

MULTIANT

YEAR ZERO

ENVIRONNEMENT DE SECTEUR (p. 156)

D66	ENVIRONNEMENT	RUINE	MENACE	ARTEFACT
11-12	Bois épais	Non	Oui	Non
13-15	Brousse	Non	Oui	Non
16-21	Marécages	Non	Oui	Non
22-24	Bois morts	Non	Oui	Non
25-26	Désert de cendres	Non	Oui	Non
31	Immense cratère	Non	Oui	Non
32	Terre vitrifiée	Non	Oui	Non
33-35	Ruines luxuriantes	Oui	Oui	Oui
36-42	Ruines croulantes	Oui	Oui	Oui
43-51	Ruines délabrées	Oui	Oui	Oui
52-56	Ruines intactes	Oui	Oui	Oui
61-64	Usines abandonnées	Oui	Oui	Oui
65-66	Colonie*	-	-	-

*Les colonies sont rares et particulières, décrivez-les plus en détails ou utilisez les secteurs spécifiques du chapitre 15.

TAUX DE SOUILLURE (p. 158)

D66	TAUX DE SOUILLURE	DESCRIPTION
11-12	0	Oasis non souillé. Ici, rien à craindre de la Souillure.
13-55	1	Souillure faible. 1 point de Souillure par jour.
56-66	2	Souillure forte. 1 pt de Souillure par heure.

Free League/Modiphuis/Sans Détour. Mise en page par Solaris

RUINES NORMALES (p. 157)

D66	ENVIRONNEMENT
11	Épave d'avion
12	Parc d'attraction
13	Champ de bataille
14	Gare routière
15	Parking
16	Église
21	Cinéma
22	Cratère
23	Manoir délabré
24	Fast Food
25	Station-service
26	Autoroute
31	Hôpital
32	Magasin de chasse
33	Centre commercial
34	Port de plaisance
35	Musée
36	Bureaux

RUINES INDUSTRIELLES (p. 157)

D66	ENVIRONNEMENT
11-13	Usine
14-16	Base militaire
21-23	Réservoir de pétrole
24-26	Pipeline
31-33	Station d'épuration
34-36	Lignes à haute tension
41-43	Antenne radio
44-46	Raffinerie
51-53	Décharge
54-56	Épave de bateau
61-63	Champ de tir
64-66	Éolienne

D66	ENVIRONNEMENT
41	Parc luxuriant
42	Aire de jeux
43	Commissariat
44	Station de radio
45	Lotissement résidentiel
46	Tunnel
51	Pont en ruine
52	École
53	Abri
54	Gratte-ciel
55	Centre sportif
56	Banlieue résidentielle
61	Station de métro
62	Supermarché
63	Piscine
64	Tank
65	Théâtre
66	Gare ferroviaire

MOUVEMENT (p. 81)

ENTRE	ET	NÉCESSITE
Portée de main	Proche	Une manœuvre
Proche	Courte	Une manœuvre
Courte	Longue	Deux manœuvres

FUIR LES CONFLITS (p. 81)

DISTANCE	MODIFICATEUR
Portée de main	-2
Proche	-1
Courte	0
Longue	+1
Lointaine	Pas de jet nécessaire

NIVEAU DE MENACE (p. 158)

NIVEAU DE MENACE	DESCRIPTION
1-4	Secteurs en marge de la Zone
5-8	Secteurs Centraux de la Zone
9+	Zones anormalement dangereuses

MODIFICATEUR DE PORTÉE (p. 85)

DISTANCE	MODIFICATEUR
Portée de main	-3*
Proche	0
Courte	-1
Longue	-2

* Ne s'applique pas sur les ennemis sans défense.

COUVERTURE TYPIQUE (p. 89)

TYPE DE COUVERTURE	VALEUR DE PROTECTION
Buisson	2
Meuble	3
Porte en bois	4
Portière de voiture	5
Mur de briques	6
Sac de sable	7

MODÈLES DE PNJ (p. 139)

RÔLE	VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLECT	EMPATHIE	COMPÉTENCE
Fracasseur	5	3	2	2	Intimidation 3, Combat 2, Force 1
Rafistoleur	2	2	5	3	Système D 3, Compréhension 2, Observation 1
Zonard	2	5	3	2	Trouver le chemin 3, Tir 2, Furtivité 1
Combinard	2	2	3	5	Conclure un marché 3, Manipulation 2, Déplacement 1
Maître-Chien	3	4	3	2	Lâcher le chien 3, Tir 2, Furtivité 1
Chroniqueur	2	2	4	4	Inspirer 3, Compréhension 2, Soins 1
Caïd	3	3	2	4	Commandement 3, Tir 2, Combat 1
Esclave	4	4	2	2	Tenir le coup 3, Endurance 2, Combat 1
Pas de rôle	3	3	3	3	Une compétence à 2

TYPE DE MENACE (p. 158)

D6	TYPE DE MENACE
1-2	Humanoïde
3-5	Monstre
6	Phénomène

MENACE HUMANOÏDE (p. 158)

D66	HUMANOÏDE
11	Amnésique
12-13	Bêtes mutantes
14-16	Cannibales
21-22	Cultistes de l'Apocalypse
23-25	Mutant exilés
26-32	Expédition d'une autre Arche
33-35	Helldrivers
36-42	Morlocks
43-44	Cultistes de Nova
45-46	Patrouille de l'Arche
51-52	Oracle de Ferraille
53-54	Vagabonds
55-56	Vendeur d'eau
61-62	Piégeurs
63-66	Goules de la Zone

MENACE PHÉNOMÈNE (p. 159)

D66	PHÉNOMÈNE
11-13	Pluie acide
14-15	Tempête de cendres
16-21	Tornade de poussière
22-23	Orage électrique
24	Lumières fantômes
25	Champ d'inertie
26-31	Champ magnétique
32	Mirage
33-34	Flaques de boue
35-36	Lumières nocturnes
41	Obélisque
42-43	Pilier de lumière
44-46	Épicentre de Souillure
51-52	Vent de Souillure
53-54	Doline
55-56	Chute de température/Vague de chaleur
61-62	Obus ou mine
63	Vide
64	Brouillard de la Zone

MENACE MONSTRE (p. 159)

D66	MONSTRE
11-12	Herbe corrosive
13	Méduses volantes
14	Automate
15-16	Bête corrosive
21-22	Ver de mort
23-24	Dévoreur
25-26	Brouteurs
31	Poisson des boyaux (eau souillée)
32	Arbre tueur
33	Moustiques mentaux
34	Fleurs de cauchemar
35	Champignon parasite
36	Razorback
41-42	Fourmis de la Souillure
43	Poisson de la Souillure
44-45	Corbeaux de ferrailles
46	Faucon des ordures
51	Nuée de vers
52-54	Chiens de la Zone
55-56	Sangsues de la Zone
61-63	Rats de la Zone
64-65	Araignée de la Zone
65-66	Guêpes de la Zone



ARME CORPS-À-CORPS (p.86)	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COMMENTAIRE
Mains nues	-	1	Portée de main	
Arme improvisée	+1	1	Portée de main	
Chaîne de vélo	+1	1	Proche	
Poing américain	+1	1	Portée de main	Système D, Arme légère
Couteau de fortune	+1	2	Portée de main	Système D, Arme légère
Batte de baseball	+2	1	Portée de main	Peut être trouvée dans la Zone
Batte cloutée	+2	2	Portée de main	Système D
Machette	+2	2	Portée de main	Système D
Lance de fortune	+1	2	Proche	Système D
Hache de fortune	+1	3	Portée de main	Système D, Arme lourde

ARME À DISTANCE (p. 87)	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COMMENTAIRE
Caillou	-	1	Courte	
Fronde	+1	1	Courte	Système D
Arc	+1	1	Longue	Système D
Pistolet de fortune	+1	2	Courte	Système D
Derringer de fortune	+1	1	Proche	Système D, Arme légère
Fusil de fortune	+1	2	Longue	Système D
Lance-flammes	+1	2	Proche	Système D, Arme lourde
Canon de fortune	+1	4	Longue	Système D, Ne peut être porté.

ARME ARTEFACT (p. 199)	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	COMMENTAIRE
Arbalète	+3	1	Longue	
Arc à poulie	+2	1	Longue	
Clé à molette	+2	1	Portée de main	
Fusil à pompe	+2	3	Courte	Deux canons
Fusil d'assaut	+3	2	Longue	Chargeur, Tir automatique
Fusil de chasse	+2	2	Longue	Chargeur
Katana	+2	2	Portée de main	
Pistolet de détresse	+2	2	Courte	
Pistolet semi-automatique	+2	2	Courte	Chargeur, petit objet
Revoler	+3	2	Courte	Barillet
Tronçonneuse	+2	3	Courte	Deux canons

UNE SESSION DE JEU TYPIQUE (p. 15)

1. Apportez votre carte de la Zone, votre feuille de personnage, vos dés et, si vous en avez, vos cartes de mutation et d'artefact.
2. Ajoutez un nombre de nouveaux Points de Mutation égal au nombre de mutations que vous avez (voir p. 19).
3. Tenez une Assemblée (chap. 7), où vous allez, en tant que joueurs, décider des projets que le Peuple va entreprendre. Sautez cette étape si les PJ ne sont pas dans l'Arche.
4. Laissez le MJ présenter une nouvelle menace contre l'Arche, en utilisant une Carte de Menace ou un jet de dé (chap. 10). Sautez cette étape si les PJ ne sont pas dans l'Arche, ou si le MJ juge qu'il se passe déjà assez de choses à ce moment-là.
5. Jouez vos personnages. Mettez-vous mentalement à leur place et agissez comme s'ils étaient réels. Mais n'hésitez pas à prendre des risques et à repousser leurs limites.
6. Faites un petit bilan post-partie. Déterminez quelles actions durant la session devraient mériter des points d'expérience (voir p. 25).
7. Déterminez si vous voulez changer vos relations avec les autres PJ et PNJ, et si vous voulez changer votre Grand Rêve (voir p. 22).

LES PROJETS DANS L'ARCHE (p. 15)

1. Les joueurs peuvent initier de nouveaux projets au cours de l'Assemblée.
2. Inscrivez chaque projet choisi sur la fiche d'Arche, ou directement sur le plan de l'Arche, et notez le nombre de Points de Travail nécessaires pour que le projet soit terminé.
3. Au cours de chaque session, chaque joueur peut travailler sur un projet. Pour chaque 6 obtenu, le nombre de Points de Travail restants est réduit de un.
4. Lorsqu'il ne reste plus de Points de Travail, le projet est terminé et prêt à être utilisé.
5. Tous les projets donnent un bonus au niveau de développement à l'Arche, et certains d'entre-eux apportent des effets spécifiques.

