

# ÉCRAN DU MAÎTRE

2D6 +	Échec	Succès Mitigé	Franc Succès
6 ET -			
7-9			
10 ET +			

## Table des Réussites Unique (TRUE) :

Pour connaître la résolution de votre action, chercher la case noire liée au résultat de votre jet + traits ou tout autre modificateur.

Caractéristiques :

**VIG**ueur

**AGI**lité

**VOL**onté

Repartir au choix :

+1

+1

+2

**Matériel de départ** : Vêtements chauds, bottes fourrées, Rations pour trois jours, 1 litre d'eau, Une arme à feu au choix ( pistolet + 10 balles, fusil de chasse +5 cartouches, fusil de précision +3 balles ) ,un couteau, un talkie-walkie, une carte de la région

### Action / tests :

Agir face au danger **VOL**  
 Agresser quelqu'un **VIG, AGI, VOL**  
 Prendre par la force **VIG, VOL**  
 Séduction, Manipulation **VOL**  
 Faire le point **VOL**  
 Tenter de cerner (comprendre) quelqu'un **VOL**  
 Résister au froid **VIG**  
 Franchir un gouffre **AGI, VIG, VOL**  
 Corps-à-Corps **VIG**  
 Tir **AGI**

### États de santé / Malus :

Sonné -1  
 Fatigué -1  
 Épuisé -1  
 Malade -1  
 Blessé -2  
 Mourant -3

### Armes / mots-clefs :

- Fusil de chasse** : blessé / Mourant, loin, Bruyant  
**Revolver** : Blessé / Mourant, proche, bruyant  
**Fusil à pompe** : Blessé / Mourant, proche, zone, salissant  
**Fusil d'assaut** : Blessé / Mourant, bruyant, full-auto  
**Fusil de précision** : Blessé / Mourant, loin, bruyant  
**Grenade** : Sonné / Blessé / Mourant, zone, salissant  
**Couteau / dague** : Blessé / Mourant, contact  
**Barre à mine / Barre de fer** : Sonné / Blessé, contact ; salissant  
**Machette** : Blessé / Mourant, contact, salissant

Définir la gravité des blessures, Lancez 1d6 :

Si l'arme utilisée peut occasionner deux ou trois types différents la détermination se fait ainsi :

2 types de blessures D6 = D3 (1-3 / 4-6)

3 types de blessures D6 = D2 (1-2 / 3-4 / 5-6)

Exemple : Grenade 1-2 Sonné, 3-4 Blessé, 5-6 Mourant

### Dés de Destin :

À la discrétion du gardien, il représente la bonne fortune qui sourit ou non aux joueurs. Le M.C dispose d'1D6, plus le résultat est haut plus la fortune est bonne pour les personnages. (ex : 1 : non a tout / 6 oui a tout)

### Matériel et butin

- Rations de survie, nourriture
- Eau potable
- Fusil, munitions
- Fuel, essence, charbon, bonbonne de gaz
- Vêtements chauds, bottes, chaussures
- Médicaments, pansements, matériel médical

### Lieux

- Quartier résidentiel
- Garage, poste d'essence
- Bunkers, installation militaire
- Zone industrielle, Entrepôts
- Port, débarcadères, Hangars
- Aéroport
- Gare
- Buildings, Centre urbain
- Autoroutes
- Petite ville, village isolé
- Hôpital, dispensaire
- Prison