Paladin est de nouveau activé, la carte du Buffout est décalée d'une colonne sous la carte d'Unité : le bonus de +2 en FOR disparaît, laissant le Paladin avec des bonus de +1 en FOR et un +3 en END (et des Attributs modifiés de 7 en FOR et 8 en END). Lors de l'activation suivante du Paladin, la carte d'objet est de nouveau décalée d'une colonne (ce qui ne produit pas d'effet particulier). Enfin, lors de l'activation suivante, la carte d'objet passe entièrement sous la carte d'Unité et tous ses effets cessent.

Une Unité ne peut avoir qu'un seul Objet à Effet Décroissant actif en même temps. Ainsi, une Unité avec une Drogue Buffout en cours d'utilisation ne peut pas utiliser un autre Objet à Effet Décroissant tant que le Buffout n'a pas fini de faire effet. En revanche, une figurine peut toujours utiliser des objets à Effets Immédiat ou Fixe pendant qu'un Effet Décroissant est en cours. Une Unité ne peut pas interrompre ou terminer un Effet Décroissant actif sur elle.



ICONE ADDICTION



ADDICTION

Certaines substances, comme les drogues et l'alcool, peuvent causer une addiction. Lorsque l'effet d'une carte d'objet présentant l'**icône Addiction** se termine, jetez un Dé d'Effet Spécial. Si le résultat du Dé ne correspond pas à l'icône indiquée à côté du symbole d'Addiction, défaussez l'objet sans conséquence. Si le résultat du Dé correspond à l'icône d'Addiction, la figurine devient accro. Ne défaussez pas la carte d'objet mais retournez-la à 180° et glissez-la sous la carte d'Unité en laissant dépasser la colonne rouge montrant les effets de l'addiction. Ces effets demeurent jusqu'à ce que l'addiction soit guérie (grâce à des objets similaires à un Stimpak) ; l'effet de l'addiction ne change pas dans la durée.

Exemple : le Buffout cesse de faire effet et le Paladin jette un Dé d'Effet Spécial. Le résultat est une Étoile (un résultat du Dé montrant une Bouteille et une Étoile serait considéré comme une Étoile seule). Comme ce symbole figure sur la carte d'objet Buffout, le Paladin souffre d'une addiction qui réduit sa FOR à 5 et son END à 4.

OBJETS DE SOINS

Soigner les Dégâts Normaux

Quand une figurine utilise un objet pour soigner des Dégâts Normaux (physiques et énergétiques), le nombre de Jetons de Dégâts indiqué sur la carte d'objet est retiré de la figurine. En cas d'effet de soins qui devrait retirer plus de Jetons de Dégâts Normaux que n'en supporte la figurine, l'excédent est ignoré. Les Dégâts de Radiation ne sont pas affectés par les objets permettant de soigner les Dégâts Normaux.

Soigner les Dégâts de Radiation

Quand une figurine utilise un objet pour soigner des Dégâts de Radiation, le nombre de Jetons de Dégâts indiqué sur la carte d'objet est retourné sur la face Dégât Normal. En cas d'effet de soins qui devrait retirer plus de Jetons de Dégâts de Radiation que n'en supporte la figurine, l'excédent est ignoré. Les Dégâts Normaux ne sont pas affectés par les objets permettant de soigner les Dégâts de Radiation.



JETON DE DÉGÂT NORMAL

JETON DE DÉGÂT DE RADIATION



SECTION 04

PRÊT POUR L'ACTION



FOWW 2PB-002-111

CRI DE GUERRE

Lors d'une **Action de Charge**, certaines Unités peuvent utiliser la Compétence **Cri de Guerre** pour intimider leurs ennemis.



ICONE DE COMPÉTENCE
CRI DE GUERRE
(PORTÉE ORANGE)



ICONE RÉSISTANCE
AU CRI DE GUERRE



ICONE D'IMMUNITÉ
AU CRI DE GUERRE

- Un **icone de Compétence coloré Cri de Guerre** indique qu'une Unité a la Compétence **Cri de Guerre** (ET la **Compétence Résistance au Cri de Guerre**). La couleur de l'icone indique la distance à laquelle un **Cri de Guerre** peut **repousser** un défenseur, comme décrit ci-dessous.
- Un **icone de Cri de Guerre blanc** indique une Unité dont les figurines n'ont que la Compétence **Résistance au Cri de Guerre**.
- Certaines Unités n'ont pas les icones **Cri de Guerre** ou **Résistance au Cri de Guerre** mais sont immunisées contre le **Cri de Guerre** : leurs cartes présentent alors l'**icone Immunité au Cri de Guerre**.

Pour effectuer un **Cri de Guerre**, après avoir déplacé votre figurine en contact socle à socle, effectuez un **Test de Compétence Opposé** (p. 10) : la **Compétence Cri de Guerre** de la figurine ayant effectué la **Charge** est opposée à la **Compétence Résistance au Cri de Guerre** de la cible. Le succès le plus élevé remporte l'opposition. En cas d'égalité, l'attaquant gagne.

Si l'attaquant gagne, il reçoit les bonus suivants :

1. L'attaquant ignore les **Déclencheurs** du défenseur qui ne peut donc pas utiliser une **Réaction** en réponse à la **Charge** (p. 41).
2. L'attaquant reçoit un **Marqueur vert** et un **Marqueur noir** de **Bonus de Charge**.
3. Après avoir engagé le défenseur, l'attaquant peut le **Pousser** sur une distance égale à la réglette de la couleur de son **icone Cri de Guerre** (voir ci-dessous).

Si le défenseur gagne le **Test de Cri de Guerre**, l'attaquant ne gagne rien et le défenseur peut utiliser immédiatement une **Réaction** pour se désengager de



MARQUEURS DE BONUS DE
CHARGE



ICONE POUSSÉE

POUSSÉE

Une **Poussée** est un mouvement spécial rendu possible par certaines capacités ou effets. Pour chaque **Poussée**, la figurine qui **Pousse** peut déplacer la figurine ciblée jusqu'à une distance égale à la couleur de la réglette correspondant à la capacité permettant la **Poussée** (habituellement le **Cri de Guerre**). Une figurine **Poussée** est déplacée, en ligne droite, dans la direction opposée à la figurine effectuant la **Poussée** en suivant l'axe passant par les centres des socles des deux figurines. La figurine effectuant la **Poussée** peut "accompagner" sa cible en maintenant le contact socle à socle. La **Poussée** cesse si l'une des deux figurines entre en contact avec n'importe quelle autre figurine ou élément de décor servant de couvert ou bloquant le mouvement. Une **Poussée** ne permet pas d'effectuer d'attaque gratuite contre une figurine qui serait **Poussée** hors d'un contact socle à socle (rompant ainsi un engagement). Si la **Poussée** fait partie d'une attaque, tous les **Dégâts** sont déterminés avant la **Poussée**.



l'attaquant, sans lui offrir le bénéfice d'une attaque gratuite (**Réactions**, p. 41).

Le **Cri de Guerre** fait partie intégrante de l'**Action de Charge** donc tous les **Déclencheurs** sont appliqués après la résolution du **Cri de Guerre** (**Poussée** comprise).

Exemple de Cri de Guerre :

Une **Brute** **Charge** un **Lancier** en utilisant sa **Compétence Cri de Guerre**. La **Brute** entre en contact socle à socle avec le **Lancier** et choisit un **Marqueur de Bonus de Charge Noir**. Pour résoudre le **Test de Cri de Guerre**, la **Brute** jette le **Dé de Compétence** et doit obtenir un **résultat inférieur ou égal à sa valeur de Cri de Guerre (égal à sa Force de 8)**. Elle obtient un 2.

Le **Lancier** a **Résistance au Cri de Guerre** et jette donc son **Dé de Compétence**. Il doit obtenir 3 ou moins (sa valeur de **CHA**) pour réussir et obtient un 1. Chaque figurine ayant réussi son jet, le résultat le plus haut remporte l'opposition (donc la **Brute**). Le **Lancier** a un **Marqueur Réaction** mais ne peut pas l'utiliser en réponse à la **Charge** à cause du succès du **Cri de Guerre** (p. 36).

Si le **Lancier** avait obtenu un 3, il aurait résisté. La **Brute** n'aurait reçu aucun bonus et aurait aussi retiré son **Marqueur de Bonus de Charge Noir**. De plus, le **Lancier** aurait ensuite pu utiliser normalement son **Marqueur Réaction** en réponse à la **Charge**, soit pour attaquer la **Brute**, soit pour se **Déplacer** hors du contact socle à socle sans offrir l'attaque gratuite normale.



FIGURINE
EFFECTUANT
LA POUSSÉE

FIGURINE
SUBISSANT
LA POUSSÉE



EXEMPLE DE CRI DE GUERRE :
UNE BRUTE CHARGE

TERRAIN

En plus de pouvoir bloquer les Lignes de Vue et/ou fournir un couvert (p. 17), les éléments de décors sont classifiés dans différentes catégories de terrain : **Normal, Difficile, Infranchissable et Escaladable.**

Terrain Normal

Un Déplacement à travers un Terrain Normal ne subit aucun malus ou bonus.

Terrain Difficile

Une figurine dont une partie du socle franchit ou traverse une portion de Terrain Difficile durant son Déplacement utilise la réglette de couleur immédiatement inférieure à celle dont elle se sert normalement. Un Terrain Difficile peut être une surface rocailleuse, marécageuse, des barrières ou des bureaux, etc.

Exemple : un Molosse Mutant a une distance de Charge bleue. Sa Charge traverse les ruines d'un bâtiment effondré (Terrain Difficile) ; il utilise donc la réglette verte pour déterminer la distance de sa Charge.

Certaines figurines ne sont pas affectées par le Terrain Difficile et se Déplacent et/ou Chargent au travers comme s'il s'agissait d'un Terrain Normal. Cette aptitude est indiquée par l'icône Sans entrave montré à droite.

Terrain Infranchissable

Sauf accord préalable, aucune figurine ne peut traverser un Terrain Infranchissable.

N° 5

ASTUCE de Vault Boy!



LORS DE LA MISE EN PLACE, LES JOUEURS DOIVENT SE METTRE D'ACCORD SUR LES EFFETS DES DÉCORS :

- DIFFICILE
- INFRANCHISSABLE
- ESCALADABLE

LES EFFETS PEUVENT DIFFÉRER SELON LES FIGURINES : POUR UN ÉCORCHEUR, CERTAINS PLANS D'EAU OU DE PETITS TAS DE CAISSES PEUVENT ÊTRE CONSIDÉRÉS COMME UN TERRAIN NORMAL, ALORS QU'IL S'AGIRAIT D'UN TERRAIN DIFFICILE POUR DES FIGURINES PLUS PETITES.

TERRAINS DIFFICILES CLASSIQUES : ÉCHELLE, ÉBOULIS, BOUE, EAU PEU PROFONDE, BARRIÈRE.

TERRAINS INFRANCHISSABLES CLASSIQUES : MUR DE BRIQUE, GRANDE CLOTURE, PILE DE DÉBRIS ENFLAMMÉE.

TERRAINS ESCALADABLES CLASSIQUES : MURS VERTICAUX D'UN BÂTIMENT, FALAISE À PIC.

Exemple : Une eau profonde pourrait être infranchissable pour un Robot Sentinelle, tandis qu'un Mr Handy pourrait voler au-dessus. Une fournaise ou une fosse à pique serait infranchissable pour les humains, les créatures et les robots.



ICONE SANS ENTRAIVE



DES LANCERS DE LA CONFRÉRIE SE METTENT À COUVERT



UN SUPER MUTANT OPTIMISTE SE JETTE DANS LE VIDE

ESCALADE ET CHUTE

Terrain Escaladable

Tout Déplacement impliquant de franchir (vers le haut ou le bas) une surface Escaladable compte comme un Déplacement en Terrain Difficile. Au début de tout Déplacement d'escalade, une figurine doit effectuer un Test d'AGI. En cas de réussite, la figurine franchit normalement (vers le haut ou vers le bas) sa distance de Déplacement en Terrain Difficile. En cas d'échec, la figurine tombe au sol. Son Action de Déplacement prend fin. Calculez les Dégâts de chute depuis son point de départ (cf. ci-dessous).

Figurine en cours d'escalade

Retirez la figurine du champ de bataille et notez où se trouvait son socle à la fin de son mouvement (Déplacement ou Charge). Cette figurine commencera son prochain Déplacement depuis ce point (elle doit faire un nouveau Test d'AGI). Une figurine en cours d'escalade ne peut pas attaquer ou faire d'Expertise (p. 28). Elle peut être la cible d'Armes à distance et peut être engagée par des figurines hostiles dont le socle est à une distance orange (au-dessus ou au-dessous) de son propre socle. Remplacez la figurine sur le champ de bataille quand elle a terminé son escalade.

Saut en contrebas

Plutôt que désescalader, une figurine peut sauter en contrebas. Ceci occasionne des Dégâts de chute (voir page suivante) mais qui sont calculés à partir d'une distance (couleur) réduite d'un cran. Un saut en contrebas d'une hauteur orange ne cause pas



ICONE INCAPACITÉ À ESCALADER

N° 6

ASTUCE
de Vault Boy!



EN HAUTEUR ET PRESSÉ PAR LE TEMPS ? SAUTER VERS LE BAS PEUT ÊTRE DANGEREUX, MAIS C'EST LE MOYEN LE PLUS RAPIDE DE DESCENDRE ET BIEN MEILLEUR QUE DE CHUTER EN TENTANT D'ESCALADER ! CELA PEUT VOUS OFFRIRE UNE ÉCHAPPATOIRE RAPIDE FACE À UN ADVERSAIRE. SURTOUT SI VOUS POUVEZ SURVIVRE À LA CHUTE ET PAS LUI. RAPPELÉ-VOUS DE PLIER LES GENOUX ET DE FAIRE UN ROULÉ-BOULÉ À L'ATTERISSAGE !

de Dégât. Le saut en contrebas compte comme un Déplacement, mais la figurine peut accomplir ce saut même si sa Distance de Déplacement n'englobe pas toute la distance couverte par le saut.

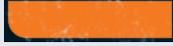
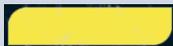
Incapacité à escalader

Les Unités avec l'icône Incapacité à escalader (à droite) ne peuvent pas escalader ou utiliser d'échelles.

Dégâts de chute

Les Dégâts reçus par une figurine lors d'une chute sont basés sur la distance de cette dernière plus un Dé Noir. La distance de la chute est mesurée depuis le point de départ de la figurine jusqu'au point d'impact, reportée sur le tableau de Dégâts de chute ci-après.

Si une figurine subit des Dégâts dus à la chute (après le jet d'armure), son Action de Déplacement se termine là où elle a atterri. Si elle ne subit pas de Dégâts, elle peut terminer son Déplacement (réduit de la distance de la chute).

DÉGÂTS DE CHUTE	
DISTANCE DE LA CHUTE	DÉGÂTS
	
	 +2
	 +4
	 +6
	 +8
	 +10
Supérieur à Noir	Retirez la figurine du champ de bataille

Chaque **icone de Dégât** (☼) obtenu sur le Dé Noir lors du calcul des Dégâts de chute **augmente** ceux-ci de **+1**.

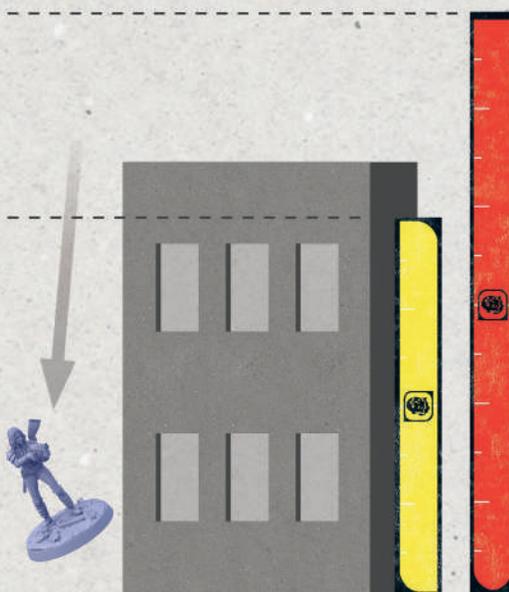
Chaque **icone Bouteille de Nuka Cola** (🍷) obtenu sur le Dé Noir lors du calcul des Dégâts de chute équivaut à une **Réduction d'armure de -1**.

Tous les autres icones sont ignorés.

BORDS DE TABLE (ALIAS LE CHAMP DE BATAILLE)

Une figurine quitte le champ de bataille si l'intégralité de son socle franchit le bord de table, même si ce mouvement ne se produit que temporairement lors d'un Déplacement. Une figurine peut se Déplacer volontairement hors du champ de bataille (ou y être Déplacée par une capacité d'un allié). Sauf spécification contraire du scénario, concernant le décompte des points de victoire, les figurines ayant quitté la table ne sont pas considérées comme éliminées mais comme si elles avaient survécu à la bataille.

Une figurine ne peut pas être contrainte de quitter le champ de bataille à cause d'un effet hostile (par exemple une Poussée, cf. p. 36). Elle **ne peut pas non plus choisir de quitter celui-ci à cause d'un effet hostile**. Dans le cas d'une intervention hostile qui devrait pousser le socle d'une figurine hors du champ de bataille, le bord de table est considéré comme infranchissable mais la figurine subit **1 Dégât Normal** (sans jet d'armure).



Exemple : L'Unique Survivant tombe d'un toit se trouvant à une distance du sol comprise entre la réglette jaune et la réglette rouge. Le joueur jette un Dé Noir (obtenant un icône de Dégât☼) et **ajoute 4 au résultat du Dé, pour un total de 5 Dégâts**.

L'Unique Survivant a une **armure physique de 3** et obtient un **2 sur le Dé d'armure, encaissant un total de 3 Dégâts**. C'est plus qu'une égratignure, mais ce n'est pas si mal pour une chute de plus de deux étages.

Figurines en Armure assistée

Les figurines en Armure assistée ignorent TOUS les Dégâts de chute, y compris le fait de devoir retirer la figurine si elle tombe de trop haut.



1 ICÔNE DÉGÂT =
+1 DÉGÂT SUR LE JET DES
DÉGÂTS DE CHUTE



1 NUKA-COLA =
-1 RÉDUCTION D'ARMURE SUR
LE JET CONTRE LES DÉGÂTS
DE CHUTE



CANIGOU EST SUR LE POINT DE SUBIR DES DÉGÂTS D'UNE POUSSÉE

ACTIONS RAPIDES

Les **Actions Rapides** sont des Actions qu'une figurine peut effectuer en plus de ses Actions normales mais qui subissent une pénalité. Les Actions Rapides sont utilisées quand :

- Une figurine dépense des **Points d'Action** (voir ci-dessous), ou
- Quand une figurine effectue une Réaction en réponse à un Déclencheur et Agit durant le tour de l'adversaire (Action de Préparation, p. 41).

Quand une figurine effectue une Action Rapide, celle-ci est résolue de la même manière que l'Action du même nom mais avec un malus :

- Une Action Rapide qui requiert un **Test de Compétence** subit un **modificateur -2 sur la valeur de la Compétence**.
- Une Action Rapide qui requiert un **Déplacement** utilise la réglette de couleur immédiatement inférieure à celle employée normalement.

De plus, tous les Points d'Action générés durant une Action Rapide (quelle qu'en soit la source) sont ignorés.

Comme pour les Actions, une figurine ne peut effectuer une Action Rapide spécifique que si elle dispose de la Compétence appropriée.

POINTS D'ACTION

Les **Points d'Action (PA)** permettent à certaines figurines d'effectuer des Actions Rapides. Une figurine peut dépenser des PA pour se servir de n'importe quel **icone d'Utilisation des Points d'Action** de sa carte. Ces icônes se trouvent surtout sur les cartes Héroïques (p. 50) mais apparaissent parfois sur d'autres cartes.

Gagner des PA

Une figurine peut gagner des PA grâce à des capacités, des aptitudes (*Livret de Campagne*, p. 5), des objets mais aussi aux résultats des Tests de Compétence de son activation. L'icone d'Engrenage du Dé de Compétence donne un PA. Notez que les PA ne peuvent pas être gagnés durant une Action Rapide. Les PA sont propres à chaque figurine et ne peuvent pas être transférés entre elles, y compris au sein de la même Unité.

SVAV

Les **cartes Héroïques** fournissent la capacité **SVAV** (Système de Visée Assistée Vault-Tec) à une Unité, lui permettant de générer des PA pour une figurine à chaque tour. Quand la figurine d'une Unité avec la capacité SVAV est utilisée, jetez un **Dé d'Effet Spécial (bleu)** et gagnez **1 PA pour chaque Bouteille de Nuka Cola**. Ce jet est distinct de tout Test durant l'activation de la figurine.



UNE FIGURINE AVEC LA CAPACITÉ SVAV PEUT GAGNER 1 PA POUR CHAQUE ICONE BOUTEILLE DE NUKA COLA OBTENU SUR LE JET D'UN DÉ D'EFFET SPÉCIAL (BLEU).

CETTE CARTE HÉROÏQUE PERMET À UNE FIGURINE D'EFFECTUER DES ACTIONS RAPIDES POUR SE DÉPLACER OU CHARGER, ATTAQUER OU UTILISER SON EXPERTISE.

Utiliser les PA

Une figurine avec des PA peut les dépenser pour effectuer des Actions Rapides durant son activation en plus de ses Actions normales. La carte d'Unité de la figurine et/ou ses cartes d'équipement ou de capacités indiquent un ou plusieurs icônes d'Utilisation des Points d'Action (décrits dans le tableau ci-dessous). Effectuer une Action Rapide associée à un icône d'Utilisation des Points d'Action accessible à la figurine coûte 1 PA. Chaque icône d'Utilisation des Points d'Action ne peut servir qu'une seule fois par activation. Si plus d'une figurine d'une Unité peut utiliser des PA, les icônes d'Utilisation des Points d'Action employés par une figurine n'empêchent pas les autres figurines de l'Unité de l'utiliser.

Exemple : une figurine avec 2 PA et un seul icône d'Utilisation des Points d'Action Déplacement peut dépenser un PA pour effectuer une Action Rapide de Déplacement mais ne pourrait pas utiliser 2 PA pour effectuer deux fois la même Action Rapide.

Points d'Action inutilisés

Tous les PA restants à la fin de l'activation de la figurine sont défaussés. Les PA ne peuvent pas être conservés ou transférés.

ICÔNES D'UTILISATION DES POINTS D'ACTION

ICÔNE	NOM	UTILISATION
	Mouvement	Permet à une figurine d'effectuer un mouvement (Action Rapide) : Déplacement ou Charge
	Attaque	Permet à une figurine d'effectuer une Attaque (Action Rapide) : Tir, Combat rapproché, Lancer ou Arme Lourde
	Expertise	Permet à une figurine d'utiliser une Expertise (Action Rapide) : Ordinateurs, Crochetage, Fouille ou Présence
	Préparation	Permet à une figurine de se Préparer

PRÉPARATION

Une figurine peut faire une **Action de Préparation** pour pouvoir effectuer une **Réaction** en réponse aux actions d'un ennemi durant le tour de l'adversaire (**Déclencheur**, p. 42).

Une Réaction est une Action Rapide immédiate (p. 40) choisie par le joueur de la figurine réactive au moment du Déclencheur.

La réaction d'une figurine peut être Déclenchée si elle est la cible d'une attaque, ou si elle perçoit une Action ennemie (exceptée celle de Préparation).

RÉACTIONS

Si une figurine a un Marqueur Réaction à côté d'elle et est consciente du Déclencheur (p. 42), elle donc peut effectuer une Réaction.

Les Réactions sont des Actions Rapides immédiates avec les options et restrictions usuelles (p. 40).

Une Réaction et l'Action Rapide associée sont déclarées et résolues après la résolution de l'Action qui sert de Déclencheur, mais avant l'Action suivante (Timing de Réaction, p. 42).

Attaques en Réaction

Si la Réaction est une attaque (Combat rapproché, Tir, Lancer), celle-ci ne peut cibler que la figurine qui cause le Déclencheur. L'attaque est effectuée en respectant les restrictions usuelles de LdV qui sont évaluées après la résolution de l'Action-Déclencheur.

Réactions face à un engagement

Si une figurine est en contact socle à socle avec un ou plusieurs ennemis, elle ne peut utiliser sa Réaction que pour :

- Répondre au Déclencheur** causé par un ennemi avec lequel elle est engagée, *ou*
- Se Déplacer** si elle subit des Dégâts de n'importe quelle source (pas uniquement causés par les figurines avec lesquelles elle est engagée).

Réactions à une Charge

Une figurine qui réagit à une Charge en utilisant une Arme à distance pour tirer sur l'ennemi effectuant la Charge, ne souffre pas des malus associés à l'utilisation d'une Arme à distance en Combat rapproché (elle profite d'un court moment durant lequel elle peut tirer). Ceci n'est vrai que pour la résolution de la Réaction, toute attaque au corps-à-corps avec une arme à distance effectuée par la suite subit les malus normaux.

Une Charge, couplée à un Cri de Guerre réussi, ne peut pas servir de Déclencheur pour une Réaction car la cible de la Charge est considérée comme momentanément intimidée (Cri de Guerre, p. 36).

Placez un **Marqueur Réaction** à côté d'une figurine qui effectue une Préparation. Une figurine ne peut jamais Préparer plus d'une Réaction et ne peut donc jamais avoir plus d'un Marqueur Réaction.

Si une figurine utilise une Préparation puis effectue d'autres actions durant son activation, le Marqueur Réaction n'est pas perdu. La Préparation n'a pas besoin d'être la dernière Action d'une figurine durant son activation.

Une figurine ne peut se Préparer en utilisant un Point d'Action (p. 40) que si elle dispose de l'**icone d'Utilisation des Points d'Action - Préparation**.

Limites aux Réactions

Une figurine ne peut avoir qu'un seul Marqueur Réaction à côté d'elle. Si une figurine est autorisée à effectuer des Réactions multiples, elle ne peut Réagir qu'une seule fois contre chaque Déclencheur dont elle a conscience. Ainsi, une figurine peut Réagir à un mouvement après avoir pris conscience du Déclencheur, mais elle ne peut pas ensuite utiliser immédiatement une autre Réaction pour Tirer tant qu'elle n'est pas confrontée à un autre Déclencheur.

Remise à zéro des Marqueurs Réaction

Quand une figurine est activée, ses Marqueurs de Réaction sont défaussés. Ils ne sont pas automatiquement retirés à la fin d'un round, seulement au début de l'activation de la figurine.

Après une Réaction

Quand une Réaction est résolue, le Marqueur Réaction à côté de la figurine est retiré (excepté dans un cas, voir ci-dessous).

Points d'Action durant une Réaction

Une figurine ne gagne pas de PA durant une Réaction, car celle-ci est une Action Rapide.



MARQUEUR
RÉACTION



ICONE D'UTILISATION
DES POINTS D'ACTION -
PRÉPARATION



ICONE
RETRAIT DE
RÉACTION

№ 7

ASTUCE
de Vault Boy!



ATTENDEZ LE BON MOMENT POUR PRENDRE L'AVANTAGE. UTILISEZ LA PRÉPARATION POUR ATTENDRE QUE LA MEILLEURE CIBLE SOIT À PORTÉE, OU JUSTE POUR DÉCOURAGER DES INTRUS DE S'APPROCHER PLUS PRÈS. UTILISEZ VOTRE RÉACTION POUR VOUS DÉPLACER HORS DE VUE D'UN RAIDERS OU POUR PIRATER UN ORDINATEUR PENDANT QUE L'ÉCORCHEUR SE RAPPROCHE.

DÉCLENCHEURS

Un **Déclencheur** est une Action qui peut provoquer une Réaction des figurines hostiles (voir au-dessus) si elles sont conscientes de l'Action. Par exemple, une figurine suffisamment proche pour voir un ennemi se Déplacer ou Tirer peut choisir d'utiliser son Marqueur Réaction pour effectuer une Action Rapide et tirer sur celui-ci, se lancer à sa poursuite, fuir, etc.

Qu'est-ce qui peut être un Déclencheur ?

Sauf pour la Préparation, toute Action effectuée par un ennemi peut servir de Déclencheur à une figurine **qui a conscience de cette Action**. Si une figurine est touchée par une attaque (qui inflige ou non des Dégâts), c'est aussi un Déclencheur.

Parfois, certains événements en cours de partie peuvent servir de Déclencheur (ils sont alors décrits dans le scénario).

Avoir conscience d'un Déclencheur

Pour être conscient d'un Déclencheur, une figurine doit avoir une **Ligne de Vue** sur lui et être **suffisamment proche de l'Action**. La distance maximale à laquelle peut se trouver une figurine pour avoir conscience d'un Déclencheur dépend (a) de l'Action et (b) de la couleur de l'icône Vigilance en bas à gauche de la carte de l'unité Préparée.



LA VIGILANCE DE CETTE BRUTE A UNE PORTÉE VERTE

ACTIONS-DÉCLENCHEURS PAR PORTÉE

UNE FOIS LA PORTÉE	DEUX FOIS LA PORTÉE
Toute Activité (sauf Préparation)	Déplacement
Figurine alliée touchée par une attaque	Attaque

№ 8

ASTUCE
de Vault Boy!



SI PERSONNE NE VOUS TIRE DESSUS POUR PIQUER VOS AFFAIRES, C'EST QU'IL Y A DES GENS QUI SE PRÉPARENT À LE FAIRE. FAITES ATTENTION AUX DÉCLENCHEURS QUE VOUS PROVOQUEZ CAR L'ENNEMI PEUT ÊTRE PRÊT À RÉAGIR. VOUS VOIR APPROCHER OU ENTENDRE UN COUP DE FEU PEUT ÊTRE LE SIGNAL QU'ILS ATTENDENT POUR CROCHETER LES PORTES OU DISPARAÎTRE SANS VOUS LAISSER DE CHANCE DE LES RATTRAPER.

Exemple : la réglette verte serait utilisée pour mesurer la portée de la Vigilance d'une figurine de l'Unité ci-dessous.

Dans une distance égale à une fois cette portée, toute Action (sauf Préparation) ou tout allié touché par une attaque (y compris la figurine elle-même) peut être un Déclencheur. Au-delà de cette portée et jusqu'au double de celle-ci, seuls les mouvements et les attaques peuvent servir de Déclencheur.

Perceptions Multiples d'un seul Déclencheur

Quand plusieurs figurines sont conscientes du même Déclencheur, le propriétaire des figurines doit déclarer toutes les Réactions qu'il souhaite effectuer puis toutes les résoudre dans l'ordre de son choix. Le joueur doit s'en tenir à ses déclarations.

TIMING DE RÉACTION

Si un joueur utilise la Réaction d'une figurine, celle-ci est résolue après que l'Action de l'adversaire qui a servi de Déclencheur ait été complétée, mais avant le début de son Action suivante (effectuée ou non par la même figurine). N'importe quelle partie d'une Action peut être le Déclencheur (même durant l'Action) mais la Réaction n'est pas résolue avant que l'Action-Déclencheur soit achevée. Par exemple, si la figurine causant le Déclencheur bouge hors de la Ligne de Vue de la figurine Réactive avant la Réaction, la figurine Réactive peut utiliser une Action de Déplacement pour rétablir la LdV mais elle ne pourra pas cibler la figurine-Déclencheur avec une Action Rapide de Tir.



SECTION 05

LES OUTILS DE LA GUERRE



FOWW 2PB-002-1.11

LANCER



ICONE DE COMPÉTENCE LANCER



LES CARTES D'ARMES DE LANCER INDIQUENT UNE BARRE DE PORTÉE BLANCHE AVEC L'ICONE DE LA COMPÉTENCE LANCER DESSUS.



ICONE DISPERSION

Une figurine peut utiliser l'Action Lancer si elle possède l'icône de Compétence Lancer.

Portée

La portée des Armes de Lancer est basée sur la couleur de l'icône de Compétence Lancer de la figurine. Pour refléter ceci, les cartes d'Armes de Lancer indiquent une barre de portée blanche avec l'icône de la Compétence Lancer dessus.

Cible, Ligne de Vue et Couvert

La cible, la LdV et le couvert pour une Arme de Lancer sont déterminés de la même façon que pour un Tir (p. 16).

Test de Compétence Lancer

Pour utiliser une Arme de Lancer, le joueur effectue un Test de Compétence Lancer. Les couverts dont bénéficie la cible (figurine ou point fixe) sont déterminés de la même façon que pour le Tir (p. 16).

Arme de Lancer et Dispersion

Si le Test de Compétence échoue lors du Lancer d'une Arme de Lancer présentant l'icône Dispersion, une dispersion se produit avant que l'effet ne soit résolu (Dispersion, p. 47).

№ 9 **ASTRUCÉ**
de Vault Boy!

LES ARMES DE LANCER AVEC UNE ZONE D'EFFET (P. 46) SONT UN BON CHOIX QUAND IL S'AGIT D'ÉLIMINER DES UNITÉS COMPRENANT BEAUCOUP DE FIGURINES FRAGILES, COMME DES RADCAFARDS OU DES GROUPES SERRÉS DE SYNTHS GEN-1.



L'ICONE DE COMPÉTENCE LANCER DE CET AVIATEUR SUPER MUTANT EST BLEU, SIGNIFIANT QU'IL UTILISE LA RÉGLETTE BLEUE POUR MESURER SA PORTÉE.

Armes de Lancer et engagement

Si une figurine est engagée et utilise une Arme de Lancer, elle doit faire un Test de Compétence pour Lancer l'arme mais ne peut cibler que les figurines avec lesquelles elle est engagée.

Armes de Lancer et Critiques

Une Arme de Lancer n'utilise pas les Critiques (p. 53). Tous les icônes de Critique obtenus lors d'un Test avec une Arme de Lancer sont ignorés.



GRIME LE MUTANT PRÉPARE UN MOLOTOV...

ARMURE ASSISTÉE

Une Armure assistée fournit de bons Indices d'armure, un **bonus d'armure supérieure** (p. 21) et parfois d'autres avantages. Une Armure assistée ne peut être utilisée que par une Unité d'une seule figurine. Une Unité équipée d'une **Armure assistée** place la carte de l'armure sous sa carte d'Unité en laissant dépasser la colonne verte de la carte d'objet (correspondant à l'armure non-endommagée) à droite de la carte d'Unité (exemple 1) et en alignant les Attributs pour voir les bénéfices apportés par l'armure. Les Indices d'armure sont indiqués en bas de la carte d'armure. Des objets qui augmentent les Indices d'armure ne peuvent pas être ajoutés à une Armure assistée.

Lorsqu'elle est touchée, une figurine portant une Armure assistée n'effectue qu'un seul jet d'armure, peu importe si elle porte d'autres protections en-dessous. Avant qu'une figurine portant une Armure assistée n'effectue un jet d'armure, le joueur peut choisir d'utiliser les Indices d'armures de l'Armure assistée au lieu des Indices d'armures normaux de la figurine. Les Indices de l'Armure assistée ne peuvent être augmentés que par des Mods spécifiques aux Armures assistées. Une Armure assistée ne peut être réparée que par des objets spécifiques.

ARMURE ASSISTÉE ET DÉGÂTS

Quand des Dégâts sont infligés à une figurine avec une Armure assistée intacte, les Jetons Dégâts sont placés sur la carte de l'Armure assistée jusqu'à concurrence de son bonus d'END (l'Attribut utilisé par la figurine portant l'Armure pour sa Santé n'importe pas).

Dans l'exemple 1, les 4 premiers Jetons de Dégâts seraient attribués à l'Armure assistée au lieu d'être infligés à la figurine.

Quand le total de Jetons de Dégâts sur la carte de l'Armure assistée est égal au bonus d'END de celle-ci, elle se dégrade. Sa carte est retournée pour faire apparaître son côté jaune qui montre ses bonus modifiés. Puis, tous les Dégâts restants sont infligés au porteur. Même dégradée, une Armure assistée fournit toujours les avantages d'une force augmentée, d'annulation des Dégâts de chute et d'autres effets indiqués sur sa carte.

Exemple 2 : un Paladin avec une Armure assistée T-60 a 3 Jetons de Dégâts sur sa carte d'Armure assistée. Avec son bonus d'END de +4, l'Armure assistée n'est pas dégradée. Puis le Paladin reçoit 2 Dégâts de plus. Le premier Jeton est attribué à la carte de l'Armure assistée qui en supporte désormais quatre. Ce montant est égal au bonus d'END de l'Armure assistée : elle est maintenant dégradée. Le joueur retourne la carte pour indiquer l'endommagement. L'armure donne toujours

PALADIN
CONFRÈRE DE L'ACIER

FOR	6	+3
PER	7	
END	5	+4
CHA	6	
INT	6	
AGI	7	
CHN	4	

3
2
1

Exemple 1 : un Paladin portant une Armure assistée T-60 bénéficie d'un bonus de +3 en FOR et de +4 en END, amenant les Attributs correspondants de la figurine à 9. En revanche, les Indices d'armure ne se cumulent pas.

PALADIN
CONFRÈRE DE L'ACIER

FOR	6	+3
PER	7	
END	5	
CHA	6	
INT	6	
AGI	7	
CHN	4	

3
3
4

+3 en FOR mais n'offre plus de bonus d'END et ses Indices d'armure sont réduits (mais restent meilleurs que ceux de la carte d'Unité du Paladin). Le second Jeton de Dégâts est attribué à la carte d'Unité.

Dégâts de chute et Armure assistée

Une Armure assistée annule toujours tous les Dégâts de chute (y compris à la suite d'un saut).



UN QUATRIÈME JETON DE DÉGÂT ÉGALE LE BONUS D'ENDURANCE DE LA COLONNE VERTE DE LA CARTE DE L'ARMURE ASSISTÉE. ELLE EST DONC RETOURNÉE POUR MONTRER SA COLONNE JAUNE.

ARMEMENT AVANCÉ

MINES



MARQUEUR
MINE

Une figurine qui n'est pas engagée peut utiliser une Action de Déplacement pour placer une mine jusqu'à une portée orange. La figurine ne se Déplace pas durant cette Action, mais celle-ci demeure un Déclencheur et peut provoquer une Réaction (p. 41-42). Un Marqueur Mine est placé sur le champ de bataille. Il indique le centre de la zone de déclenchement de la mine : c'est une zone autour du Marqueur d'une distance égale à la barre de portée courte de la carte d'arme de la mine.

Une mine devient active au début du prochain tour du joueur qui l'a placée. Une mine active est déclenchée uniquement par les figurines ennemies quand :

- Une figurine termine une Action dans la zone de déclenchement de la mine, ou
- Dès que le socle d'une figurine entre ou traverse la zone de déclenchement même si la figurine n'aurait pas terminé son Action dans la zone. Le Déplacement de la figurine est interrompu le temps de résoudre les Dégâts.

Rayon d'Explosion

Le diamètre d'explosion de la mine est traité comme une aire d'effet (voir ci-dessous) dont le centre est le Marqueur Mine.



CE CERCLE COLORÉ INDIQUE
UNE ARME À AIRE D'EFFET :
LE DIAMÈTRE DE CETTE AIRE
EST JAUNE.

ARME À AIRE D'EFFET

La couleur de la valeur de Dégât sur la carte d'arme n'indique pas seulement s'il s'agit d'une arme à aire d'effet, mais indique aussi le diamètre de l'effet dont le centre est la cible. Les Dégâts d'une arme à aire d'effet sont appliqués à chaque figurine (alliée ou hostile) dont le socle est partiellement ou intégralement dans l'aire d'effet. Les Dégâts de chaque figurine sont résolus séparément et chacune effectue son propre jet d'armure (si elle possède un Indice d'armure adéquat). Les éléments servant de couvert situés entre le centre de l'aire d'effet et une figurine affectée augmentent de 1 l'Indice d'armure de celle-ci. Si un tel élément bloque aussi la Ligne de Vue, il protège totalement la figurine de l'explosion.

ARMES LOURDES

Tirer avec une Arme Lourde nécessite un icône différent de celui des Compétences de tir avec un pistolet ou un fusil. Si la carte d'Unité n'a pas l'icône d'Arme Lourde, cette Unité ne peut pas utiliser d'Arme



UNE AIRE D'EFFET D'UN DIAMÈTRE JAUNE

Lourde. Une Arme Lourde peut tirer uniquement si elle est **chargée** (Armes à Tir Lent, ci-dessous).

ARMES À TIR LENT

Certaines armes ne peuvent tirer qu'une fois entre l'activation de la figurine qui s'en sert et le début de sa prochaine activation. Ces armes sont indiquées par l'**icône de Tir Lent** en haut de leur carte. Au début de la bataille, placez un **Marqueur Tir Lent** sur sa face 'Chargée' sur la carte d'arme.

Une arme peut être utilisée uniquement quand le côté 'Chargée' du Marqueur Tir Lent est visible. Après utilisation de l'arme, le Marqueur Tir Lent est retourné sur sa face 'Vide'. Quand une figurine équipée d'une arme à Tir Lent est activée, retournez le Marqueur Tir Lent sur sa face 'Chargée' (si elle n'est pas déjà visible). Les armes à Tir Lent ne peuvent être équipées que par les Unités d'une seule figurine.

ARMES UNIQUES

Certaines armes sont Uniques : un seul exemplaire de chaque arme de ce genre est autorisé dans la force d'un joueur. Seules les Unités d'une seule figurine peuvent être équipées de telles armes.



ICONE D'ARME LOURDE



ICONE DE TIR LENT



CHARGÉE VIDE
ICONES DES
MARQUEURS TIR LENT

ARMES À AMORCE

Certaines armes doivent être amorcées avant usage. Ces **Armes à amorce** peuvent seulement être utilisées après avoir acquis un certain nombre de jetons : une arme avec 'Amorce 3' requiert 3 jetons avant de pouvoir être utilisée. Utilisez les Jetons Décompte pour en garder la trace, en les plaçant à côté de la figurine dont l'arme à besoin d'être amorcée.

Les circonstances dans lesquelles ces armes gagnent des jetons (ainsi que leur procédure d'activation) sont détaillées sur l'arme ou la carte d'Unité. Même si les détails d'activation sont indiqués dans le Compteur de Critique d'une carte d'arme, les attaques des Armes à amorce ne sont pas des Attaques Critiques.



TIR AUTOMATIQUE

Les armes avec la capacité **Tir Automatique** tirent plusieurs coups lors de chaque Action de Tir. Chaque coup est résolu avec un Test de Compétence distinct. Après la résolution d'un coup, le tireur peut changer de cible, si la nouvelle est dans la portée indiquée par l'icône Tir Automatique de l'arme utilisée. Le Couvert et la LdV sont calculés normalement pour chaque coup.

Les armes à Tir Automatique permettent de gagner au **maximum 1 Point de Critique et 1 PA** (1 de chaque) durant chaque Action de Tir (Sauf les Actions rapides).

Un coup qui touche une cible bénéficie d'un **icone additionnel de Réduction d'armure** par tir successif de l'arme contre la même cible (durant la même Action). Cet effet est cumulatif. Toutefois, il est remis à zéro à chaque tir manqué ou si le tireur change de cible.

Chaque coup tiré est un Déclencheur mais toutes les Réactions sont résolues après l'intégralité de l'Action (ou Action Rapide) de Tir. Une figurine ne peut réagir qu'à un seul Déclencheur.



ICONE TIR AUTOMATIQUE

L'ICONE TIR AUTOMATIQUE CI-DESSUS INDIQUE QUE CETTE ARME TIRE 5 FOIS, AVEC UNE DISTANCE JAUNE MAXIMUM ENTRE LES CIBLES.

DISPERSION

Quand le Test de Compétence d'une Action de Tir ou de Lancer échoue lors de l'utilisation d'une arme possédant l'icône Dispersion, le résultat du Dé de Compétence détermine si le coup dévie de la cible initiale vers une autre position.

Quand l'effet d'une arme implique une dispersion, deux facteurs sont pris en compte pour déterminer le point d'impact avant le calcul des Dégâts :

1. La **distance** par rapport à la cible désignée, et
2. La **direction** par rapport à la cible désignée.

Distance de Dispersion

La distance de la Dispersion est basée sur la **marge d'échec du résultat modifié du Test de Compétence**. Une carte d'arme indique la distance de la dispersion en fonction de cette marge (voir ci-dessous).



Par exemple, si une attaque avec le Lance-missile échoue d'une marge de 3 ou 4, la distance de dispersion sera jaune.

Si le résultat du Test est un X, utilisez la plus longue distance de dispersion de la carte d'arme.

Direction de la Dispersion

La direction de la Dispersion est aléatoire. Prenez le Jeton Dispersion (qui est identique au Marqueur Avantage) et lancez-le au-dessus du champ de bataille : la direction de la Dispersion est indiquée par la flèche. Vous pouvez aussi utiliser un dé ou une roue pour déterminer aléatoirement la direction.

Dispersion et Collision avec des obstacles

Si la Dispersion n'est pas associée à un **icone Grenade**, tracez une ligne droite entre le tireur et la position de la nouvelle cible. Si cette ligne traverse un obstacle, l'effet est résolu à l'endroit où la ligne entre en contact avec l'obstacle.

EFFETS MULTIPLES

Si une arme possède plusieurs effets, ils sont cumulés et l'effet combiné est résolu. Par exemple, un Lance-missile cause 2 Dégâts à toutes les figurines dans une aire jaune mais aussi un Dégât additionnel à la cible ; la cible principale recevrait donc 3 Dégâts en plus de subir tous les icones des Dés d'Effet.



ICONE DISPERSION



JETON DISPERSION / MARQUEUR AVANTAGE



ICONE GRENADE



ICONE CIBLE

QUAND L'ICONE CIBLE EST INDIQUÉ SUR UNE CARTE D'ARME, L'EFFET S'APPLIQUE UNIQUEMENT À UNE CIBLE.

CONDITIONS

Une figurine peut être soumise à une ou plusieurs conditions, habituellement à cause des effets d'une

arme. Une figurine ne peut pas subir simultanément deux occurrences de la même condition.

ICONE
GELMARQUEUR
GEL

GEL

Quand une figurine est Gelée, placez un **Marqueur Gel** à côté d'elle. Une figurine Gelée peut effectuer normalement des Actions mais :

- Tous ses mouvements utilisent la réglette de couleur d'un cran inférieur.
- Toutes ses valeurs de Compétence subissent un

modificateur -2.

- La figurine ne peut pas utiliser l'Action de Préparation.

Retirez le Marqueur Gel à la fin de l'activation de la figurine. Une condition En feu remplace une condition Gel.

ICONE
BRAS BLESSÉMARQUEUR
-2

BRAS BLESSÉ

Une figurine avec un Bras blessé subit un modificateur -2 sur toutes ses valeurs de Compétence et doit avoir un **Marqueur -2** placé à côté d'elle. Utiliser un

Stimpak (ou un Kit de Réparation pour Robots pour les Robots) retire cette condition.

ICONE
JAMBE BLESSÉEMARQUEUR
RALENTIE

JAMBE BLESSÉE

Une figurine avec une Jambe blessée subit la condition Ralentie et doit avoir un **Marqueur Ralentie** placé à côté d'elle. Utiliser un Stimpak (ou un Kit de

Réparation pour Robots pour les Robots) retire cette condition.

ICONE
EN FEUMARQUEUR
EN FEU

EN FEU

Quand une figurine est En feu, placez un **Marqueur En feu** à côté d'elle. Une figurine En feu peut effectuer normalement des Actions. Si une figurine est En feu au début de son activation :

1. Infligez-lui 1 Dégât Normal (sans jet d'armure), puis
2. Tirez un Jeton Chance de la réserve à pile ou face. S'il tombe sur la face Chance, le feu s'éteint : retirez

le Marqueur En feu. Sinon, la condition persiste.

Une figurine En feu peut utiliser une Action/Action Rapide de Déplacement pour éteindre le feu. Effectuez un **Test d'AGI** : en cas de réussite, le feu s'éteint et le Marqueur En feu est retiré. La figurine ne se Déplace pas durant cette Action, mais celle-ci est toujours un Déclencheur et peut provoquer une Réaction (p. 41-42). Une condition Gel remplace une condition En feu.

ICONE
POISONMARQUEUR
EMPOISONNÉE

EMPOISONNÉE

Quand une figurine est Empoisonnée, placez un **Marqueur Empoisonnée** à côté d'elle. Si une figurine est Empoisonnée au début de son activation, infligez-lui 1 Dégât Normal (sans jet d'armure).

Une figurine Empoisonnée peut effectuer normalement des Actions.

Une figurine Empoisonnée peut utiliser un objet qui guérit le poison pour se retirer la condition. Les Robots et certaines créatures sont immunisés au poison.

ICONE
RALENTIEMARQUEUR
RALENTIE

RALENTIE

Une figurine peut être Ralentie pour plusieurs raisons, par exemple à cause d'une condition Jambe blessée. Quand une figurine subit la condition Ralentie, placez un **Marqueur Ralentie** à côté d'elle. Quand elle est Ralentie, tous les mouvements de la figurine sont calculés en utilisant les réglottes de couleur

inférieures d'un cran. Cet effet s'applique à toutes les Actions et Actions rapides impliquant un mouvement (Déplacement, Charge) et se cumule avec le Terrain Difficile. Un mouvement ne peut pas être réduit en-dessous de la distance orange.

ICONE
ÉTOURDIEMARQUEUR
ÉTOURDIE

ÉTOURDIE

Quand une figurine est Étourdie, placez un **Marqueur Étourdie** à côté d'elle. Une figurine Étourdie ne peut qu'effectuer une Action (ou Action Rapide) de Déplacement pour retirer le Marqueur Étourdie. La figurine effectue cette Action pour supprimer la condition et ne se Déplace pas. L'Action demeure un

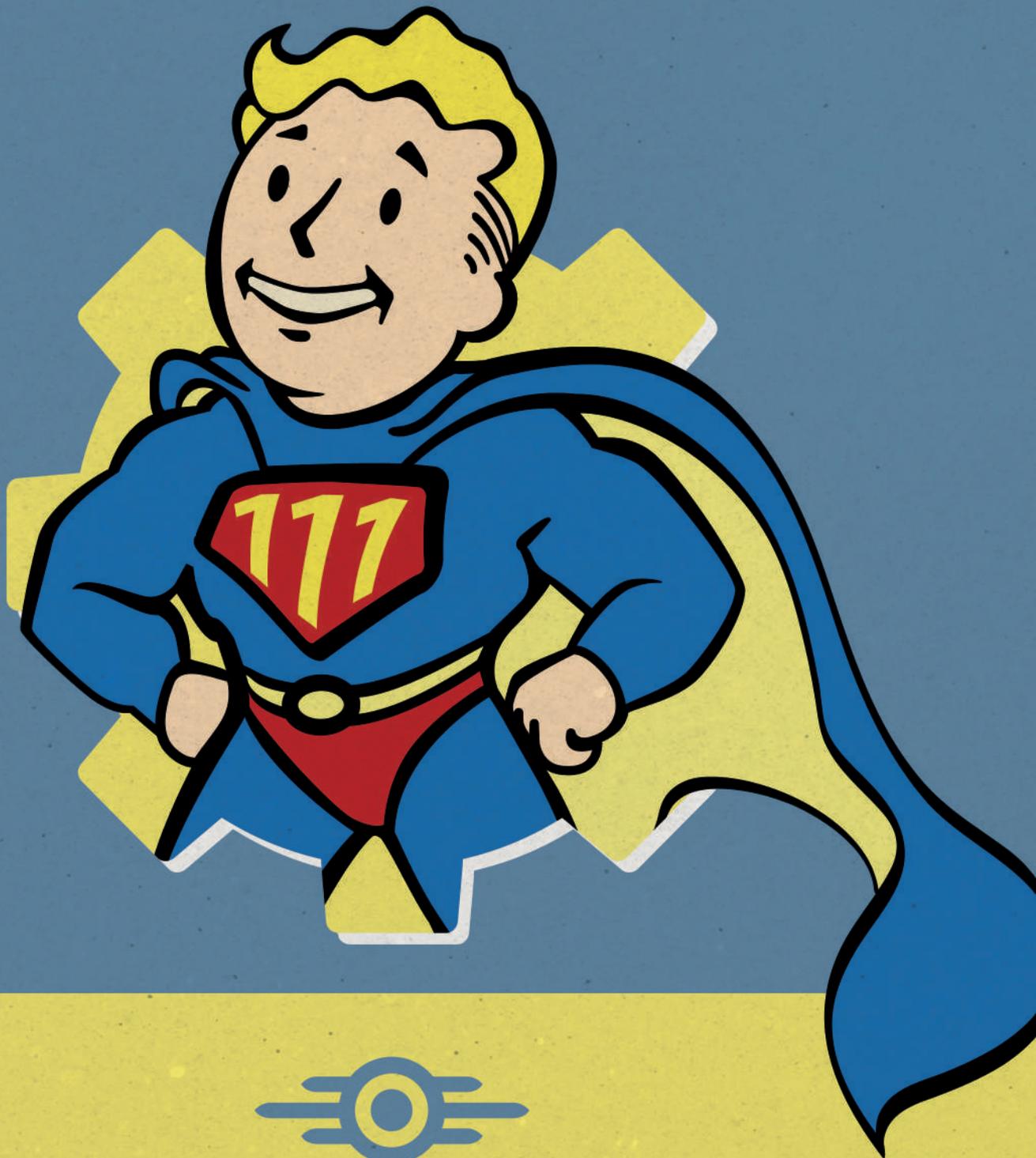
Déclencheur et peut provoquer une Réaction.

Les figurines Étourdie ne bloquent pas le Déplacement des figurines ennemies, mais celles-ci ne peuvent pas terminer leur Déplacement sur la figurine étourdie (Étourdissement et engagement, p. 25).



SECTION 06

HÉROS DES TERRES DÉSOLÉES



FOWW 2PB-002-111

UNITÉS ET FIGURINES AVANCÉES



LEADERS

Chaque camp, pendant une bataille, a une Unité d'une seule figurine qui agit en tant que **Leader**. Quand un joueur choisit ses Unités, ses armes, son équipement, etc. pour une bataille, il sélectionne une **carte de Leader** et l'attribue à une Unité d'une seule figurine. Si la force du joueur n'a pas d'Unité d'une seule figurine, il ne peut pas avoir de Leader. Si une carte de Leader a un icône dans le coin supérieur droit, elle ne peut servir que pour la faction correspondante.

Chaque carte de Leader fournit divers bonus et capacités. Certains ne s'appliquent qu'à l'Unité à laquelle la carte de Leader est attachée. D'autres bénéficient aux figurines de son camp. Toutefois, elles ne bénéficient qu'aux figurines de la même faction que le Leader. Par exemple, un Leader de la Confrérie a une capacité qui améliore la Compétence de Fouille des figurines de son camp mais seulement celles de la Confrérie, même si le camp du Leader comporte des figurines d'autres factions.

AURAS ET EFFETS

Certaines capacités sont décrites comme étant des Auras et sont indiquées par l'icône Aura figurant à côté de leur nom. Les Auras d'une figurine affectent toutes les figurines éligibles jusqu'à une distance égale à la Compétence Présence de la figurine.



UNITÉS HÉROÏQUES

Une Unité comptant une seule figurine peut employer la version **Héroïque** de la figurine qui accède alors aux avantages des Critiques, de la Chance et des icônes d'Utilisation des Points d'Action supplémentaires. Pour indiquer qu'une figurine est Héroïque, placez sa carte Héroïque derrière sa carte d'Unité, en la laissant

CHASSEUR

TIREUR D'ÉLITE: Longue portée

ATTENTIF: Augmente la couleur de Vigilance d'un cran

UNIQUE SURVIVANT

SURVIVANT

FOR 5

PER 7

END 4

CHA 5

INT 5

AGI 7

L'UNIQUE SURVIVANT EST TRANSFORMÉ EN LEADER EN PLAÇANT UNE CARTE DE LEADER AU-DESSUS DE SA CARTE D'UNITÉ.

CECI EST LA PORTÉE JUSQU'À LAQUELLE TOUTES LES CAPACITÉS D'AURA FONT EFFET.



dépasser vers le haut (comme pour la carte de Leader montrée en exemple ci-dessus) de manière à ce que les icônes de la carte Héroïque soient visibles.

Une carte Héroïque standard ajoute les bonus suivant à l'Unité à laquelle elle est attachée :

HÉROÏQUE

SVAV
GÉNÈRE DES POINTS D'ACTION QUAND UNE FIGURINE HÉROÏQUE EST UTILISÉE (POINTS D'ACTION, P. 40).

SANTÉ
LA VALEUR DE SANTÉ D'UNE FIGURINE HÉROÏQUE EST AUGMENTÉE DE 1.

CRITIQUES
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT GAGNER ET UTILISER DES POINTS DE CRITIQUE POUR SE SERVIR DES EFFETS CRITIQUES DES ARMES (CRITIQUES, P. 53).

CHANCE
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT UTILISER LA CHANCE (CHANCE, P. 52).

UTILISATION DES POINTS D'ACTION
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT DÉPENSER DES POINTS D'ACTION POUR EFFECTUER DES ACTIONS RAPIDES EN PLUS DE SES DEUX ACTIONS RÉGULIÈRES DU ROUND (POINTS D'ACTION, P. 40).

FACTIONS

Dans *Fallout : Wasteland Warfare*, les forces appartiennent à des groupes alliés ou rivaux, tels que les Super Mutants ou les Survivants. Les factions ont des règles spéciales indiquées sur leurs cartes de référence qui peuvent être trouvées dans les boîtes de base des factions ou téléchargées sur

www.modiphius.com/fallout. Une Unité neutre (une Unité sans faction), comme le robot Mr Handy, vaut comme Leader de faction.

La faction d'un joueur est déterminée par ses Leaders de faction.

TYPES

Certaines figurines peuvent appartenir à un type d'Unité avec des règles spécifiques (tableau de droite). Chaque type possède un icône pour l'identifier. Les types sont distincts des factions.

CHIENS ET MAÎTRE-CHIEN

Chiens

Les Chiens sont de la même faction que le Leader du joueur.

Maître-chien

Maître-chien est une Aura (Leader, p. 50) que possèdent certaines Unités. Tout Chien qui commence son activation dans l'Aura d'une figurine (de la même faction) ayant la capacité Maître-chien bénéficie des avantages suivants durant son activation :

1. La figurine du Chien peut utiliser la Compétence Fouille en utilisant sa propre valeur de PER.
2. Si la figurine Maître-chien est Héroïque, la figurine du Chien est aussi Héroïque.

Ces avantages ne durent que pour l'activation de la figurine du Chien et n'affectent pas sa Réaction (s'il en a) : il n'est pas nécessaire de vérifier si le Chien était Héroïque durant son activation.

Au début d'une bataille, placez un nombre de Jetons

TOURELLES ET DÉFENSES FIXES

Les Tourelles sont des défenses automatisées détaillées dans leurs cartes d'arme. Les Tourelles suivent les règles additionnelles suivantes (sauf spécification contraire de la carte ou du scénario) :

- Une tourelle peut avoir plusieurs Marqueurs Réaction. Une tourelle commence chaque round avec le nombre de Marqueurs Réaction indiqué sur sa carte d'arme, sans tenir compte des reliquats du round précédent.
- Une tourelle utilise une Réaction pour tirer en utilisant la Compétence indiquée sur sa carte (une tourelle ne peut utiliser qu'un Marqueur Réaction par Déclencheur).
- Une tourelle est consciente de tout Déclencheur à deux portées de Vigilance.
- Une tourelle réagit à chaque Déclencheur dont elle est consciente sans tenir compte de la faction.
- Toutes les Actions (y compris la Préparation) sont des Déclencheurs pour les tourelles. De plus, toutes les Actions (mais pas les Actions Rapides) qu'une figurine n'utilise pas sont des Déclencheurs. Être touché par une attaque n'est pas un Déclencheur pour les tourelles.

TYPES D'UNITÉ : RÈGLES GÉNÉRALES		
TYPE	ICONE	RÈGLES SPÉCIALES
Robots		Un Robot est immunisé au Poison. Il ne peut pas utiliser d'Armure assistée, de Nourriture & Boisson, d'Alcool ou de Drogue. Un Robot peut retirer des Dégâts en utilisant un Kit de Réparation de Robot.
Créatures		Une Créature ne peut pas utiliser d'Armure assistée, de Nourriture & Boisson, d'Alcool, ou de Drogue.
Chiens		Un Chien est de la même faction que le Leader du joueur.

Chance (page suivante) sur la carte d'Unité du Chien égal à la Chance de l'Unité. Ces Jetons ne peuvent être utilisés que quand le Chien est Héroïque et sa réserve n'augmente pas même si d'autres Chiens (ou le même Chien) dans l'Unité deviennent Héroïques plus tard durant la bataille.

Quand un Chien est Héroïque, les Points de Critique (p. 53) sont ajoutés aux cartes d'arme appropriées, mais les Effets Critiques d'une arme totalement chargée ne peuvent être utilisés par un Chien que lorsqu'il est Héroïque.

- Une tourelle engagée ne peut pas cibler des figurines avec lesquelles elle n'est pas engagée. Cependant, une tourelle réagira à tout Déclencheur dont elle est consciente, y compris ceux causés par des figurines avec lesquelles elle n'est pas engagée. Dans ce cas, la tourelle réagira en tirant sur une figurine (déterminée au hasard) avec laquelle elle est engagée.
- Si elle est engagée, une tourelle subit les malus normaux d'utilisation d'une Arme à Distance lors d'un Combat rapproché.
- Une tourelle n'est pas une Unité et n'est jamais prise en compte lors des décomptes d'Unités liés aux objectifs d'un scénario. Une tourelle n'interagit jamais avec des Objectifs (*Livret de Campagne*, p. 9).
- Une tourelle est immobile : après avoir été placée, elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée (y compris par une Poussée).
- Une tourelle a une Vigilance portant à 360°, mais l'arc de vision dans lequel certaines tourelles sont conscientes des Déclencheurs peut être limité.



ICONE DE TYPE ROBOT



ICONE DE TYPE CRÉATURE



ICONE DE TYPE CHIEN



ICONE MAÎTRE-CHIEN



MARQUEUR RÉACTION

CHANCE



ICONE CHANCE



LES DEUX CÔTÉS DU JETON CHANCE

Lors de la mise en place de la partie, les Unités qui peuvent utiliser la Chance reçoivent un nombre de **Jetons Chance** égal à leur Attribut de CHN ; ceux-ci sont placés à côté de la carte d'Unité appropriée. L'icône Chance se trouve surtout sur les **cartes Héroïque** mais peut aussi être présent chez certaines Unités ou cartes de capacité. Une Unité avec plusieurs icônes Chance n'a pas de bonus particulier.

La Chance permet aux Unités disposant de l'**icône Chance** sur l'une de leurs cartes d'influencer leur destin. Les Jetons Chance peuvent être utilisés pour plusieurs effets selon la situation ; **Précision** pour transformer un quasi-échec en succès, **Esquive** pour éviter d'être touché, **Robustesse** pour réduire les Dégâts et **Critique Supplémentaire** pour obtenir des bonus de PC. Un Jeton Chance n'offre pas de relance, mais il peut modifier un résultat tangent en votre faveur !

Quand un Jeton Chance est utilisé, il est enlevé de sa carte d'Unité et sert à tirer à pile ou face. Le résultat peut déboucher sur une face vierge (un échec) ou sur la face avec l'icône Chance (un succès). Un joueur utilisant un Jeton Chance doit déclarer d'abord la raison pour laquelle il l'utilise avant de le jeter. Une fois utilisé, le Jeton Chance est défaussé. Une figurine



ne peut jamais avoir plus de Jetons Chance que sa CHN.

Utilisation de plusieurs Jetons Chances

Une Unité peut utiliser plusieurs Jetons Chance mais elle ne peut pas en utiliser plus d'un pour tenter de modifier le même résultat. Par exemple, un Jeton Chance peut être utilisé pour Esquiver une attaque et si ceci échoue, la même Unité peut dépenser un second Jeton Chance pour essayer de modifier les Dégâts subis. Elle ne peut pas utiliser deux Jetons Chance contre le même résultat d'un Test de Compétence ou contre le même calcul des Dégâts.

PRÉCISION : CHANCE LORS D'UN TEST DE COMPÉTENCE

Après un échec sur un Test de Compétence, un joueur peut décider d'utiliser un Jeton Chance. Un seul Jeton peut être utilisé par test. Si l'utilisation du Jeton obtient un icône Chance, le résultat du Dé de Compétence reçoit un modificateur -2 qui peut

transformer, sur le fil, un échec en succès. La Chance ne peut pas être utilisée si le Test de Compétence original est déjà un succès pour améliorer encore ce résultat. De plus, si le résultat du Test de Compétence est un X, il ne peut pas être modifié par la Chance.

ESQUIVE : CHANCE D'ÉVITER D'ÊTRE TOUCHÉ PAR UNE ATTAQUE

Lorsqu'une attaque contre une figurine réussit (même si la Chance a été utilisée pour cela) mais avant le calcul des Dégâts, le propriétaire de la figurine attaquée peut utiliser un Jeton Chance. En cas de succès, le résultat du Test de l'attaquant reçoit un modificateur de +2 qui peut lui faire finalement rater son attaque. Les

Critiques sont équivalents à un résultat de "1" sur le Dé de Compétence et la Chance n'y change rien.

La Chance ne peut pas être utilisée par l'attaquant après qu'une cible se soit servie de la Chance pour faire échouer l'attaque.

ROBUSTESSE : CHANCE DE RÉDUIRE DES DÉGÂTS

Un Jeton Chance peut être jeté par une figurine qui subit des Dégâts après son jet d'armure, mais avant

l'application de ce dernier. Si un icône Chance est obtenu sur le jet du Jeton, les Dégâts sont réduits de 1.

EXTRA CRITIQUE : CHANCE DE GÉNÉRER DES POINTS DE CRITIQUE EN ATTAQUANT

Un Jeton Chance peut être jeté par une figurine qui vient de réussir une attaque (après prise en compte de la Chance utilisée par l'attaquant et/ou la cible). Si un icône Chance est obtenu sur le jet du Jeton, 1 PC est ajouté à l'arme utilisée (en plus de tous les PC

générés par le jet d'attaque et sans tenir compte du fait que des Dégâts sont effectivement causés).

ATTAQUES CRITIQUES

Certaines armes peuvent lancer de puissantes attaques (les **Attaques Critiques**) à la place de leur attaque classique. Les figurines avec un **icone Critique** sur une de leurs cartes (Unité, capacité, Héroïque) peuvent gagner et utiliser des **Points de Critique (PC)** pour utiliser l'Attaque Critique de

leur arme. Une Unité avec plusieurs icônes Critique ne gagne pas de bonus particuliers. Les détails de tous les Effets Critiques d'une arme (si elle en a) sont indiqués dans la case de droite de la carte d'arme : le **Compteur de Critique**.

GAGNER DES POINTS DE CRITIQUE

Il y a deux moyens pour qu'une arme gagne les Jetons PC nécessaires pour utiliser son Effet Critique :

- Quand une figurine disposant d'une carte portant l'icône Critique (1) utilise une arme possédant une section de Compteur de Critique et touche avec succès un ennemi (2) : que des Dégâts soient infligés ou non, placez un Jeton PC sur la carte d'arme utilisée.
- Chaque Icône Critique (⚠) obtenu sur un Dé ajoute 1 PC à la carte d'arme.

ATTAQUES CRITIQUES

Si la section de Compteur de Critique d'une arme est totalement chargée lors d'une attaque avec cette arme, le joueur peut choisir d'utiliser l'Attaque Critique de l'arme à la place de l'attaque standard. Un joueur peut aussi ne pas utiliser l'Effet Critique et laisser sa section de Mesure Critique totalement chargée jusqu'à utilisation de l'Effet Critique. Une arme qui devient totalement chargée grâce aux PC gagnés lors d'un jet d'attaque ne peut pas utiliser l'Effet Critique durant cette attaque.

Un joueur qui déclare une Attaque Critique en utilisant une arme totalement chargée lance les Dés d'Effets appropriés indiqués sur la carte. Le Dé de Compétence n'est pas jeté et est considéré comme un succès automatique (quels que soient les effets et modificateurs). Aucun PC n'est gagné durant une Attaque Critique.

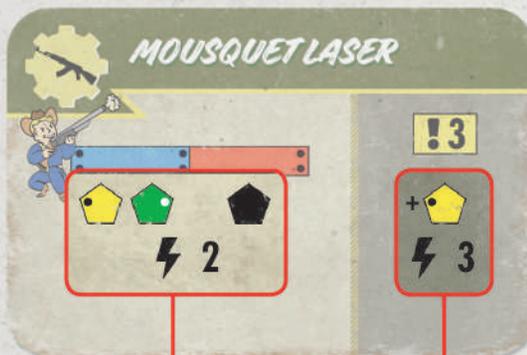
À la place de l'effet standard causé par l'arme, l'effet décrit dans la section de Compteur de Critique est utilisé. Celle-ci indique les nouvelles valeurs ou les effets additionnels en plus des effets standards.

En cas d'Attaque Critique avec l'arme de l'exemple de droite, les Dégâts de base de l'arme (2 énergétiques) sont remplacés par ceux du Compteur de Critique et deviennent 3 énergétiques plus un Dé d'Effet de Réduction d'armure (jaune) qui s'ajoute à ceux de base (dépendants de la portée).

Une Attaque Critique doit toujours respecter les autres pré-requis pour une attaque (Ligne de Vue, portée, etc.) : une Attaque Critique atteint automatiquement sa cible mais uniquement s'il est possible de la toucher. Certaines Attaques Critiques ne peuvent être utilisées

Les touches contre des alliés ou des éléments n'étant pas des figurines (terrain, tourelles, etc.) ne génèrent pas de PC.

Si le nombre de Jetons PC accumulés sur une arme est égal à l'Indice Critique de l'arme (indiqué sur sa carte), le Compteur de Critique est 'totalement chargée'. Quand elle est totalement chargée, le Compteur de Critique ne peut pas recevoir plus de PC : les éventuels PC additionnels sont ignorés.



LES DÉGÂTS STANDARDS DE CETTE ARME SONT 2 DÉGÂTS ÉNERGÉTIQUES PLUS LES DÉ D'EFFET EN FONCTION DE LA PORTÉE.

L'ATTAQUE CRITIQUE DE CETTE ARME INFLIGE 3 DÉGÂTS ÉNERGÉTIQUES (AU LIEU DES 2 DÉGÂTS STANDARDS) ET AJOUTE UN DÉ D'EFFET JAUNE AU DÉ D'EFFET NORMAL. AINSI, À COURTE PORTÉE, LES DÉGÂTS SERAIENT 3 ÉNERGÉTIQUES PLUS 2 DÉS JAUNES ET 1 DÉ VERT.

que dans certaines situations (ex. : uniquement à longue portée) : ces restrictions sont indiquées dans le Compteur de Critique de la carte d'arme.

Immédiatement après la résolution d'une Attaque Critique, un nombre de Jetons PC égal à l'Indice critique de l'arme est retiré de la carte d'arme. Dans la plupart des cas, ils sont tous retirés et l'arme doit de nouveau être chargée.

Si une Attaque Critique est utilisée pour tirer sur une figurine engagée, la touche demeure automatique mais la cible effectivement touchée est déterminée de la manière habituelle (Tir sur des figurines engagées, p. 26).



ICÔNE CRITIQUE

INDICE DE CRITIQUE



JETON DE POINT DE CRITIQUE



L'ATTAQUE CRITIQUE DE CETTE ARME INFLIGE 4 DÉGÂTS PHYSIQUES MAIS N'AJOUTE AUCUN DÉ D'EFFET EN BONUS. DE PLUS, L'ATTAQUE CRITIQUE NE PEUT ÊTRE UTILISÉE QU'À LONGUE PORTÉE.



RÉSUMÉ DES MARQUEURS



Dégâts Normaux

Placés à côté des figurines, ils indiquent les Dégâts physiques/énergétiques. Il en existe trois différents : "1" (ci-contre), "2" et "5".



Dégâts de Radiation

Ils sont placés à côté des figurines pour indiquer des Dégâts de Radiation.



Points de Critique (PC)

Ils sont placés sur les cartes d'arme quand des Points de Critiques sont gagnés. Lorsqu'assez de Points de Critiques sont présents sur une carte d'arme, l'Attaque Critique de cette dernière peut être utilisée.



Marqueurs Réaction

Ils sont placés à côté des figurines qui peuvent Réagir quand elles perçoivent les Actions des ennemis. Ces Réactions se déroulent pendant le tour de l'adversaire.



Dé bonus (Noir)

Ce marqueur est principalement utilisé lorsqu'une Charge débouche sur un Dé bonus (Charge, p. 23).



Dé bonus (Vert)

Ce marqueur est principalement utilisé lorsqu'une Charge débouche sur un Dé bonus (Charge, p. 23).



Dé Bonus (Jaune)

La figurine reçoit un Dé bonus Jaune.



Jetons Chance

Les Jetons Chances servent à tirer à pile ou face. La Chance est utilisée pour déterminer l'issue de certains effets et situations. L'icône du trèfle indique un succès, l'autre un échec.



Marqueur Avantage

Il est placé à côté du joueur ayant l'Avantage. Il est aussi utilisé pour déterminer la direction d'une Dispersion.



Jetons Boost d'armure

Ils sont placés sur une carte d'Unité. Chaque jeton augmente la valeur d'Armure Supérieure de l'Unité de 1. Un Jeton est défaussé chaque fois que l'Unité est touchée (que des Dégâts soient infligés ou pas).



Jetons Décompte

Ils permettent de garder trace de tout ce qui a besoin d'être compté : les Points d'Action, le nombre d'utilisations, le nombre de rounds, etc.



Jeton -2

Ce Jeton indique que les valeurs de la figurine sont affligées d'un -2 sur les Tests de Compétence, à cause d'un Bras blessé (condition).



Mine

Indique la position d'une mine sur le champ de bataille (p. 46).



Marqueurs de Préparation

Ils sont placés sur la face jaune et bleue pour indiquer qu'une figurine est "Prête" (et peut donc être activée). Tant qu'une figurine n'a pas le statut "Prêt" attribué par son joueur, elle n'a pas besoin de Marqueur de Préparation à côté d'elle. Lorsqu'un Marqueur de Préparation est sur sa face grise et blanche, il indique que la figurine à côté de laquelle il se trouve est Utilisée et ne peut pas être de nouveau activée durant ce round.



Tir Lent

Certaines armes ne peuvent tirer qu'une fois par round. Le côté Chargé du jeton (doré) indique que l'arme peut tirer. Après un tir, retournez ce jeton sur sa face Vide (grise) : l'arme ne peut plus faire feu tant que le jeton n'est pas retourné.



En Feu

Un Jeton En Feu indique qu'une figurine est En feu. Il est utilisé pour tirer à pile ou face afin de savoir si le feu persiste ou s'éteint.



Poison

Une figurine Empoisonnée subit des Dégâts chaque round.



Étourdie

Une figurine Étourdie doit utiliser une Action pour se débarrasser de la condition Étourdie avant de pouvoir accomplir d'autres Actions.



Ralentie

Une figurine Ralentie parcourt une distance plus courte que d'habitude (utilisez la règlette de couleur inférieure).



Gel

Le Gel dure jusqu'à la fin de l'activation de la figurine.



Serrure

Ces Marqueurs sont placés sur le champ de bataille pour indiquer la présence d'un objet fermé.



Ordinateur

Ces Marqueurs sont placés sur le champ de bataille pour indiquer la présence d'un Ordinateur.



IA

Ces Marqueurs sont placés sur le champ de bataille lors de parties solo ou coopératives pour désigner les figurines de l'IA (Livret de Campagne, p. 8). Le Marqueur Nuage de Poussière sera utilisé dans de futures règles additionnelles.



Marqueurs Investigation

Ils sont placés, face cachée, sur le champ de bataille pour représenter des éléments qui nécessitent d'être vus depuis une certaine distance pour les identifier. Ce sont généralement des objectifs de scénario. Un Marqueur Investigation à portée de Vigilance d'une figurine peut être regardé par son contrôleur : la face cachée du marqueur sera vierge, présentera un chiffre ou une boîte à outil (Examinable) (Marqueurs Investigation, p. 29).



Marqueurs Examinable

Ces Marqueurs sont placés sur le champ de bataille et représentent des éléments qui nécessitent un examen attentif pour les identifier (une mallette fermée, un bureau piégé, etc.) (Objets Examinables, p. 30).



INDEX DES ICONES

LES RENVOIS AUX PAGES DU LIVRET DE CAMPAGNE SONT NOTÉS CH

	Accro/Addiction ... 34		Drogues ... 32		Portée d'arme, Vert ... 16
	Alcool ... 32		Durée d'effet Fixe ... 33		Portée d'arme, Bleu ... 16
	Armes Lourdes ... 46		Échec ... 30, 31		Poussée ... 36
	Armure ... 32		Effet, Étoile ... 11, 20		Préparation (Action Rapide) ... 40, 41
	Armure assistée ... 37, 45		Effet, Explosion ... 11, 20		Présence (Expertise) ... 28
	Armure, Énergétique ... 21, 22		Effet, Icône Bouteille Nuka-Cola ... 11, 20		Présence (Portée Orange) ... 28, 50
	Armure, Physique ... 21, 22		Empoisonnée (condition) ... 48		Présence (Portée Jaune) ... 28, 50
	Armure, Radiation ... 21, 22		En Feu (condition) ... 48		Présence (Portée Rouge) ... 28, 50
	Attaque (Action Rapide) ... 40		Étourdie (condition) ... 48		Présence (Portée Verte) ... 28, 50
	Aura ... 50		Expertise (Action Rapide) ... 40		Présence (Portée Bleue) ... 28, 50
	Bras blessé (Condition) ... 48		Expertise ... 40		Présence (Portée Noire) ... 28, 50
	Bric-à-brac ... 32		Fouille (Expertise) ... 28		Ralentie (condition) ... 48
	Caps/Jetons Décompte ... 32, 47		Fouille (Portée Orange) ... 28		Réduction d'armure ... 21
	Chance ... 52		Fouille (Portée Jaune) ... 28		Réponse - Attaque (IA) ... CH11
	Charge (Portée Orange) ... 23		Fouille (Portée Rouge) ... 28		Réponse - Défense (IA) ... CH11
	Charge (Portée Jaune) ... 23		Fouille (Portée Verte) ... 28		Réponse - Déplacement (IA) ... CH11
	Charge (Portée Rouge) ... 23		Fouille (Portée Bleue) ... 28		Réponse - Objectif (IA) ... CH11
	Charge (Portée Verte) ... 23		Fusil ... 16		Réponse - Repli (IA) ... CH11
	Charge (Portée Bleue) ... 23		Gel (condition) ... 48		Résistance au Cri de Guerre ... 36
	Chiens (Type) ... 51		Immunité au Cri de Guerre ... 36		Retirer ... CH4
	Cible ... 46		Incapacité à escalader ... 38		Retourner une carte ... CH4
	Créature (Type) ... 51		Interaction ... 28		Retrait des Réactions ... 41
	Cri de Guerre (Portée Orange) ... 36		Jambe blessée (Condition) ... 48		Robot (Type) ... 51
	Cri de Guerre (Portée Jaune) ... 36		Lancer (Portée Orange) ... 44		Sans entrave ... 37
	Cri de Guerre (Portée Rouge) ... 36		Lancer (Portée Jaune) ... 44		Santé ... 19
	Cri de Guerre (Portée Verte) ... 36		Lancer (Portée Rouge) ... 44		Succès ... 30, 31
	Cri de Guerre (Portée Bleue) ... 36		Lancer (Portée Verte) ... 44		Tir Lent ... 46
	Crochetage (Expertise) ... 40		Lancer (Portée Bleue) ... 44		Unité Unique ... 12
	Danger ... 31		Lancer (Portée Noire) ... 44		Utilisation maximale ... 20
	Dé, Effet de Dégâts ... 11		Lancer / Arme de Lancer ... 44, 47		Vêtement ... 32
	Dé, Effet Spécial ... 11		Le plus bas ... 21		Vigilance/Préparation ... 29
	Dé, Précision ... 11		Maître-chien (Aura) ... 51		Vigilance (Portée Orange) ... 29
	Dé, Réduction d'armure ... 11		Matériel ... 32		Vigilance (Portée Jaune) ... 29
	Défausser une carte ... CH4		Mêlée ... 24		Vigilance (Portée Rouge) ... 29
	Dégâts ... 19		Méthode - Combat à distance (IA) CH11		Vigilance (Portée Verte) ... 29
	Dégâts, Énergétique ... 19		Méthode - Combat rapproché (IA) CH11		Vigilance (Portée Bleue) ... 29
	Dégâts, Physique ... 19		Mine ... 46		Vigilance (Portée Noire) ... 29
	Dégâts, Radiation ... 19		Mods ... 32		
	Déplacement (Action Rapide) ... 40		Nourriture et Boisson ... 32		
	Déplacement (Portée Orange) ... 15		Ordinateurs (Expertise) ... 28		
	Déplacement (Portée Jaune) ... 15		Pistolet ... 16		
	Déplacement (Portée Rouge) ... 15		Point d'Action ... 11		
	Déplacement (Portée Verte) ... 15		Points de Critique ... 53		
	Déplacement (Portée Bleue) ... 15		Portée d'arme, Orange ... 16		
	Dispersion ... 44, 47		Portée d'arme, Jaune ... 16		
			Portée d'arme, Rouge ... 16		

INDEX

A	Courte portée 16	Grenade (icône) 47	Préparation (Action) ... 41
Actions déclencheuses	Couvert 17	H	Présence (Expertise) ... 28
par portée 42	Créature (type) 53	Héroïque 50	Prête 13
Actions Rapides 11, 40	Cri de Guerre 36	I	Q
Actions 14	Crochetage (Expertise) 28	Icone de Dégâts	Quêtes CH6
Addiction 34	D	additionnels 11	R
Agilité (AGI) 9	Dé d'armure 21	Icone Unique 12	Ralentie (condition)... .. 48
AI CH8	Dé de Compétence ... 10, 11	Icones d'armes 24	Rayon d'explosion 46
Alcool (objet) 32	Dé de Dégâts 11	Icones des dés... .. 11	Réactions à une Charge41
Aptitudes CH5	Dé de Précision 11	Index des Icones 55	Réactions et
Arme à Tir Lent 46	Dé de Réduction d'armure11	Indice d'armure 21	engagement 41
Arme à zone d'effet 46	Dé d'Effet Spécial ... 11, 20	Infériorité numérique ... 24	Réactions 41
Arme de mêlée 24	Dé d'effet 10, 11	Installation	Réduction d'armure ... 21
Arme improvisée 24	Déclencheurs 42	d'une Force CH26	Réglettes 9
Arme Lourde 46	Dégâts de Radiation (rad)19	Intelligence (INT) 9	Réponses de l'AI CH11
Armes à amorces 47	Dégâts Énergétiques ... 19	Interaction... .. 28	Retrait 25
Armes à distance	Dégâts Normaux 19	J	Robot (type) 51
en Combat rapproché 24	Dégâts Physiques 19	Jambe blessée (condition) 48	Robustesse (Chance) ... 52
Armes à distance 16	Dégâts 19, 45	Jeton de Boost d'armure 21	Round 13
Armes avancées 46	Déplacement (Action) ... 15	Jeton de Dégâts	S
Armes uniques 46	Déplacement en	de Radiation 19	S.V.A.V. 40, 50
Armure (objet) 32	étant engagé 25	Jeton de Dégâts Normaux19	Santé 19
Armure assistée 32, 45	Déplacement	Jeton de Dégâts 19	Saut en contrebas 38
Armure supérieure 21, 45	en Terrain Difficile ... 15	Jeton Décompte 55	Soigner des
Armure 21, 32	Déplacement et	Jetons (résumé) 54	Dégâts Normaux 34
Attaque,	engagement 25	L	Soigner des
Combat rapproché 24	Dispersion 44, 47	Lancer (Action) 44	Dégâts de rad 34
Attaque, Tir 16	Distance de Charge... .. 23	Leader 50	Soins (objets) 34
Attaques Critiques ... 20, 53	Distance de Déplacement 15	Les Terres Désolées (deck)31	Structures CH21-23
Attributs 9	Distance par couleur ... 9	Ligne de Couvert (LdC) 17	Super Mutant et
Auras 50	Distance 9, 16, 44	Ligne de Vue (LdS) 17	Combat rapproché ... 24
Avantage de la	Drogues (objet) 32	Limite maximum	Surélévation 18
Surélévation 18	E	des Dés d'Effet 11	Surplomb Important ... 18
B	Effet décroissant	Longue portée 16	T
Bonus de Charge 23	(durée d'objet) 33	Marqueur Avantage ... 13	Taille des socles 17
Bonus de FOR en	Effet fixe (durée d'objet) 33	Marqueur de Préparation 13	Terrain 37
Combat rapproché 24	Effet immédiat	Marqueurs	Terrain, Escaladable ... 38
Bonus de Force	(durée d'objet) 33	Investigation 29, 55	Test de
(Combat rapproché) ... 24	Effet Spécial 20	Marqueurs (déf. visuel) 9	Compétence Opposé... 10
Boosts CH5	Effets Multiples (armes) 47	Marqueurs (résumé) ... 54	Test de Compétence ... 10
Bords du	Empoisonnée (condition) 48	Matériel (objet) 32	Tests d'Expertise ... 10, 28
champ de bataille 39	En feu (condition) 48	Mines 46	Timing des Réactions ... 42
Bras blessé (condition) 48	Endurance (END) 9	Mise en place	Tir (Action) 16
Bric-à-brac (objet) 32	Engagement 24	du champ de bataille CH27	Tir automatique 47
C	Escalade 38	Mode Solo/Coop CH8	Tir sur des figurines
Carte d'Unité 12	Esquive (Chance) 52	Mods (objet) 32	engagées... .. 26
Cartes d'arme... 16, 19-20,	Étourdissement (condition)48	Non utilisée 13	Tour 13
... 24, 44, 46-47, 53	Étourdissement et	Nourriture & Boissons	Tourelles 51
Cartes de Créature 31	engagement 25	(objets) 32	Types des cartes 6
Cartes de Danger 31	Étourdissement et	M-N	Types d'Unité... .. 51
Cartes d'Étranger 31	engagement 25	Marqueur Avantage ... 13	U
Chance (CHN) 9, 52	Évènements 31, CH4	Marqueur de Préparation 13	Unités Uniques 12
Charge (Action) 23	Expertise (Action) 28	Marqueurs	Unités 12
Charisme (CHA) 9	Expertise 28	Investigation 29, 55	Utilisée 13
Chien/Maitre-chien... .. 51	Extra Critique (Chance) 52	Marqueurs (déf. visuel) 9	Utiliser des objets ... 33
Chute &	F	Marqueurs (résumé) ... 54	Utiliser des objets33
Armure assistée 45	Factions... .. 51	Matériel (objet) 32	V
Chute 38-39	Faire de la récup. 29	Mines 46	Valeur de Compétence... 10
Cibles prioritaires (IA)CH12	Figurine éliminée 20	Mise en place	Vêtements (objet) 32
Colonies... .. CH18-24	Figurines Énormes 17	du champ de bataille CH27	Vigilance 29, 42
Combat rapproché (Action) 24	Figurines 12	Mode Solo/Coop CH8	X
Combat rapproché	Assemblage... .. 3	Mods (objet) 32	X (échec) 11
après une Charge ... 25	Peinture 4-5	Non utilisée 13	Z
Compteur de Critique 20, 53	Force (FOR) 9	Nourriture & Boissons	Zone de Couvert 18
Conditions 48	Fouille (Expertise) 28	(objets) 32	
Conséquences... .. CH5	G	Ordinateurs (Expertise) 28	
Constitution d'une	Gel (condition) 48	P	
Force CH26	Glissade... .. 25	Partage d'objets 32	
Contact socle à socle ... 24		Perception (PER) 9	

LES RENVOIS AUX PAGES DU LIVRET DE CAMPAGNE SONT NOTÉS CH

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE



DÉ DE DÉGÂT



DÉ DE PRÉCISION



DÉ DE RÉDUCTION D'ARMURE



DÉ D'EFFET SPÉCIAL



DÉ DE COMPÉTENCE



ICONES DU DÉ DE COMPÉTENCE (P.11)		
ICONE	NOM	EFFET
	Face numérotée	Résultat numérique du jet
	Point d'Action	Permet à certaines figurines d'effectuer des Actions Rapides (p. 40)
	Point de Critique	Permet d'utiliser les Effets Critiques des armes (p. 53)
	Échec	Le Test de Compétence échoue

ICONES DU DÉ D'EFFET (P.11)		
ICONE	NOM	EFFET
	Dégât additionnel	Augmente les Dégâts (Dégâts, p. 19)
	Réduction d'armure	Réduit l'armure de la cible (Armure, p. 21).
-1 -2 -3	Bonus de Compétence	Augmente les chances de succès d'un Test de Compétence (p. 10)
	Effet Spécial	Permet l'utilisation d'Effets Spéciaux (Effets Spéciaux, p. 20).

DURÉE EFFECTIVE DES OBJETS (P.33)	
EFFET	DESCRIPTION
Immédiat	L'effet agit immédiatement et ne dure pas (exemple : un Stimpak soigne les Dégâts Normaux puis est défaussé).
Fixe	L'effet commence puis dure pour une période donnée en produisant les mêmes effets.
Décroissante	L'effet commence puis dure pour une période donnée mais avec un effet qui se réduit.

TYPES D'OBJET (P.32)			
TYPE	ICONE	DESCRIPTION	USAGE LIMITÉ
Alcool		L'alcool peut avoir des effets bénéfiques mais présente des risques d'addiction (p. 34).	
Armure		Une armure offre une protection. Les Indices d'armure d'une figurine sont fixés par une carte (souvent la carte d'Unité) et peuvent être modifiés par d'autres cartes (au maximum une de chaque type altérant les Indices d'armure). Une figurine peut déterminer quelles cartes elle utilise pour ses Indices d'armure au début de son activation (p. 21).	
Drogues		Les Drogues ont des effets puissants sur le corps et l'esprit mais présentent des risques d'addiction (p. 34).	
Vêtement		Un Vêtement peut améliorer les Attributs et offrir d'autres capacités. Une figurine ne peut équiper qu'un seul Vêtement à la fois.	
Nourriture et Boisson		La Nourriture et les Boissons peuvent soigner les Dégâts, améliorer les Attributs, les résistances, etc. Lorsqu'elles sont cuisinées, les Nourritures et les Boissons ont des effets améliorés et sont débarrassées des radiations gênantes acquises par l'exposition aux Terres Désolées. Une figurine peut utiliser l'effet cuisiné d'une carte si celle-ci est équipée par une figurine de son camp au début de la bataille. Les Super Mutants peuvent toujours utiliser l'effet cuisiné.	
Équipement		Les Terres Désolées sont remplies d'objets étranges et utiles allant du Stealth Boy, qui rend temporairement invisible, aux jouets Stuffed Monkey, qui peuvent être utilisés pour prévenir d'une activité ennemie.	
Bric-à-brac		Le Bric-à-brac n'a d'utilité que pour sa valeur en Caps, ces dernières servant à améliorer votre Colonie (Livret de Campagne, p. 18).	
Mods		Les Mods sont des améliorations d'armes, d'armure et d'Armure assistée. Un Mod maximum peut être ajouté à un objet du type correspondant (un fusil ne peut être équipé que de Mods portant l'icône d'arme du fusil). Les Mods ne peuvent pas être installés ou changés durant une partie.	
Armure assistée		L'Armure assistée est une des meilleures protections des Terres Désolées. Une figurine ne peut s'équiper que d'une seule Armure assistée (p. 45).	
Armes	(Divers)	Le pouvoir offensif principal sur le champ de bataille	Grenades et Mines

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE

ACTIONS-DÉCLENCHEURS PAR PORTÉE (P.42)

UNE FOIS LA PORTÉE	DEUX FOIS LA PORTÉE
Toute Action (sauf Préparation)	Déplacement
Figurine alliée touchée par une attaque	Attaque

FACES CACHÉES DES MARQUEURS INVESTIGATION (P.29)

NOM	ICONE	DESCRIPTION
Numéro		Les numéros représentent divers objets définis par le scénario (ordinateur, corps d'un Écorcheur, éléments d'un prototype Synth, traces de fangeux, etc.)
Vierge		Ce symbole signifie qu'il n'y a rien ici.
Examinable		Ce symbole représente un objet Examinable (p. 30) et l'inspecter peut permettre d'obtenir un objet de valeur. Quand une figurine est en contact socle à socle avec ce Marqueur Investigation, son joueur peut le révéler et le remplacer par un Marqueur Examinable (face cachée).

FACES CACHÉES DES MARQUEURS EXAMINABLE (P.30)

NOM	ICONE	DESCRIPTION
Lettres		Les lettres représentent divers objets déterminés par le scénario (une clé, un antidote, un planning de livraisons indiquant la position de villageois capturés, etc.).
Vierge		Ce symbole signifie qu'il n'y a rien ici.
Objet		Un Objet à récupérer sans Compétences ou tests. Piochez une Carte d'objet des Terres Désolées (p. 31).

FACES CACHÉES DES MARQUEURS EXAMINABLE (P.31)

ICONE	DESCRIPTION
	La figurine doit effectuer l'Action Expertise pour faire un Test de Crochetage. Succès : Piocher une carte d'Objet. Échec : L'objet est toujours fermé. Un Crochetage peut être retenté.
	Comme pour le 'Crochetage Requis' ci-dessus mais avec un Test de Compétence Chercher à la place.
	Comme pour le 'Crochetage Requis' ci-dessus mais avec un Test de Compétence Ordinateurs à la place.
	La figurine sait que l'objet est fermé et piégé. La figurine peut choisir de ne pas utiliser Expertise et de ne pas toucher à la serrure. Un Test de Crochetage est requis pour obtenir l'Objet sans déclencher le piège. En cas d'échec sur le Test, piochez une carte de Danger des Terres Désolées ; puis, que le résultat ait été un succès ou un échec, piochez une carte d'Objet.
	La figurine doit piocher et résoudre une carte de Danger des Terres Désolées. Après la résolution, elle pioche un Objet.
	La figurine doit piocher et résoudre une carte de Danger des Terres Désolées. Il n'y a pas de gain ou d'effet additionnel.

DÉGÂTS DE CHUTE (P.39)

DISTANCE DE CHUTE	DÉGÂTS
	+2
	+4
	+6
	+8
	+10
Supérieur à Noir	Retirez la figurine du champ de bataille

Chaque icone de Dégât obtenu (✱) sur le Dé Noir lors du calcul des Dégâts de chute augmente ceux-ci de +1. Chaque icone Bouteille de Nuka Cola (🍷) obtenu sur le Dé Noir lors du calcul des Dégâts de chute équivaut à une Réduction d'armure de -1. Tous les autres icones sont ignorés.

TYPES D'UNITÉ : RÈGLES GÉNÉRALES (P.51)

TYPE	ICONE	RÈGLES SPÉCIALES
Robots		Un Robot est immunisé au Poison, ne peut pas utiliser d'Armure assistée, ni Nourriture & Boisson, Alcool ou Drogue. Un Robot peut retirer des Dégâts en utilisant un Kit de Réparation de Robot.
Créatures		Une Créature ne peut pas utiliser d'Armure assistée, ni Nourriture & Boisson, Alcool ou Drogue.
Chiens		Un Chien est de la même faction que le Leader du joueur.

ICONES D'UTILISATION DES POINTS D'ACTION (P.40)

ICONE	NOM	UTILISATION
	Mouvement	Permet à une figurine d'effectuer un mouvement (Action Rapide) : Déplacement ou Charge
	Attaque	Permet à une figurine d'effectuer une Attaque (Action Rapide) : Tir, Combat rapproché, Lancer ou Arme Lourde
	Expertise	Permet à une figurine d'effectuer une Attaque (Action Rapide) : Tir, Combat rapproché, Lancer ou Arme Lourde
	Préparation	Permet à une figurine de se Préparer