



Le Jeu de Cartes Fallout FanMade

Seconde Edition v11.8

Ce Livret de Règles décrit l'ensemble des règles relatives à « TRAGIC – Le Jeu de Cartes Fallout FanMade », il y compile également le glossaire et un ensemble d'exemple de cas particulier. Le versioning des modifications est situé dans une annexe à part.

Le Jeu de Cartes Fallout FanMade	1
I. Introduction.....	4
II. Champ de bataille – Plan de jeu	4
1. ZONE DE JEU.....	4
2. ZONE DE COMBAT	4
3. ZONE D'ÉQUIPEMENT	4
4. ZONE DE DESTRUCTION.....	4
5. ZONE DE TRAIT	4
6. ZONE DE COMPÉTENCE.....	5
7. ZONE DE SUIVI DE L'IRRADIATION	5
8. ZONE DE BIBLIOTHEQUE DE JEU.....	5
9. ZONE DE DÉFAUSSE	5
10. ZONE D'APTITUDE SPECIAL.....	5
III. Les différentes phases du jeu	5
1. Préambule.....	5
2. Phase 0 : Mise en Place	5
a. Choix des Traits	5
b. Ajustement des Compteurs de Points de Vie.....	5
c. Choix des Compétences	6
d. Constituer sa Bibliothèque de Jeu	6
e. Déterminer le premier joueur	6
f. Pioche initiale	6
3. Phase 1 : Désengagement.....	6
4. Phase 2 : Pioche	6
5. Phase 3 : Entretien	7
6. Phase 4 : Phase Principale de Jeu	7
a. Payer le cout d'une carte	7
b. Attaquer	7
c. Alliés et Compagnons.....	8
d. Poser des carte Aptitude SPECIAL	8

e.	Utiliser une Compétence	8
f.	Phase 5 : Interrompre et se faire Interrompre	8
g.	Phase 6 : Réagir, et Réagir à une Réaction	8
7.	Phase 7 : Fin de Tour.....	9
IV.	Erratum	9
1.	« Vous Êtes « Magique » » (Version 1, Première Edition).....	9
2.	Casque A. A. de Pillard (Première Edition)	9
3.	Pièces d'Armure de la Première Edition.....	9
4.	RadAway de niveau 3 de la Première Edition	9
5.	« Piège – Repérage » (Première Edition)	9
6.	« Sans Trait » (Première Edition).....	9
7.	« Pillard Recruté » (Première Edition).....	9
8.	La description de la « Dose de V.E.F. » laisse à penser que le joueur transformé en goule peut perdre 20PV, est-ce exact ? (Première Edition).....	9
9.	Bien que « Fawkes » soit un Super Mutant, son descriptif ne précisait pas « Ennemi de la Confrérie » (Première Edition).....	10
10.	Le « Stealth Boy » est le seul objet ne pouvant pas s'engager pour annuler son effet (Première Edition).....	10
11.	Les niveaux 2 et 3 de « C'est Mon Anniversaire ! » ne peuvent pas être payés, n'est-ce pas ? (Première Edition).	10
12.	Le Trait « Quatre Yeux » parle de « n'importe quelle autre action que celles liées à l'Intelligence », est-ce que les Compétences rentrent en compte ? (Première Edition)	10
V.	Règles avancées	10
1.	La notion d'engagement et de désengagement.....	10
2.	Positionner sa carte pour indiquer que l'on attaque	11
a.	Avec un Allié	11
b.	Avec une carte Attaque	11
3.	Combattre avec un Allié.....	11
4.	Calculer les chances de Coup Critique	12
5.	Compagnons	12
6.	Bon Vivant / Bon Fond	12
7.	Suivre l'évolution de son Armure.....	13
8.	Terminez immédiatement votre tour	13
9.	Affrontement entre deux Alliés	13
10.	Affrontement entre un joueur et un Allié – La Contre-Attaque Alliée	13
11.	Fin de partie prématurée.....	13
a.	Abandon volontaire.....	13
b.	Pioche vide en début de tour	13
c.	Chronomètre.....	13
12.	Obsolescence des Alliés au cours de la partie.....	14
13.	Tir Ami – Friendly Fire.....	14
14.	Que faire du cadavre d'un joueur humain lors d'une partie multi-joueur ?	14
VI.	Aide de jeu	14
1.	Mon adversaire m'a tué en deux coups, que faire ?.....	14
2.	Je n'arrive pas à accumuler suffisamment de ressource(s), que faire ?.....	14

3.	Mes dégats sont trop faibles, que faire ?	15
4.	Précisions concernant les Aptitudes, les Traits ou les Compétences traitant de l'Attaque	15
5.	Un Allié est Défaussé/Vaincu/Détruit, comment résoudre son effet ?	15
6.	Un Allié obtient MARTYR x1, mais il avait déjà MARTYR x1, ça change quelque chose ?	15
7.	Entre un Allié et une carte ATTAQUE, quel est le mieux ?	15
8.	J'ai utilisé un effet qui a déclenché la possibilité d'utiliser une Compétence, dois-je poser mon Aptitude avant ou après ?	15
9.	J'ai payé un cout pendant la Phase d'Entretien, ai-je le droit de poser une Aptitude ?	15
10.	Au secours, mon adversaire ne fait que se réfugier dans l'Abri Vault-Tec Inachevé ! Que faire ?	16
11.	L'effet d'Entretien de l'Abri Vault-Tec Inachevé doit-il être payé même si je ne suis pas à l'intérieur ?	16
12.	Le malus de nombre de dé de critique du Trait « Mystérieux Etranger » s'applique-t-il à toutes les attaques ou uniquement à l'attaque offerte ?	16
13.	Est-ce que le Trait « Bon Vivant – Bon Fond » me permet de piocher une carte de plus pendant ma Phase de Pioche ?	16
14.	Un adversaire a fait un « Repérage de Piège » contre moi, je lui ai dit avoir au moins une carte Réaction, dois-je le lui prouver ?	16
15.	Les pièces d'Armure en Métal Poli de la catégorie Endurance n'ont pas de type, est-ce que je peux les cumuler ? 16	
16.	Une carte posée propose « vous pouvez faire X », sans qu'il ne soit précisé que ce doit être le tour du joueur en cours. 16	
17.	La Compétence « Passe-Partout – Crochetage » est-elle utilisable lorsque je pose une carte Aptitude depuis ma main après avoir payé un effet en jeu ?	16
18.	La carte « Tel est pris qui croyait prendre » (A) demande-t-elle au possesseur des alliés ou au joueur qui a lanceur de la carte de répartir les Alliés ?	17
19.	Les Alliés du « Nomade Solitaire » perdent bien tous leurs types, y compris « Allié » et « Robotique »	17
20.	L'effet des cartes « Nuka-Cola » de niveau 2 et 3 se terminent-ils à la fin du tour de mon adversaire lorsque je les lances en Réaction pendant un tour adverse ?	17
21.	« Ciblez une carte posée devant un joueur », est-ce que cela inclus les cartes de la Zone SPECIAL ?	17
VII.	Règles de Tournoi	17
1.	Préambule	17
2.	Respect de la liste des cartes bannies – Ban List	17
3.	Sélection du mode de jeu	18
4.	Limitation du temps de partie	18
5.	Détermination du vainqueur	18
VIII.	Glossaire	18
IX.	Crédits	22

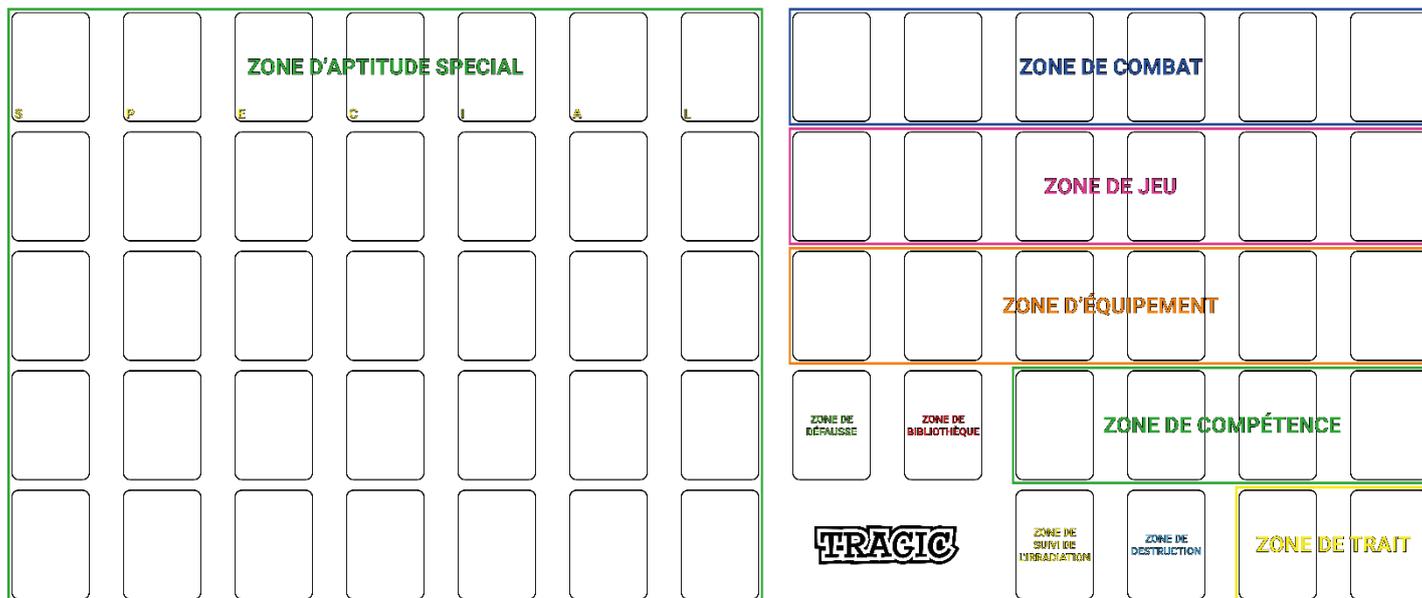
I. Introduction

Dans ce jeu, deux joueurs s'affrontent en duel, ils utilisent tous les outils mis à leur disposition pour réduire les points de vie de l'adversaire à zéro.

Chaque joueur dispose, de base de 100 points de vie maximum (ce maximum peut être modifié par des Traits), de 7 cartes de ressources (une par SPECIAL ; ce nombre peut aussi être modifié par les Traits), et d'une Bibliothèque de carte qu'il va pouvoir personnaliser.

Les affrontements sont très fluides et la diversité de cartes ainsi que le mode de composition de la Bibliothèque permettent une rejouabilité et une diversité de Gameplay importante, même sur plusieurs parties consécutives.

II. Champ de bataille – Plan de jeu



1. ZONE DE JEU

C'est ici que sont lancées la plupart des cartes (Actions, Objets, Alliés, Compagnons). Les cartes Actions (et Quêtes, qui sont une autre forme d'Action) et Réaction, et certains Objets, résolvent leurs effets ici. S'il n'est pas indiqué qu'elles doivent y rester, alors elles se rendent dans la Défausse une fois leurs effets résolus. A l'instar de MTG, il n'existe pas de limite de carte dans cette zone, cependant, garder trop de cartes à cet emplacement les rends vulnérables aux effets de zone ("Board Swipe Effects", "Area of Effects", etc...).

Cette zone peut également servir temporairement à résoudre les effets de certaines cartes.

2. ZONE DE COMBAT

Lorsque les Alliés s'engagent pour attaquer, c'est ici qu'ils se rendent, cela notifie leurs engagement dans le combat. Les cartes d'Attaque Directe se rendent également à cet endroit pour y être résolues.

3. ZONE D'ÉQUIPEMENT

Les équipements sont placés dans cette Zone, en général, ils y arrivent engagés (déséquipés). Les équipements désengagés sont équipés.

4. ZONE DE DESTRUCTION

Cette zone contient les cartes détruites de manière irrémédiable pour le cours de la partie, ces cartes ne pourront plus jamais revenir en jeu au cours de la partie.

5. ZONE DE TRAIT

On y place une, deux, ou aucune carte Trait pendant la Phase de Mise en Place.

Les cartes dans cette Zone sont inciblable, mais lorsqu'elles en sortent, elles peuvent l'être.

6. ZONE DE COMPÉTENCE

C'est ici que les joueurs placent leurs Compétences, il y a 4 emplacements pour le cas particulier de certains Traits, mais par défaut, les joueurs doivent choisir obligatoirement 3 Compétences en début de partie.

Les cartes dans cette Zone sont inciblable.

7. ZONE DE SUIVI DE L'IRRADIATION

Placez-y la carte de Suivi de l'Irradiation.

8. ZONE DE BIBLIOTHEQUE DE JEU

On y place la Bibliothèque de jeu du joueur après avoir appliqué les Traits potentiels pendant la Phase de Mise en Place, et on y pioche une certaine quantité de carte défini par les Traits à chaque début de tour, pendant la Phase de Pioche.

9. ZONE DE DÉFAUSSE

C'est ici que se rendent directement les cartes Attaque, Action et Réaction lorsqu'elles ont accomplis leurs tâches. De nombreux effets permettent de venir récupérer des cartes dans la Défausse.

10. ZONE D'APTITUDE SPECIAL

Il s'agit de la Zone où sont concentrés à la fois les ressources et à la fois les Aptitudes des joueurs. Il y engage ses cartes de ressource pour obtenir des « Points d'Action » et d'ainsi payer les cartes et effets.

Cette zone est découpée en 7 colonnes de 10 lignes, et contient par défaut une carte Point d'Action SPECIAL de base, soit 7 ressources Points d'Action déjà utilisable.

Le nombre maximum de Point d'Attribut SPECIAL est de 10 par catégorie.

III. Les différentes phases du jeu

1. Préambule

Le but du jeu est d'attaquer son adversaire pour lui faire perdre des Points de Vie, lorsqu'un joueur se retrouve avec zéro Point de Vie ou moins (certains effets ou Capacités accordent un délai pour remonter dans le positif), la partie s'arrête, en cas d'égalité, c'est un match nul (zéro Point de Vie étant la valeur absolue lors du comptage final pour la victoire, on ne compte pas en dessous). Chaque carte coute un certain nombre de Point d'Action SPECIAL défini (Force, Perception, Endurance, etc...) et indéfini (N'importe quel Point d'Action, au choix), pour payer certains effets, le joueur doit tourner ses cartes de ressources (En, tournant la carte de la verticale vers l'horizontale, il l'engage).

La première étape est de déterminer dans quel mode de jeu les joueurs veulent jouer :

Singleton : une carte par version dans le deck.

Twin : 2 cartes par version dans le deck (également appelé le « mode H » ou « Mode Duo »).

Triplet : 3 cartes par version dans le deck (également appelé le « mode Y » ou « Mode Trio »).

Quad : 4 cartes par version dans le deck (également appelé le « Mode M » ou « Mode Carré »).

2. Phase 0 : Mise en Place

a. Choix des Traits

Chaque joueur choisi jusqu'à deux cartes de Trait (Ce choix est optionnel, les joueurs peuvent donc choisi 0, 1 ou 2 Traits) et les placent dans leurs ZONE DE TRAIT respective, face cachée dans un premier temps. Lorsqu'ils ont tous les deux choisis leurs Traits (il est possible de choisir « Sans Trait » et un autre Trait à ce moment, l'autre Trait étant automatiquement sorti de la partie lors de la révélation, cela permet de leurrer l'adversaire), ils révèlent en même temps ces derniers, puis en appliquent les effets si nécessaires.

b. Ajustement des Compteurs de Points de Vie

Une fois les Traits déterminés, placez le Compteur de Point de Vie Maximum (une feuille et un crayon, un smartphone, un D100, un compteur numérique, etc...) sur la valeur correspondante autorisé par les Traits choisi (100 pour un Humain, 70 pour une Goule, etc...).

Puis, ajuster le compteur de Points de Vie Actuel en fonction du choix des Traits (par défaut, il s'agit de la valeur maximum de l'autre compteur).

c. Choix des Compétences

Chaque joueur choisi 3 cartes Compétences (jusqu'à 4 en fonction des Traits) dans la ZONE DE COMPÉTENCE, face caché dans un premier temps. Lorsqu'ils ont tous les deux choisis leurs Compétences, ils révèlent en même temps ces dernières.

d. Constituer sa Bibliothèque de Jeu

La constitution de la bibliothèque de jeu doit répondre à 3 critères :

- Le nombre minimum et maximum de cartes est de 60.
- Il est conseillé d'y inclure au moins 30% de cartes d'Aptitude SPECIAL (18 minimum donc).
- Il existe 4 modes de jeux permettant de choisir comment constituer la bibliothèque, il est nécessaire de s'accorder sur ce point avec son ou ses adversaires avant le début de la partie :
Singleton : Le nombre de carte d'un même nom et d'un même niveau est limité à 1 par exemplaire, mais il est tout à fait possible de posséder des cartes homonymes aux niveaux différents du moment que cela n'enfreint pas cette limite d'exemplaire (c'est d'ailleurs tout l'intérêt du volet stratégie de ce jeu).
Duo (ou « Twin Mode », ou « Mode H », ou « Mode H.S. ») : 2 cartes de chaque exemplaire maximum.
Triplette (ou « Mode Y », ou « Mode Y.G.H. ») : 3 cartes de chaque exemplaire maximum.
Quad (ou « mode M », ou « mode MTG ») : 4 cartes de chaque exemplaire maximum.

Exemple de constitution de bibliothèque de jeu :

9 Aptitudes Force, 21 Cartes de jeu Forces, 9 Aptitudes Perception, 21 Cartes de jeu Perception.

e. Déterminer le premier joueur

Pour déterminer le premier joueur, chacun d'entre eux lance un dé (D4 minimum), le plus haut score débute.

Cette étape est ignorée si l'un des joueurs possède le Trait Kamikazé, et ce même Trait est ignoré à cette étape si les deux joueurs le possèdent tous les deux.

f. Pioche initiale

Chaque joueur pioche, en même temps, trois fois la quantité de carte qu'il leur est normalement autorisé de le faire. Par défaut, ils sont autorisés à piocher 2 cartes, ce qui donne 6 cartes pour la Pioche Initiale (2x3).

Certain Traits modifiant cette quantité de carte, la Pioche Initiale s'étale de 3 à 9 cartes, jamais moins, jamais plus.

Il n'existe pas de Mulligan, car de nombreux outils sont disponible pour éviter les situations de départ difficile, cependant, un Trait l'autorise, mais il s'agit d'une exception « clin d'œil » que peu de joueur utiliseront.

3. Phase 1 : Désengagement

Cette Phase est ignorée au premier tour de jeu du premier joueur, puisqu'il n'a rien à dégager.

Pendant un tour normal, le joueur dont c'est le tour désengage toutes les cartes engagées dans sa ZONE D'APTITUDE SPECIAL, sa ZONE DE JEU (Les Alliés par exemple) ainsi que sa ZONE DE COMPÉTENCE.

ATTENTION : Il ne doit pas désengager de carte à ce moment-là dans sa ZONE D'ÉQUIPEMENT !!

4. Phase 2 : Pioche

Cette Phase est omise au premier tour de jeu du premier joueur, puisqu'il a déjà pioché pendant la Phase Zéro.

Pendant un tour normal, le joueur dont c'est le tour pioche autant de carte qu'il est autorisé à le faire par ses Traits (par défaut : 2), cette quantité s'étale de 1 à 3, jamais moins, mais potentiellement plus.

Cette Phase peut se voir modifier par certains effets.

Il n'y a pas de maximum de carte en main.

Si un joueur ne peut plus piocher à cette Phase (et seulement à cette Phase), il perd la partie automatiquement.

5. Phase 3 : Entretien

Consultez les cartes des ZONES DE JEU (Compétences par exemple), ZONE D'APTITUDE SPECIAL et ZONE DE TRAIT, certaines cartes possèdent une Capacité « ENTRETIEN » qui doit être résolu à ce moment précis. Vous pouvez résoudre les effets d'entretien de ces cartes dans l'ordre de votre choix.

6. Phase 4 : Phase Principale de Jeu

Lors de cette Phase, le joueur lance des cartes Actions, Objets, Alliés, ou se lance dans des Quêtes épiques, et utilise les Capacités et des Compétences.

On peut utiliser autant de carte que l'on veut pendant son tour, du moment que l'on peut payer leur cout.

De ce fait, on peut agresser l'adversaire dès le premier tour.

a. Payer le cout d'une carte

Pour payer le cout d'une carte, la manipulation est identique à celle pratiquée dans Magic The Gathering :

En haut à gauche de chaque carte se trouve une zone dédiée aux ressources.

Si la zone contient un "+1", il s'agit d'une carte d'Aptitude SPECIAL, il ne s'agit donc pas d'un cout.

Si la zone contient deux chiffres et deux symboles, il s'agit des couts à payer.

Pour les payer, il faut tourner à l'horizontale les cartes de ressources correspondantes : par exemple "1 S" et "2 SPECIAL" revient à tourner une carte Force SPECIAL ("S" pour "Strength", Force en anglais) à l'horizontale (le cout est payé, cette carte de ressource ne pourra plus être utilisé jusqu'à la fin du tour), puis à choisir parmi l'ensemble des autres ressources SPECIAL disponible pour en tourner 2 de votre choix. Attention : choisissez bien, vous ne pouvez pas changer d'avis après coup si vous vous rendez compte que vous ne pouvez plus payer une carte qui nécessitait un Point d'Action SPECIAL que vous venez de dépenser.

b. Attaquer

Il existe plusieurs cas de figure dans lequel vous pouvez agresser votre adversaire :

- Vous ciblez un adversaire : après avoir payé le cout de la carte (Action ou Attaque), vous placez la carte dans la Zone de Combat.
Votre adversaire peut vous interrompre à cet instant précis car aucun effet n'a encore débuté, s'il possède une carte Réaction correspondante, il peut potentiellement interrompre l'attaque ou modifier les paramètres de celle-ci.
Si l'attaque se poursuit, vous annoncez les paramètres initiaux de l'attaque, par exemple : « Je t'attaque au Fusil d'Assaut, celui-ci inflige 12 Points de Dégats, de plus, j'ignore 2 Points d'Armure ». L'adversaire déduit ensuite son Armure et signale à son adversaire combien de dégât de base il peut effectuer : « J'ai 3 Points d'Armure, tu en ignores 2, tu ne m'infligeras donc que 11 Points de Dégats de base. Le premier joueur peut donc lancer ses Dés de Critique, puis résout la suite de l'effet : « J'ai échoué à effectuer un Coup Critique, mais je cible ta main droite grâce à mon CIBLAGE ce qui me permet d'appliquer cette attaque une fois de plus car tu es droitier et Unidextre, ce qui fait un total de 22 Points de Dégat finaux. La cible procède au décompte de ses Points de Vie.
- Vous ciblez un Allié de votre adversaire avec une attaque directe : après avoir payé le cout de la carte, vous annoncez les paramètres de l'attaque, par exemple : « J'attaque ton Allié de la Confrérie de l'Acier à Main Nue pour 10 Points de Dégat de base », l'adversaire déduit ensuite l'Armure de l'Allié et procède au décompte, ou Réagis grâce à une carte Réaction. Si l'Allié est bel et bien touché, mais n'est pas vaincu sur le coup, placez un dé affichant le nombre de point de vie restant.
- Vous attaquez avec un Allié en ciblant l'adversaire directement : l'adversaire peut choisir comment encaisser les dégats, soit en se protégeant avec un ou plusieurs Alliés, soit avec une carte de Réaction.
- Vous attaquez avec un Allié adverse avec l'un de vos propres Alliés :

Lorsque l'on attaque directement, on effectue un jet de Coup Critique, si celui-ci réussit on double les dégats finaux infligés.

Les Alliés ne peuvent effectuer de jet de Coup Critique (sauf Aptitude particulière).

Ainsi, dans ce jeu, l'attaquant possède l'initiative (tout comme dans HeartStone et YGO, et à la différence de MTG), il est donc vital pour le défenseur de se constituer une tactique défensive réactive.

Cette action autorise à poser une carte Aptitude SPECIAL.

c. Alliés et Compagnons

Pour vous protéger ou pour attaquer sans vous mettre vous-même en première ligne, vous faire des amis est essentiel, c'est ici qu'interviennent les Alliés et Compagnons.

Lorsqu'ils sont appelés à l'aide, ils se rendent directement dans la ZONE DE JEU, et peuvent attaquer dès leurs arrivés sur le Champ de Bataille, il n'existe pas de « mal d'invocation » (Tout comme dans Yu-Gi-Oh, et à la différence MTG et d'HS).

Lorsqu'une telle carte Attaque, elle s'engage, puis s'avance légèrement vers l'adversaire pour lui signifier l'agression. Libre à lui d'utiliser une carte de Réaction à cette agression ou d'utiliser l'un de ses propres Alliés pour se défendre (plusieurs cartes peuvent défendre, tout comme dans MTG, vous choisissez la répartition des dégats).

Une fois détruite, les cartes se rendent normalement à la Défausse, mais si elles survivent, il est nécessaire de placer un ou plusieurs dés de comptage des points de vie.

Ces derniers se soignent à la fin du tour du joueur (même les Alliés adverse), il n'est pas nécessaire de garder les dés sur ces cartes continuellement.

Poser ce type de carte, ou attaquer avec sont des actions donnant l'autorisation de poser une Aptitude SPECIAL.

Lorsqu'un Allié affronte un autre Allié, les dégats s'échangent simultanément (sauf Capacité particulière indiquant le contraire) : Par exemple, un Allié 6/4 affronte un Compagnon 4/6, l'Allié inflige 6 Points de Dégat, puis reçoit lui-même 4 Points de Dégats de la part du Compagnon, les deux cartes sont défaussées en même temps.

d. Poser des carte Aptitude SPECIAL

Pendant sa Phase Principale de Jeu, et après payé un cout (et résolu la pile d'événement qui en découle), n'importe lequel (tel que lancer une carte depuis sa main après l'avoir payé, payer une Compétence, une Capacité payante, un effet de carte payant, etc...), le joueur peut lancer une carte d'Aptitude SPECIAL (désengagée) depuis sa main.

Il peut payer avec cette carte dès le moment où elle est posée.

L'utilisation d'une carte Réaction ayant lieu pendant le tour adverse ne permet pas de poser des ressources.

ATTENTION : Dans une précédente version du jeu, une ambiguïté existait au niveau de la Phase d'Entretien : il n'est possible de poser une Aptitude qu'après avoir payé un cout pendant la Phase Principale de Jeu, cela exclu donc les effets d'ENTRETIEN et ACCRO.

e. Utiliser une Compétence

A son tour, un joueur a le droit d'utiliser ses Compétences parmi celles qu'il possède (3 de base, 4 maximum à l'aide d'un Trait).

Certaines Compétences nécessitent d'être utilisées pendant la Phase d'Entretien (c'est-à-dire au début du tour, après avoir pioché), et demandent de mettre immédiatement fin au tour, ce qui ne permet pas d'autres actions au joueur qui décide d'effectuer une telle action pendant ce tour.

Cependant, les règles de pose d'Aptitude restent actives.

f. Phase 5 : Interrompre et se faire Interrompre

Pendant sa Phase Principale, un joueur peut se faire Interrompre, l'adversaire peut alors consommer des ressources et utiliser des Capacités lorsqu'il y est autorisé, bien évidemment.

Pour plus de clarté, l'opposant peut annoncer « Je t'interrompt quelques instants pour activer ma Capacité X, qui me permet de faire Y, voilà, c'est à nouveau à toi, vil prolétaire ».

Attention cependant, une guerre d'interruption et d'usure peut jouer sur la psyché des protagonistes en lice, il faut donc veiller à garder la tête sur les épaules ! C'est la guerre bon sang !

g. Phase 6 : Réagir, et Réagir à une Réaction

Lorsqu'une Action est lancée ou une Capacité est utilisée par un joueur, son opposant peut Réagir grâce à une carte Réaction afin de se protéger ou influencer sur le cours des événements, ce faisant, il interrompt le tour de son adversaire. Cependant, le premier joueur pourrait tout autant utiliser une carte Réaction pour Réagir à la Réaction de son opposant. Ce dernier pourrait à son tour Réagir à la Réaction de la Réaction de la Réaction de... Attendez... Je suis perdu.

Tout comme pour MTG, la résolution de la « Pile » (ou de la « Chaine ») se fait du dernier effet lancé au plus ancien.

Exemple : Joueur 1 effectue une action, Joueur 2 Réagis à cette action par une autre action, son action sera donc résolu en

premier car elle est au sommet de la « Pile », une fois ceci fait, si l'action du Joueur 1 est toujours valide (il se peut que ça ne soit plus le cas), alors il effectue son action.

Une Réaction n'autorise pas à poser une Aptitude si elle a lieu pendant le tour adverse.

7. Phase 7 : Fin de Tour

Certaines cartes ont un effet de « FIN DE TOUR », il convient de les résoudre à la fin du tour du joueur en cours.

Avant de terminer son tour, les deux joueurs soignent leurs Alliés.

Une fois cette Phase terminée, le joueur indique à son adversaire : « J'ai terminé, c'est à toi de jouer, vil communiste anarcho-bolchévik ! ».

IV. Erratum

1. « Vous Êtes « Magique » » (Version 1, Première Edition)

Sur la Première Edition de ce Trait, une erreur s'est glissée concernant la Capacité « ENTRETIEN », cette dernière a remplacé par inadvertance une ancienne Capacité maintenant retiré du jeu intitulée « FIN DE TOUR », de sorte que les Alliés ne conservent pas « En Défense » pendant le tour adverse.

Vous êtes invité à placer une étiquette de correction sur cette partie.

Une version 2 vient corriger cet élément et rajouter d'autres possibilités.

2. Casque A. A. de Pillard (Première Edition)

Cette pièce d'A. A. possède une partie de son descriptif décalé sur la Première Edition, bien évidemment, c'est lorsque le casque est équipé sans Chassis que le malus s'applique de manière permanente.

3. Pièces d'Armure de la Première Edition

L'ensemble de pièces d'Armure de la Première Edition ne possédaient pas de possibilité d'être déséquipée, en réalité, elles peuvent l'être en payant leurs couts, comme n'importe quelle autre objet équipable.

4. RadAway de niveau 3 de la Première Edition

L'effet d'engagement de cette carte lorsqu'elle est déjà engagé est une erreur, il faut bien la désengager pour obtenir l'effet de la drogue. L'effet d'Entretien est donc également inversé : lorsque cette carte est désengagée, payez son cout pour l'engager. De plus, il fallait bien lire "le niveau de* Radiation".

5. « Piège – Repérage » (Première Edition)

Une partie du texte de cette Compétence est tronquée sur la Première Edition, si la réponse est « Oui », il faut bien évidemment montrer une carte. Dans le cas contraire, dire simplement « Oui » à toutes les situations (En mentant) est plus intéressant que dire « Non ».

6. « Sans Trait » (Première Edition)

Ce Trait stipulait que le joueur ne pouvait avoir d'autre Trait, cela était redondant avec la phrase suivante, et pouvait laisser penser que le joueur était immunisé aux effets agressifs ajoutant des Traits. Ce n'était pas le cas, et cela a été corrigé lors de la Seconde Edition.

7. « Pillard Recruté » (Première Edition)

Ces cartes sont bien de type « Pillard », « Arme à Feu » et « Une Main », comme l'illustration et les autres types le suggèrent.

8. La description de la « Dose de V.E.F. » laisse à penser que le joueur transformé en goule peut perdre 20PV, est-ce exact ? (Première Edition)

La description est en effet inversée, il faut d'abord perdre 10PV, PUIS seulement après devenir une Goule, ce qui réduit les PV maximum.

9. Bien que « Fawkes » soit un Super Mutant, son descriptif ne précisait pas « Ennemi de la Confrérie » (Première Edition)

Ce n'était pas forcément nécessaire du moment où le descriptif de la Capacité Confrérie de l'Acier l'indiquait, mais la Seconde Edition précise cela plus clairement sur la carte.

10. Le « Stealth Boy » est le seul objet ne pouvant pas s'engager pour annuler son effet (Première Edition)

En effet, il manque un morceau de texte, comme tous les autres effets similaires, on peut payer son cout pour engager, et ce, n'importe quand.

11. Les niveaux 2 et 3 de « C'est Mon Anniversaire ! » ne peuvent pas être payés, n'est-ce pas ? (Première Edition)

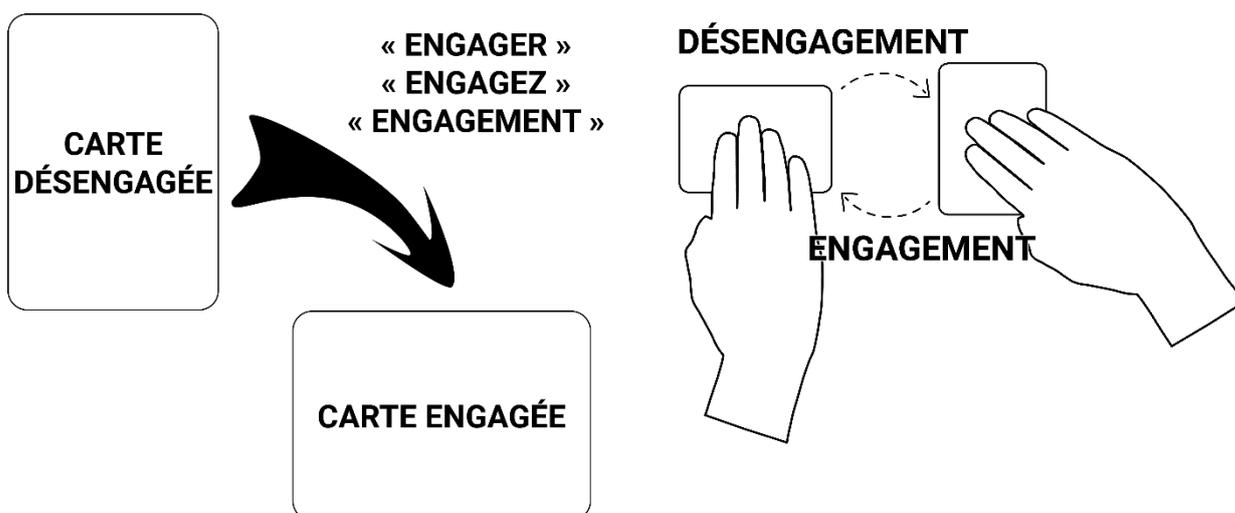
En effet, ces cartes étaient exclusivement de la catégorie Chance avant de passer dans la bi-catégorie Charisme-Chance, les couts n'ont pas été mis à jour en conséquence, et ce ne sont donc pas les bons, et c'est pourquoi les 3 cartes (Même la première) sont bannies et sont remplacés par des version 2 disponible dans la Seconde Edition.

12. Le Trait « Quatre Yeux » parle de « n'importe quelle autre action que celles liées à l'Intelligence », est-ce que les Compétences rentrent en compte ? (Première Edition)

Non, une correction de la Seconde Edition précise bien qu'ils s'agissent des effets liés aux cartes possédant un « Attribut ».

V. Règles avancées

1. La notion d'engagement et de désengagement

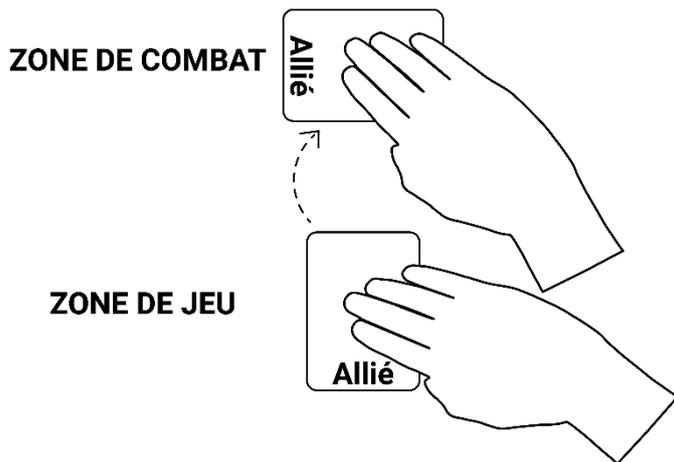


Une carte est dite « désengagée » lorsqu'elle est positionnée à la verticale, tandis qu'elle est « engagée » lorsqu'elle est positionnée à l'horizontale.

Engager une carte signifie la faire passer de la position verticale à la position horizontale, et désengager signifie faire l'inverse.

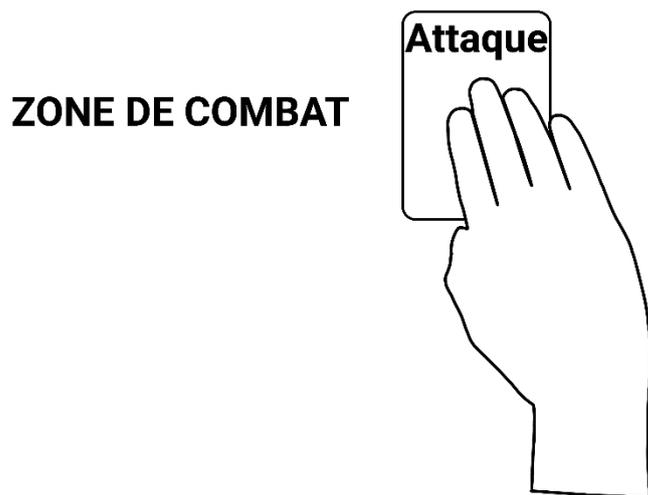
2. Positionner sa carte pour indiquer que l'on attaque

a. Avec un Allié



Pour indiquer que l'on attaque avec un Allié, on glisse l'Allié de la Zone de Jeu à la Zone de Combat tout en l'engageant (sauf indication contraire) et en désignant une cible. Si, pour une raison ou une autre, l'Allié qui attaque ou l'Allié qui défend devait être détruit, aucun dégât de combat n'est infligé.

b. Avec une carte Attaque



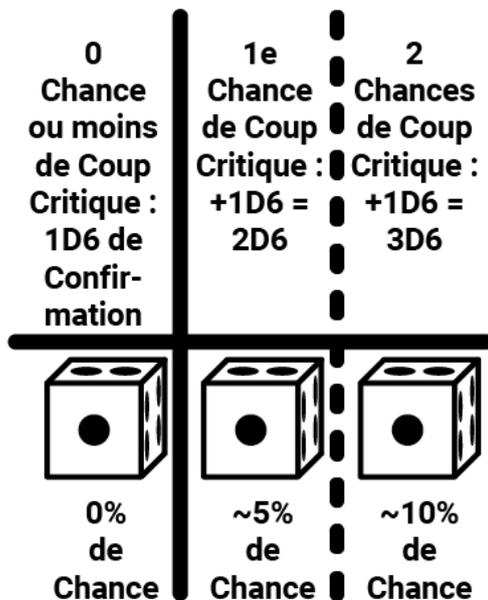
Pour indiquer que l'on attaque avec une carte Attaque, on place simplement la carte dans la Zone de Combat en désignant une cible.

3. Combattre avec un Allié

Dans TRAGIC, l'attaquant possède une force offensive très importante, car il va pouvoir lui-même choisir ses cibles, comme dans HearthStone. Mais à la différence de ce dernier, les Alliés régénèrent leurs Points de Vie à la fin d'un tour, tout comme dans Magic, de sorte que le défenseur est toujours dans une position d'infériorité stratégique. C'est évidemment une situation tout à fait volontaire qui donne un sentiment de fragilité au joueur défenseur : il ne pourra pas s'entourer de murailles pour se cacher derrière, si l'on devait comparer cet état de faire à des jeux de stratégie populaire, TRAGIC ressemblerait davantage à StarCraft, quand Magic serait comparable à Age of Empires, HeartStone se situant plutôt entre les deux.

Ainsi, cela permet de ne pas créer de différence(s) trop importante(s) avec les cartes ATTAQUE, et de permettre une réflexion autour de la construction de Deck(s) en prenant en compte ce type de mécaniques.

4. Calculer les chances de Coup Critique



Pour effectuer un Coup Critique, il faut obtenir un double 1, chaque dé supplémentaire permet donc de faire un jet supplémentaire, on ne peut donc pas faire de jet si on ne possède qu'un seul dé.

On commence avec 2 chances (2 dés) pour effectuer un jet de Coup Critique, plus 1 dé de confirmation qui ne peut jamais être soustrait. Si j'ai -6 chances de Coup Critique, j'ai toujours 1D6, mais il ne me sert à rien cependant.

Retrouvez la courbe de progression des chances en annexe.

5. Compagnons

Les Compagnons sont des Alliés avec des particularités qui les rendent uniques : ils sont plus rentables que des Alliés aux effets similaires, mais sont unique sur le champ de bataille : ainsi, un joueur ne peut poser un Compagnons avec le même nom s'il y a déjà un Compagnons similaire.

Exemple : Le Joueur A pose « Curie – Mrs Nanny », le joueur B ne peut poser « Curie – Synthétique » ni « Curie – Miss Nanny ».

Ils partagent une certaine similarité avec les cartes Légendaires de Magic.

6. Bon Vivant / Bon Fond

Ce Trait peut être particulièrement difficile à estimer. En somme, à chaque fois qu'un effet qui vous est bénéfique s'applique peut vous profiter, ajoutez 1 :

- « Piochez X carte(s) » devient « Piochez X+1 cartes ».
- « Soignez-vous de X PV » devient « Soignez-vous de X+1 PV ».
- « Allez chercher X carte(s) de tel ou tel type » devient « Aller chercher X+1 cartes de tel ou tel type ».

Ces effets bénéfiques ne s'appliquent pas aux agressions de toute sorte.

Ainsi :

- « Votre adversaire défaisse X carte(s), puis vous en piochez autant (X) » : X n'est pas modifié, car le forcer à défaisser une carte est un acte agressif. Le fait d'en piocher une de plus vous serait en effet bénéfique, mais ici le nombre de carte à piocher est bien égal à X, et non pas à un chiffre fixe qui aurait pu être incrémenté.
- « Votre adversaire défaisse X carte(s), puis vous piochez Y carte(s) » devient « Votre adversaire défaisse X carte(s), puis vous piochez Y+1 cartes ».

La Première Edition ne le précise pas, mais les Aptitudes sont également concernées (du moment qu'il n'y a aucune notion d'agressivité). Cela signifie donc bien qu'il n'y aucun bonus de Point d'Armure augmenté.

7. Suivre l'évolution de son Armure

Il peut être délicat de suivre la progression de son Armure personnelle, dans ce cas, il est tout à fait possible de s'aider d'une feuille de papier et d'un crayon (ou d'un SmartPhone) pour noter la quantité de Point d'Armure qu'un joueur possède.

8. Terminez immédiatement votre tour

Un effet demandant de terminer immédiatement le tour en cours empêche mécaniquement de déclencher d'autres effets liés à cette action, à l'exception du droit de poser une carte Aptitude depuis sa main par exemple.

9. Affrontement entre deux Alliés

De manière assez similaire à la plupart des jeux de cartes, lorsque 2 Alliés s'affrontent, ils soustraient mutuellement leurs scores d'attaque et de défense.

Les blessures peuvent être matérialisé avec des jetons marqueur rouge.

Exemple : l'Allié A 1/3 affronte l'Allié B 2/1, A soustrait de ses 3 PV les 2 Points de Dégat de B, ce qui donne 1, il place 2 jetons marqueur rouge sur lui, au même moment, il inflige son Point de Dégat à B, ce qui l'achève. A est à présent considéré comme un Allié 1/1, s'il affronte l'Allié C 3/1, les deux Alliés seront vaincus au même moment, mais s'il décide d'attendre jusqu'à la fin du tour, il sera soigné et retirera ses 2 jetons de blessure.

10. Affrontement entre un joueur et un Allié – La Contre-Attaque Alliée

Il existe 2 configurations possible pour ce type d'affrontement :

1 – Un joueur utilise une carte ATTAQUE contre un Allié : dans ce premier cas, l'Allié riposte et inflige sa valeur d'attaque au joueur (comme dans HearthStone) au même moment où le joueur inflige sa propre ATTAQUE.

2 – Un Allié attaque un joueur : dans ce cas, le joueur ne riposte pas, sauf s'il possède une carte Réaction (ou via une Compétence particulière).

Il n'existe pas de contrainte quant au fait d'attaquer un Allié engagé ou désengagé.

11. Fin de partie prématurée

Il existe plusieurs moyens de mettre fin à la partie de manière prématurée :

- Abandon volontaire.
- Pioche vide en début de tour.
- Chronomètre.

a. Abandon volontaire

Un joueur peut décider d'abandonner la partie en cours, concédant ainsi la victoire à son ou ses adversaires. Ces derniers peuvent continuer à jouer sans lui s'ils sont plusieurs.

b. Pioche vide en début de tour

Si la pioche d'un joueur est vide au tout début de son tour, et qu'il ne peut donc pas piocher de carte pendant sa Phase de Pioche, il perd automatiquement la partie.

S'il reste au moins une carte dans sa Bibliothèque mais qu'il doit en piocher plus d'une, la partie continue.

c. Chronomètre

Si la partie est chronométrée et que le décompte arrive à son terme, le jeu s'arrête lorsque les 2 joueurs ont joué très exactement le même nombre de tour. Le vainqueur est celui ayant le moins de blessure.

Cela signifie que si vous avez plus de Points de Vie que votre adversaire parce que vous avez choisi un Trait vous en octroyant d'avantage, vous ne serez pas favorisé.

Exemple : Le joueur A, humain, termine la partie au bout de 45 minutes avec 30 PV, le joueur B, Griffemort, termine la partie avec 31 PV. Le joueur A remporte la partie car il a infligé davantage de dégât à son opposant.

12. Obsolescence des Alliés au cours de la partie

Les Alliés sont une force de frappe très importante en début de partie, ils peuvent attaquer un nombre de fois très important avant d'être éliminé du champ de bataille, cependant, ils sont très vulnérables face à des mécaniques tel que l'Armure ou l'Incapacité.

En effet, plus la partie va durer, plus l'adversaire d'un joueur jouant avec des Alliés va avoir la possibilité d'accumuler des Points d'Armure, et donc, de ne plus être menacé par ces derniers.

A ce propos, il existe 6 cartes Aptitude permettant d'augmenter l'Armure générale, considérant qu'avec les cartes Aptitude adéquat, les Alliés les plus agressifs sont les robots de la catégorie Intelligence, pouvant infliger jusqu'à 6 Points de Dégats, cela signifie qu'ils peuvent être totalement ignoré par un joueur qui arriverait à accumuler au moins 6 Points d'Armure.

Certains Traits permettent même d'accélérer cette obsolescence, tel que le « Nomade Solitaire » ou le « Bot Humanoïde C-27 ».

Ces deux Traits sont intéressants dans la mesure où, en ce qui concerne le « Nomade Solitaire », c'est le seul moyen pour une carte Allié de produire plus de 6 Points de Dégat. Plus exactement, c'est un maximum de 10 Points de Dégat de base qui peuvent être effectués, et même 13 avec les Aptitudes correspondantes, mais il est à rappeler que ces cartes perdent le type Allié, et ne profitent donc plus des bonus octroyés à ces derniers.

Concernant le « Bot Humanoïde C-27 », c'est un Trait particulièrement efficace pour bloquer les joueurs jouant un Deck « Alliés », ce dernier s'assurant que ces derniers resteront inoffensifs tout au long de la partie. En vérité, seul les Alliés membres de la Confrérie de l'Acier ayant au moins 3 Points d'Attaque peuvent tenter de rivaliser, ils sont malheureusement assez cher et ne pourront être appelé au combat qu'après plusieurs tours de jeu, un temps suffisant pour que le « Bot Humanoïde C-27 » fasse encore progresser sa défense. Son seul point faible, et c'est malheureux, concerne les dégats Electriques, produit par très peu de cartes Allié. Mais les dégats étant doublés, on peut espérer produire entre 6 et 12 Points de Dégats au maximum.

En vérité, à l'heure actuelle, un joueur jouant avec uniquement des Alliés n'aurait aucune honte à abandonner et à fuir le Champ de Bataille s'il devait affronter un « Bot Humanoïde C-27 ». Il est à espérer qu'une future extension viennent corriger cela.

13. Tir Ami – Friendly Fire

Il est impossible de cibler ses propres troupes, ni de les faire se battre entre elles.

14. Que faire du cadavre d'un joueur humain lors d'une partie multi-joueur ?

De nombreux effets continuent de s'appliquer même après la mort d'un joueur, de sorte que son plateau doit rester en place.

Il est impossible d'interagir avec lui, il ne peut plus réagir ni interrompre le jeu, il est cependant possible de le « voler », d'attaquer ses Alliés (Ils n'ont plus aucune chance de Coup Critique, puisqu'ils avaient, au mieux, celles de leurs commandant), ni aucun bonus octroyé par les Aptitudes.

VI. Aide de jeu

1. Mon adversaire m'a tué en deux coups, que faire ?

Si vous laissez votre adversaire monter en puissance, il deviendra rapidement très puissant, au point que même des cartes de niveau 1 pourraient vous vaincre très facilement.

Dans ce jeu, il est possible de miser sur la défense ou sur l'attaque, si vous négligez votre sécurité, ce genre de chose peut se produire. Il existe de nombreux outils pour temporiser le jeu, comme par exemple les Points d'Armure fourni par les Traits, les Aptitudes, etc... De nombreuses Compétences sont également là pour vous y aider, mais c'est également le cas des cartes Réactions, et même des Alliés ayant des Capacités défensives.

2. Je n'arrive pas à accumuler suffisamment de ressource(s), que faire ?

Le processus de récolte des ressources demande plusieurs prérequis : posséder des cartes en main dont le cout est contenu, des cartes d'Aptitudes dans la main, ainsi que des Compétences. Avec le bon ratio de cartes de ce type, la récolte

de ressource ne doit pas être trop difficile. Si vous n'avez pas choisi assez d'Aptitude, et/ou pas assez de cartes aux prix faibles ni de Compétence facile à déclencher, alors la montée en niveau devient problématique.

La Compétence de recyclage est probablement la plus économique et la moins contraignante des manières de déclencher le droit de poser une Aptitude.

3. Mes dégâts sont trop faibles, que faire ?

Les joueurs ont le choix d'utiliser leurs cartes rapidement s'ils peuvent les payer, ou ils peuvent aussi les économiser pour les utiliser plus tard, lorsqu'ils ont davantage de niveaux (et donc, d'Aptitudes). Et le moment qui concerne ce « plus tard », c'est justement ce que les joueurs doivent déterminer. « Mieux vaut-il attendre pour lancer mon attaque maintenant ? ou mieux vaut-il attendre d'avoir plus d'Aptitude pour déchaîner ma fureur ? », tel est tout l'enjeu de ce jeu.

4. Précisions concernant les Aptitudes, les Traits ou les Compétences traitant de l'Attaque

Toutes les Aptitudes, Traits ou Compétences qui traitent de « l'Attaque » font bien référence aux Attaques du joueur, pas à celle des Alliés, sauf si le contraire est explicitement indiqué.

5. Un Allié est Défaussé/Vaincu/Détruit, comment résoudre son effet ?

Lorsqu'un effet indique « Lorsque cet Allié est vaincu », quel que soit la manière dont il quitte le champ de bataille, que ce soit en ayant été vaincu au combat, en ayant été défaussé volontaire ou involontairement, ou détruit, son effet se résout normalement, sauf si une carte l'empêche spécifiquement de résoudre cet effet.

6. Un Allié obtient MARTYR x1, mais il avait déjà MARTYR x1, ça change quelque chose ?

Oui, les indices s'additionnent lorsqu'ils sont « obtenus », quel que soit la manière dont ils ont été récupérés.

7. Entre un Allié et une carte ATTAQUE, quel est le mieux ?

Un Allié produit des dégâts modéré en début de partie, puis devrait voir sa puissance décliner petit à petit contre les joueurs ; tandis qu'une carte ATTAQUE produira des dégâts faibles en début de partie, modérés en milieu de partie, et monstrueux en fin de partie (au point de pouvoir défaire un joueur en un seul coup si on le laisse faire).

Les Aptitudes donnent des bonus à chacun de ces types d'attaque en fonction de l'Attribut, par exemple : le Charisme va booster les Alliés en les rendant plus solide par exemple, tandis que la Perception va permettre aux cartes ATTAQUE de percer le blindage de la cible.

8. J'ai utilisé un effet qui a déclenché la possibilité d'utiliser une Compétence, dois-je poser mon Aptitude avant ou après ?

Vous devez attendre de résoudre la pile complète d'effet avant de pouvoir poser une Aptitude, mais obtenir le droit d'utiliser une Compétence n'entre pas dans la pile, il faut donc poser l'Aptitude avant toute autre action.

Cependant, une interruption qui interviendrait pendant la résolution de la pile viendrait s'y ajouter, si vous deviez payer un cout, vous obtiendriez la possibilité de poser une carte Aptitude supplémentaire à la fin de la résolution de la pile.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas garder en mémoire une action de pose d'Aptitude : par exemple, A paie une carte X, puis A résout l'effet de cette carte. Si A ne pose pas de carte Aptitude, il perd le droit de le faire lorsqu'il lance une carte Y.

9. J'ai payé un cout pendant la Phase d'Entretien, ai-je le droit de poser une Aptitude ?

Non, seuls les couts payés pendant votre Phase Principale de Jeu sont éligibles à la pose d'une Aptitude.

ATTENTION : Une ambiguïté précédente indiquait le contraire, ce point a été mis à jour dans la version 11.8.

10. Au secours, mon adversaire ne fait que se réfugier dans l'Abri Vault-Tec Inachevé ! Que faire ?

Bien que le coût initial pour pouvoir utiliser cette carte peut être assez important en fonction de la situation, il met également le joueur qui l'utilise dans une situation économique critique, le forçant à perdre de nombreux tours. Son adversaire, quant à lui, se retrouve dans l'incapacité de lui infliger des dégâts. Il existe de très nombreuses façons de contrer cet effet : premièrement, c'est le joueur qui est immunisé aux effets néfastes, pas l'Abri, ce qui signifie que la quasi-totalité des cartes Attaque d'Agilité peuvent la détruire en un coup. Dans le Deck de Force et de Perception, il y a également respectivement 3 cartes dans chaque paquet permettant d'en venir à bout (Les Batiments sont considérés un sous-genre des Objets).

11. L'effet d'Entretien de l'Abri Vault-Tec Inachevé doit-il être payé même si je ne suis pas à l'intérieur ?

Non, comme indiqué sur la carte, il faut payer « pour » sortir pendant l'Entretien.

12. Le malus de nombre de dé de critique du Trait « Mystérieux Etranger » s'applique-t-il à toutes les attaques ou uniquement à l'attaque offerte ?

Toutes, la Première Edition n'était pas claire à ce sujet à cause du placement de la ligne.

13. Est-ce que le Trait « Bon Vivant – Bon Fond » me permet de piocher une carte de plus pendant ma Phase de Pioche ?

Non, ce sont bien les effets bénéfiques qui font piocher une fois de plus, c'est-à-dire : les effets des cartes, des Capacités, des Drogues, et des Compétences non-offensives.

Par exemple, la Compétence « Voleur – Appropriation » se découpe en 2 temps : dans un premier temps, elle permet de voler une seule et unique carte, et ne profite donc pas du bonus ; dans un second temps, elle permet piocher une carte, et donc profite du bonus de pioche.

Il serait possible de débattre du fait que la carte est globalement « offensive », mais il faut la lire comme possédant à la fois un effet « offensif », et à la fois un autre effet qui ne l'est pas, ce dernier profitant du bonus.

14. Un adversaire a fait un « Repérage de Piège » contre moi, je lui ai dit avoir au moins une carte Réaction, dois-je le lui prouver ?

Oui, la Première Edition n'était pas claire à ce sujet-là.

15. Les pièces d'Armure en Métal Poli de la catégorie Endurance n'ont pas de type, est-ce que je peux les cumuler ?

Dans la Première Edition, il manquait effectivement les types, mais il était aisé de comprendre qu'ils ne pouvaient pas se cumuler sur le même emplacement, évidemment.

16. Une carte posée propose « vous pouvez faire X », sans qu'il ne soit précisé que ce doit être le tour du joueur en cours.

Si une carte posée propose de faire une action, mais ne précise pas « pendant votre tour », alors, par défaut, cet effet peut être réalité pendant le tour adverse après l'avoir interrompu, et ce, à n'importe quel moment de sa phase de jeu.

17. La Compétence « Passe-Partout – Crochetage » est-elle utilisable lorsque je pose une carte Aptitude depuis ma main après avoir payé un effet en jeu ?

Oui, car la carte indique « Lorsque vous lancez une carte depuis votre main [...] », une carte Aptitude dans votre main qui est placée dans votre Zone d'Aptitude SPECIAL est un effet qui correspond à la condition.

18. La carte « Tel est pris qui croyait prendre » (A) demande-t-elle au possesseur des alliés ou au joueur qui a lanceur de la carte de répartir les Alliés ?

Dans TRAGIC, l'attaquant est toujours celui qui choisit ses cibles. C'est donc au possesseur des Alliés attaquants de choisir la manière dont ils s'affrontent. Notez cependant qu'ils ne s'attaquent qu'une seule fois, cela se fait en un seul mouvement, pas en deux mouvements séparés (C'est-à-dire que l'on n'attaque pas une fois avec l'un, on encaisse l'attaque, puis on passe à sa cible qui va attaquer à son tour : à partir du moment où elle s'est défendue, on considère qu'elle a déjà attaqué).

Dans la Seconde Edition, une note indique que l'attaquant possède toujours l'initiative.

19. Les Alliés du « Nomade Solitaire » perdent bien tous leurs types, y compris « Allié » et « Robotique »

Lorsqu'un Allié est lancé en tant que carte ATTAQUE, il perd tous ses types, y compris « Allié » et « Robotique », de sorte que ces attaques ne profitent pas des bonus des cartes Aptitude leurs procurant des bonus.

Cependant, les Capacités « Confrérie de l'Acier » et « Ennemi de la Confrérie » ne sont pas des Capacités d'Allié, mais des Capacité de Faction, et continuent à s'appliquer. C'est le cas également de Vampirisme ou encore Ciblage.

Lorsqu'une carte avec un texte indique « Lorsque cette carte arrive dans votre Zone de Jeu », cet effet est ignoré, car la carte ne passe jamais par la Zone de Jeu, de même que « Lorsque cet Allié/ce Compagnon fait X », car la carte n'est plus considérée comme étant ni un Allié, ni un Compagnon.

20. L'effet des cartes « Nuka-Cola » de niveau 2 et 3 se terminent-ils à la fin du tour de mon adversaire lorsque je les lances en Réaction pendant un tour adverse ?

Non, comme cela est bien écrit, c'est à la fin de VOTRE tour, cela signifie que si ces cartes sont lancées en Réaction pendant un tour, leurs effets dureront pendant le tour de votre adversaire, ainsi que pendant votre tour à venir.

La production de Stimpak artisanal permet de soigner 2 joueurs différents, est-ce que chaque soin bénéficie de tous les bonus d'Objet de Soins ?

Oui. Ainsi, un Stimpak pourrait tout à fait soigner de 9 PV quand 2 soigneraient chacun pour 6 PV, soit 12 au total.

21. « Ciblez une carte posée devant un joueur », est-ce que cela inclus les cartes de la Zone SPECIAL ?

Oui, car la plupart des autres cartes sont sur le Champ de Bataille (CDB).

En ce qui concerne les Zone de Trait et de Compétence, elles sont inciblable par aucun effet (Elles n'ont jamais été « posées » après la Phase de Mise en Place, si l'on veut), la question ne se pose donc pas.

VII. Règles de Tournoi

1. Préambule

Les règles de tournoi s'appliquent lorsqu'une organisation souhaite faire s'affronter des joueurs sur un même point d'égalité, dans le but de déterminer un vainqueur.

Les règles de tournoi impose un mode de duel, de sorte qu'il n'est pas possible de faire s'affronter plus de 2 joueurs.

Plusieurs tables de jeu peuvent être installées en parallèle afin d'accélérer le déroulement du tournoi, mais un arbitre par table est nécessaire.

2. Respect de la liste des cartes bannies – Ban List

La première des règles évidente est de communiquer, en amont du tournoi, sur la liste des cartes bannies, soit en prenant en compte la liste officielle (https://fallout-wiki.com/Liste_des_cartes_bannies_de_TRAGIC), soit en communiquant une liste étendue non-officielle.

3. Sélection du mode de jeu

Il est nécessaire, en amont du tournoi, d'indiquer le mode de jeu choisi :

- Singleton.
- Double.
- Triple.
- Carré.

Le respect de ce choix devra se faire tout au long du tournoi, afin d'éviter tout déséquilibre entre les participants.

4. Limitation du temps de partie

Une limite de temps doit être imposée, les parties de TRAGIC pouvant dépasser l'heure, une limite fixée à 45 minutes semble idéale.

Le temps de jeu des joueurs peut être également comptabilisé de manière individuel si les outils sont disponibles (Tel que des « Pendules d'échecs »).

5. Détermination du vainqueur

Lorsque le temps de la partie est écoulé, que chaque joueur a joué le même nombre de tour (Le temps peut donc légèrement dépasser), et qu'aucun joueur n'a réussi à vaincre son adversaire, l'arbitre procède au décompte des points de vie des joueurs : il soustrait les points de vies actuels aux points de vies maximum atteint durant la partie, de sorte que le joueur ayant le plus de blessure perd la partie.

VIII. Glossaire

« **Vos adversaires choisissent** » : Lorsque vous avez plusieurs opposants, ils doivent se mettre d'accord entre eux pour prendre une décision, ils peuvent tirer à pile ou face, ou s'affronter dans une partie endiablée de TRAGIC pour décider de qui prendra la bonne décision ! (Attention au syndrome « Inception » dans ce cas de figure)

« **Vos Alliés obtiennent +x/+y** » : Certains effets octroient des bonus temporaires ou permanents à vos Alliés, le chiffre de gauche correspond aux points de dégât de la carte, celui de droite, les Points de Vie. Une carte avec 3/4 obtenant +1/+2 devient donc une carte 4/6, c'est-à-dire 4 points de dégâts et 6 Points de Vie.

Absorption Totale : L'Allié subit tous les dégâts, même ceux en excès.

Action : Carte jouée pendant le tour du joueur en cours et qui applique ses effets, puis se rend directement à la Défausse une fois ses effets accomplis.

Affliction du Stealth Boy : L'utilisation de la Capacité des Stealth Boy vous coûte 2 Points de SPECIAL Endurance pour obtenir la DISCRÉTION, perdez 1 Point de Vie par Point d'Endurance que vous n'avez pas payé.

Allié(s) : Il s'agit d'un type de carte utilisé pour attaquer et se défendre sans se mettre en danger, c'est une spécialité de l'Attribut Charisme. Ils doivent s'engager lorsqu'ils attaquent, et se désengagent pendant la Phase de Désengagement. De plus, tous les Alliés (même adverses) à la fin du tour d'un joueur.

Arme lourde / de Mêlée / Arme légère / etc... : type d'armement utilisé.

Arme Lourde (Méta-type) : Les Armes Lourdes sont un type particulier qui regroupe plusieurs sous-types et qui n'est pas précisé sur les cartes pour ne pas les alourdir. Ce sont des cartes de la catégorie Force (Ou bicolor Force), à Deux Mains, et à Distance ou Lance-Fluide. Cela exclut donc les armes de Mêlée, à l'exception des Lances-Fluides.

Arme Naturelle : Ce type d'arme est lié aux dégâts de Mêlée, certaines cartes, bien qu'elles le devraient, ne précisent pas les 2, il faut donc être vigilant.

Armure (Objet) : Pièce d'Armure se lançant dans la Zone d'Équipement et apportant divers bonus une fois équipé.

Armure Anti-Radiation : Identique à l'Armure classique, à la différence qu'elle s'applique uniquement aux dégâts de Radiation.

Armure en Métal Poli : Procure de l'armure contre les attaques de type Laser.

Armure Énergétique : Procure de l'armure contre les dégâts d'énergie, y compris Feu, Cryogénique, Laser, Plasmique, ou Électrique.

ARMURE IGNIFUGÉE : Les dégâts de Feu sont réduits par le nombre de Point d'Armure de ce type.

Armure (Statistique) : Chaque point d'Armure réduit d'un (1) le nombre de point de dégât subis en fonction du type de dégât reçu. Les Armures sans suffixes vont réduire tous les dégâts (Sauf Poison,

Radiation, Feu & Energie), les Armure de Radiation vont réduire les dégats de Radiation, les Armures d'Explosion vont réduire les dégats d'Explosion, les Armures Bactériologiques vont réduire les dégats de Poison et Bactériologique, les Armure Ignifugés vont réduire les dégats de Feu.

ARMURE xN (Capacité d'Allié : Accompagné d'un indice, représente la quantité d'Armure qu'un Allié possède, une Attaque doit dépasser ce nombre pour infliger des dégats.

Attaque (Carte) : Ces cartes sont considérées similaire aux cartes Action au sens où elles résolvent leurs effets. Elles se rendent directement dans la Zone de Combat. Ces cartes ont pour vocation d'infliger des blessures de combat de différents types et de différentes manières, soit aux joueurs, soit à leurs Alliés, puis se rendent directement à la défausse. Nota Bene : Une carte Attaque ciblant un Allié fera subir à l'agresser la Contre-Attaque de l'Allié en question.

Batiment : Ce type est un sous-genre d'Objet un peu particulier, mais il s'agit bel et bien d'un Objet à part entière. La seule différence est qu'ils ne peuvent pas être trouvé dans un sac par exemple, mais ils sont vulnérables aux agressions ciblant ce type de cartes.

Belluaire : Capacité de Faction : A la différence des autres Factions, les Belluaires peuvent affronter d'autres membres de leurs Faction.

Board (En anglais) : Plateau de jeu adverse, en particulier la ZONE DE JEU.

Capacité : Une Capacité est un mot écrit tout en majuscule sur les cartes, tel que « EXCÈS DE DÉGATS » ou encore « CIBLAGE », « MARTYR », « ENTRETIEN », etc...

Cartes en mains : Les cartes en mains sont les cartes que les joueurs ont en mains, il n'y a pas de limite à ce nombre de carte, mais attention : certains effets menacent ces cartes en main.

CDB : Contraction de « Champ de Bataille ».

Champ de Bataille : Ensemble des Zones « d'Équipement », de « Jeu », et de « Combat ».

Charge de Protection : Lorsque vous êtes attaqué directement ou par un effet de zone, ou qu'un de vos Alliés est attaqué, vous pouvez choisir d'appeler le Chargeur pour prendre les dégats à place d'une cible allié ou de vous-même (il peut donc subir des dégats plusieurs fois en plusieurs mouvement d'attaque différent), même s'il est engagé.

Cherchez : Ou « Aller chercher quelque chose dans la bibliothèque », signifie toujours d'aller prendre un objet particulier (ou généraliste), de le mettre dans sa main, puis de mélanger la bibliothèque. Le joueur doit révéler cette carte aux autres joueurs.

Ciblage : Une Attaque de ciblage permet de viser une partie du corps de l'adversaire et d'endommager toute pièce d'armure qui se trouverait à cet emplacement.

Compagnon(s) : Il s'agit d'Alliés possédant un nom propre, et est unique sur l'ensemble des ZONES DE JEU. Exemple : Canigou.

Compétence : une Compétence est une carte choisie en début de jeu qui peut exécuter un effet, par exemple en s'engageant, ou de manière passive.

Confrérie de l'Acier (Joueur et Allié) : Capacité de Faction. Appeler un « Allié » qui soit un « Ennemi de la Confrérie de l'Acier » défausse immédiatement toutes les cartes Confrérie de l'Acier. Les Traits Non-Humanoïdes, Robots et Synthétiques sont incompatible avec ces cartes. Les ennemis de la Confrérie subissent 1 Point de Dégat supplémentaire. Un joueur peut être un membre de la Confrérie si une carte le spécifie, et il peut être lui-même un Ennemi de la Confrérie de la même manière. Pour rappel, les Ennemis de la Confrérie sont : les Goules, les Synthétiques, les Supers Mutants, et les Robots autonomes (Trait).

Coup de Griffes / Coups de Griffes (Attaque) : Capacité ayant UNIQUEMENT les types Mêlée, Une Main, Mains Nues et Arme Naturelle. Une carte ATTAQUE devenant un Coup de Griffes perd tout son texte et toutes ses Capacités, y compris les bonus de dés de réussite Critique. Seule le Attributs imposés pour le calcul de dégat reste présent.

Découverte : Le plus souvent accompagné d'un indice de multiplication, cette capacité permet de piocher le nombre de carte désigné par l'indice, puis de choisir si chaque carte doit se rendre dans la Défausse, sous la Bibliothèque, ou au-dessus de la Bibliothèque (toujours face cachée), et ce dans l'ordre de votre choix.

Défausse (Zone de) : La Défausse est l'endroit où se rendent toutes les cartes défaussées, soit après avoir été vaincu au combat (Alliés), soit après avoir utilisé (Action, Réaction, Attaque).

Désengagé(e) : Une carte désengagée est positionnée verticalement. Pour une carte de SPECIAL, cela signifie qu'elle peut encore être utilisé pour consommer la ressource idoine. Pour une carte dans la ZONE DE JEU, cela signifie que sa capacité active peut être, cependant, certaines capacités indiquent spécifiquement qu'elles doivent être utilisé lorsque la carte est engagée.

Désignez Un Joueur : Placez un dé indiquant le numéro du joueur sur la carte.

Discrétion : Cette Capacité rend le Joueur et ses équipements équipés sous son effet invisible, ses cartes ATTAQUE sont immunisés aux Réactions, ni par l'adversaire, ni par ses Alliés. Cet effet disparaît après que le Joueur sous cet effet utilise une carte Attaque (ou un effet similaire), sauf s'il utilise un silencieux. Les Attaques lancées sous cet effet (et tous les effets qui en découlent) ne sont pas

évitables par l'adversaire, même par les cartes Réactions. Une fois les effets d'une carte Attaques appliquées, engagez toutes les cartes lui procurant cet effet.

Les adversaires peuvent payer 12 PA pendant leurs tours pour chercher un adversaire camouflé pour le révéler.

Don : Autrement appelé « Aptitude » dans certains jeux de la licence Fallout, il s'agit dans ce jeu ci de carte possédant uniquement des bonus (aucun malus) et pouvant modifier la mécanique du jeu, ils sont similaires aux « Enchantement permanent » de MTG, mais ne peuvent être ni ciblé ni détruit, et sont éligible à la pose à chaque fois qu'un joueur effectue une action générale pendant son tour (sauf exception : c.f. Traits).

En Défense : Les Alliés EN DÉFENSE ne peuvent pas se déplacer, ils ne peuvent pas attaquer, mais seulement bloquer. Cependant, pour que le joueur ou les autres Alliés puissent être Attaqués, il ne doit pas être défendu par des Alliés possédant cette Capacité, ces derniers doivent d'abord être éliminés en premier. C'est un effet similaire à la « Provocation » de HeartStone. Si un joueur possède cet effet, il n'est donc plus protégé par ses Alliés possédant cet effet.

Engagé(e) : Une carte engagée est positionnée horizontalement. Pour une carte de SPECIAL, cela signifie qu'elle ne peut plus être utilisée pour consommer la ressource idoine. Pour une carte dans la ZONE DE JEU, cela signifie que sa capacité active ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'elle soit désengagée, cependant, certaines capacités indiquent spécifiquement qu'elles peuvent être utilisées pour désengager la carte.

Ennemi de la Confrérie : Les ennemis de la Confrérie de l'Acier sont : les Super-Mutant, les Goules, les Synthétiques, l'Enclave, l'Institut, les Griffemorts/Ecorcheurs, les Robots Humanoïdes C-27 et les Pillards « Démons de la Rouille » (car ils chassent les Armures Assistées tout particulièrement ; mais les Pillards réguliers ou mercenaires ne sont pas leurs priorités).

Esquiver totalement : Certains effets proposent « d'Esquiver totalement », il n'y a alors pas de jet de dé pour résoudre cet effet, cependant, il est tout à fait possible d'attendre d'avoir échoué une esquive après une attaque, puis d'ensuite utiliser une carte Réaction pour Esquiver totalement cette attaque.

Excès de Dégats : Un Allié ou une Attaque avec Excès de Dégats infligera le surplus de dégat au joueur subissant l'attaque. Cela signifie qu'après avoir déduit l'Armure de l'Allié, puis soustrait les PV de l'Allié, la quantité de dégat restante devra être soustraire l'Armure du joueur en question avant qu'il ne subisse les dégats finaux. Il n'y a pas de jet de Coup Critique supplémentaire pour cette Capacité.

Explosion de Zone (Attaque / Dégat) : Attaque qui inflige ses dégats à tous les attaquants, par exemple, si plusieurs Alliés attaquent en même temps (Un seul Jet de Coup Critique, pas un par Allié).

Faction : Les Capacités de Faction, qu'elles soient liées à l'Enclave, à la Confrérie de l'Acier, ou encore à l'Institut, limitent leurs utilisations : Une faction ne peut pas affronter ni infliger de dégat à un Allié adverse de la même Faction, ni participer à une action hostile (exemple : « infligez les dégats d'un Allié à un adversaire »). Mais ces Alliés peuvent tout de même défendre (ils ne s'infligeront pas de dégat mutuellement).

Fin de Tour : Capacité permettant de déclencher un effet juste avant la fin du tour du joueur à qui appartient la carte.

Gardez : Signifie que le joueur garde la ou les cartes dont il est question dans sa main.

Grenade (Type) : Type d'armement, forcément à Distance (Même si la carte ne le précise pas), et les dégats sont forcément de type Explosion.

Horde : Cette capacité force les Alliés la possédant à attaquer tous en même temps la même cible. Tous les Protectrons possèdent cette capacité par exemple.

Incapacité : Une Attaque d'Incapacité permet de cibler et de défausser n'importe quelle carte (Objets, Alliés, etc...) posée devant un adversaire qui possède une Capacité ou une condition de type □ / □ (Une condition se présente sous forme d'un des symboles précédent, suivis de deux points suspendu « : »). Les Alliés dans ce cas-là sont simplement défaussés, sans Phase de calcul de dégat. Excès de dégats et Vampirisme ne s'applique pas lorsque le joueur décide d'utiliser Incapacité, bien évidemment. Cependant, l'adversaire agressé peut payer 4PA pour contrer complètement cet effet.

Inciblable : Ne peut pas être ciblé, ni par le possesseur, ni par un adversaire. Cela n'empêche pas d'attaquer avec un Allié qui possède cet effet, mais empêche un Allié adverse de cibler une telle cible.

Lancer / Lancez : Action d'utiliser une carte depuis la main.

Les effets s'appliquent une fois de plus : Lorsqu'un effet doit s'appliquer une fois de plus, ajoutez simplement le précédent résultat au nouveau : une Attaque faisant 2 Points de Dégat (Critique ou non, ça n'a aucune importance) fera donc une fois de plus 2, soit un total de 4.

Luminescent : Les joueurs et Alliés avec cette Capacité infligent 1 Point de Radiation supplémentaire avec les cartes ATTAQUE en Mêlée.

Martyr xN (Alliés uniquement) : Lorsqu'ils sont retirés de la ZONE DE JEU, les Alliés laissent tomber une grenade au sol, attaquent une dernière fois pour infliger leurs dégats multipliés par l'indice sous forme d'une Attaque d'Explosion directe au joueur qui les a vaincus. Par exemple, une 2/1 avec MARTYR x3 produira en une seule fois 6 points de dégat au joueur adverse. NB : Vaincre son propre Allié retourne évidemment l'attaque contre soit même.

Maximum de Point de Vie (Compteur de) : Il représente le stock de vitalité d'un joueur, une fois épuisé, et si l'adversaire possède encore des points de vie, c'est la défaite. Il ne peut pas être dépassé par des Soins.

Mouvement d'Attaque : Un mouvement d'Attaque concerne uniquement les Alliés. Lorsqu'un Allié attaque seul, il engage « un » Mouvement d'Attaque, si un autre Allié décide d'attaquer juste après, il engage « un autre » Mouvement d'Attaque. Mais 2 Alliés attaquant en même temps engagent « un » Mouvement d'Attaque ensemble.

Mulligan : Du nom du célèbre Docteur, cette technique d'échange de carte de départ n'existe pas dans ce jeu, cependant, pour le Trait « Vous Êtes Magique », il est possible d'utiliser des règles existantes dans d'autres jeux si tous les joueurs se mettent d'accord.

Niveau de carte : Les cartes ont des niveaux qui vont de 1 à 3, et sont représentées par des petites étoiles blanches en bas à droite de ces cartes.

Niveaux des Traits : Les cartes de Traits possèdent des niveaux, cela correspond au nombre de bonus et de malus qu'ils comportent : un niveau correspond à un bonus et un malus ; deux niveaux correspondent à deux bonus et deux malus ; trois niveaux correspondent à trois bonus et trois malus.

Objet : Carte faisant référence à un objet, ciblable par certains effets particuliers.

Pénétrant xN : Associé à un indice, ignore une quantité d'Armure adverse égale à l'indice.

Point de dégat de base : Il s'agit des dégâts avant le calcul du Coup Critique, par exemple : Avec 4 SPECIAL Force et le SPECIAL Légendaire Force, en utilisant un COUP DE BATTE - 2, cela donne [5 (SPECIAL) + 1 (Bonus Légendaire)] x2 = 12 Points de dégâts de base.

Point de dégat finaux : Il s'agit des dégâts après calcul du Coup Critique, pour reprendre le précédent exemple, si le Coup Critique est confirmé, mais en considérant que nous possédons le Trait La Poisse / Poissard, cela donne : Dégat de base x 3 = 12 x 3 = 36 Points de dégat finaux.

Poison (Dégat de) : Un type de dégat qui traverse l'Armure, et peut donner lieu à un jet de Coup Critique.

Quête : Similaire à une Action, mais ne peut pas être cherché dans la Bibliothèque comme tel.

Radiation (Dégat de) : Les dégâts de Radiation ignorent l'Armure, et font monter d'un niveau la Radiation sur la Fiche de Suivi de l'Irradiation, ils ne peuvent cependant pas être Critique.

Réaction : Carte qui interrompt le tour adverse en répondant à un acte opposé (Carte Action, Attaque, Réaction ou une Compétence/Capacité que son opposant a activé), puis se rend directement à la Défausse une fois les effets et conditions remplies.

Recyclage / Recycler : En possédant la Compétence correspondante, le joueur peut engager la Compétence puis payer un SPECIAL de son choix pour jeter une de ses cartes dans la Défausse, puis piocher une nouvelle carte.

Respirateur : Permet de respirer sous l'eau et d'ignorer les gaz.

Silencieux : Ne désactive pas la Capacité Discrétion lorsque vous attaquez.

Soin(s) : Un soin guéri les points de vie d'un joueur, on ne peut jamais guérir un Allié (sauf condition(s) spéciale(s) de ceux-ci). On ne peut jamais dépasser le maximum de Point de Vie d'un joueur.

Tour : Un tour se termine lorsque qu'un joueur termine son tour, et débute lorsque le joueur précédent termine le sien. Mais alors ? Qui a commencé ce cycle infernal !?

Trait : Les traits sont des bonus assortis le plus souvent de certains malus que les joueurs doivent choisir en début de partie. Ils sont forcément « Uniques » (puisque'il n'est pas possible d'avoir deux fois le même Trait), et ne comportent donc pas cette inscription. Le Trait « Kamikazé » est une exception dans le sens où le fait de déterminer qui débute la partie n'est pas un vrai bonus en soit.

Transperçant : L'Attaque ignore totalement l'Armure adverse.

Unique : Carte qui ne peut être présente qu'une seule fois dans la ZONE qui la concerne. Une nouvelle carte identique en nom et en niveau défausserait immédiatement son homonyme.

Vampirisme : Une carte avec cette capacité rendra des points de vie au joueur (et pas à l'Allié) lorsqu'elle infligera ses dégâts finaux. Exemple : Joueur B possède 1 points d'Armure, Joueur A Griffemort possède 10 Force ; Joueur A lance : COUP DE POING - 1 : (10-1)=9, il réussit 2 Coups Critiques sur 3 : $9 \times 2 \times 2 + 9 = 36 + 9 = 45$ Points de dégat finaux, il se soigne donc de 45 Points de Vie.

Zone de Combat : Correspond à la Zone où se rendent les Alliés lorsqu'ils attaquent, et à l'endroit où l'on pose les cartes Attaque par défaut.

Zone de Jeu : Correspond à la Zone où se rendent les Alliés par défaut. Certains effets s'y résolvent.

IX. Crédits

Autorisation :

Fan Game réalisé avec l'aimable autorisation de Bethesda France.

Illustrations :

- Bethesda Softworks LLC : Fallout 3, New Vegas, 4, 76

Convention de nommage :

- Bethesda Softworks LLC : Fallout 1, 2, Tactics, 3, New Vegas, 76

Polices utilisées :

- Chowderhead
- Roboto
- TRAGIC-ICO (Créée exclusivement pour le projet)

Rappel des propriétés intellectuelles :

Bethesda Softworks LLC :

- "Fallout" : N°1488042 Classe 41/42, N°10663326 Classe 9/16/25/41, N°8122897 Classe 9/41 et N°905457 Classe 9/41.
- "Fallout 76" : N°1429349 Classe 9/41 et N°1433219 Classe 9/41.
- "Fallout 4" : N°1280458 Classe 9/16/25/41.
- "Fallout: New Vegas" : N°1020919 Classe 9/41.
- "Vault Boy" : N°18168692 Classe 9/41 et N°14530562 Classe 25.

Création, conception, rédaction, mise en page, constitution du livret de règles : NeM

Inspirations principales :

- Richard GARFIELD – Magic The Gathering
- Blizzard Entertainment – HearthStone
- Bandai Namco – Yu-Gi-Oh!

Littérature de référence :

- Costing and Balancing Game Objects (K. Robert Gutschera)
- Characteristics Of Games (George Skaff Elias, Richard Garfield, K. Robert Gutschera)

Première source d'inspiration technique :

- Frank Payen, Adobe France (via la chaîne YouTube AdobeFrance et ses tutoriels, en particulier « Créer mes cartes de jeu de Photoshop à InDesign | Adobe France »)

Relecture de la version française :

- Edition Alpha :
 - M477
- Edition Beta :
 - Ronanry
 - Buffy
 - Hawk Eye
- Première Edition :
 - Hawk Eye
 - Ronanry
 - Atsarb
 - Slakeer
 - Poulpe Anonyme
- Seconde Edition :
 - Ziup
 - Ronanry
 - Hawk Eye

Bêta Testing :

- Hawk Eye
- Ronanry
- Zalby
- Elo
- Atsarb
- VanMarc

Convention orthographique francophone :

La dernière version de la réforme orthographique de 1996 est appliquée.

Les mots tels que « dégat », « coté », « bâtiment », ou encore « ile » sont écrits sans accent « étymologique », comme le recommande le Conseil Supérieur de la Langue Française. Mais « la côte », « l'âme », « la grâce », « la quête », ou tout autre mot dont la diacritique circonflexe continue à influencer la prononciation n'est évidemment pas modifié.

Les accents sont également présent dans tous les mots en majuscules.

Diffusion francophone :

<https://fallout-generation.com/forums/topic/26435-tragic-le-jeu-de-cartes-fallout-fanmade/>

<http://cutt.ly/tragic-fogen>

Module jouable sur TableTop Simulator en français :

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2376297374>

<http://cutt.ly/tragic-tts>

Traductions :

American English translation (NYI) : Cheryl, Yann, James, Leynadix, NeM.

Mot de l'auteur :

Bonjour à tous, je suis NeM, le Créateur et Auteur de ce jeu, j'espère qu'il vous plaira, et que vous aurez vraiment la sensation de jouer à un véritable Jeu de Rôle Fallout lorsque vous affronterez vos adversaires dans le Wasteland.

Ce projet aura mis 11 mois pour voir le jour dans sa version finale, et je remercie tout particulièrement Hawk Eye, Secrétaire de l'Association Fallout Génération, de m'avoir poussé à réaliser ce projet, ainsi que Ronanry pour m'avoir motivé à en faire un portage sur TableTop Simulator.

J'en profite pour remercier à la fois Bethesda France, qui a non seulement autorisé ce projet, et est venu le voir lors de la toute première Wasteland Convention de France le 23 et 24 Octobre 2021, et à la fois l'intégralité de l'Association Fallout Génération pour avoir participé aux différentes étapes de la création.

Amusez-vous bien sur TRAGIC, le Jeu de Cartes Fallout FanMade !!