Le Jeu de Cartes Fallout FanMade

Seconde Edition

Ce Livret de Règles décrit l'ensemble des règles relatives au jeu de cartes « TRAGIC – Le Jeu de Cartes Fallout FanMade », il y compile également le glossaire ainsi que le versioning des modifications.

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 6

6. Phase 4 : Phase Principale de Jeu 7

a. Payer le cout d'une carte 7

b. Attaquer 7

c. Alliés et Compagnons 7

d. Poser des ressources Aptitudes 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 8
IV. Erratum 9
1. « Vous Êtes Magique » 9
2. Casque A. A. de Pillard 9
3. Pièces d'Armure de la Première Edition 9
V. Règles avancées 9
1. La notion d'engagement et de désengagement 9
2. Positionner sa carte pour indiquer que l'on attaque 10
a. Avec un Allié 10
b. Avec une carte Attaque 10
3. Calculer les chances de Coup Critique 11
4. Compagnons 11
5. Bon Vivant / Bon Fond 11
6. Suivre l'évolution de son Armure 12
7. Terminez immédiatement votre tour 12
8. Affrontement entre deux Alliés 12
9. Affrontement entre un joueur et un Allié – La Contre-Attaque Alliée 12
10. Fin de partie prématurée 12
a. Abandon volontaire 12
b. Pioche vide en début de tour 12
c. Chronomètre 12
VI. Aide de jeu 13
1. Mon adversaire m'a tué en deux coups, que faire ? 13
2. Je n'arrive pas à accumuler suffisamment de ressource(s), que faire ? 13
3. Mes dégats sont trop faibles, que faire ? 13
4. Précisions concernant les Aptitudes, les Traits ou les Compétences traitant de l'Attaque 13
5. Un Allié est Défaussé/Vaincu/Détruit, comment résoudre son effet ? 13
6. Un Allié obtient MARTYR x1, mais il avait déjà MARTYR x1, ça change quelque chose ? 13
7. Entre un Allié et une carte ATTAQUE, quel est le mieux ? 13
8. J'ai utilisé un effet qui a déclenché une Compétence, dois-je poser mon Aptitude avant ou après ? 14
9. J'ai payé un cout pendant la Phase d'Entretien, ai-je le droit de poser une Aptitude ? 14
10. Au secours, mon adversaire ne fait que se réfugier dans l'Abri Vault-Tec Inachevé ! Que faire ? 14
11. L'effet d'Entretien de l'Abri Vault-Tec Inachevé doit-il être payé même si je ne suis pas à l'intérieur ? 14
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 ? 14
13. Est-ce que le Trait « Bon Vivant – Bon Fond » me permet de piocher une carte de plus pendant ma Phase de Pioche ? 14
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 ? 14

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

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. 15

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 ? 15

VII. Glossaire....15

VIII. Crédits....19

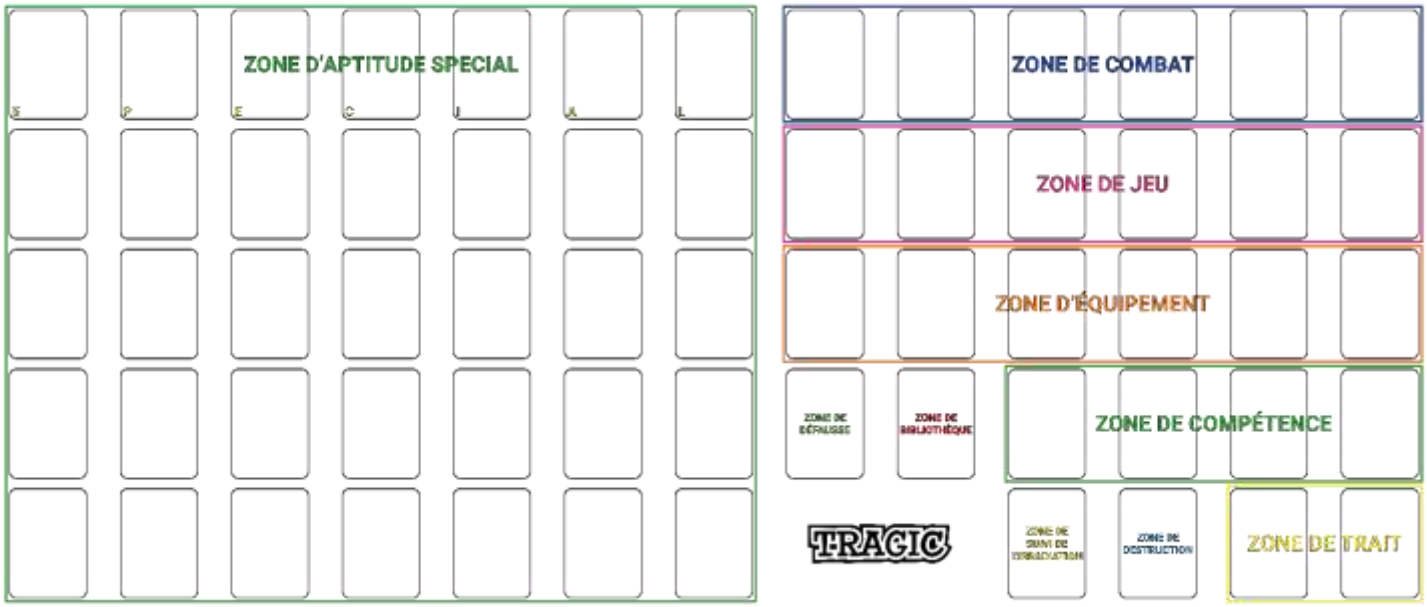
I. Introduction

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.

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.

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 dégat 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 dégats 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 réussi 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 soignant 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 ressources Aptitudes SPECIAL

Pendant son tour de jeu, et après payé un cout, n'importe lequel (tel que lancer une carte depuis sa main après l'avoir payé, payer un cout « Accro » en défaussant une carte ou en payant en Point d'Action, 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.

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 influer sur le cours des évènements, 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 »

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.

2. Casque A. A. de Pillard

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

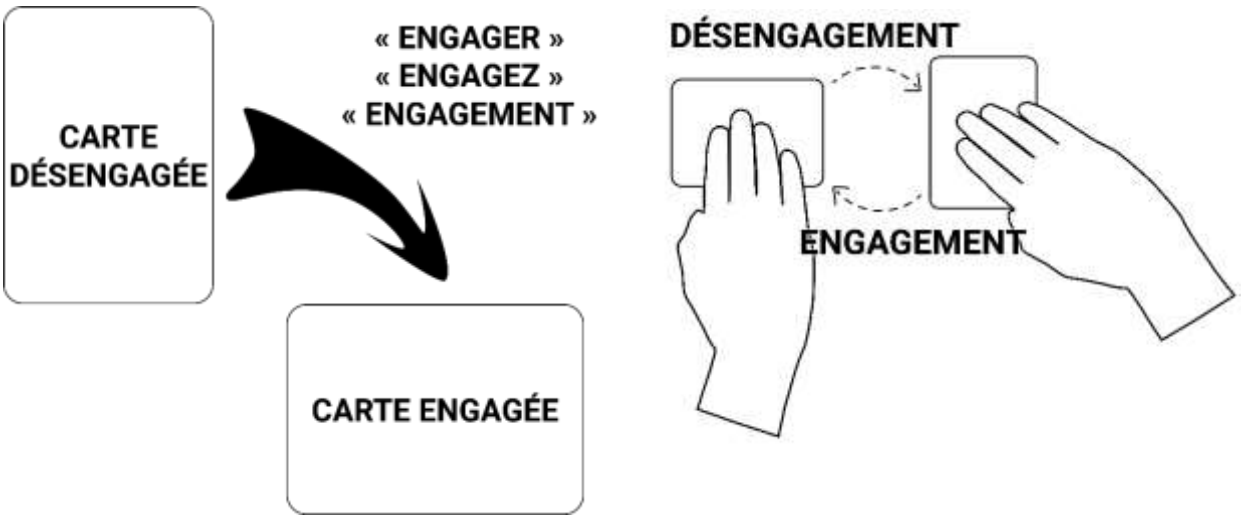
L'ensemble de pièces d'Armure de la Première Edition ne possédaient pas de possibilité d'être déséquipée, en réalité, elles peuvent l'être en payant leurs couts, comme n'importe quelle autre objet équipable.

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".

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.

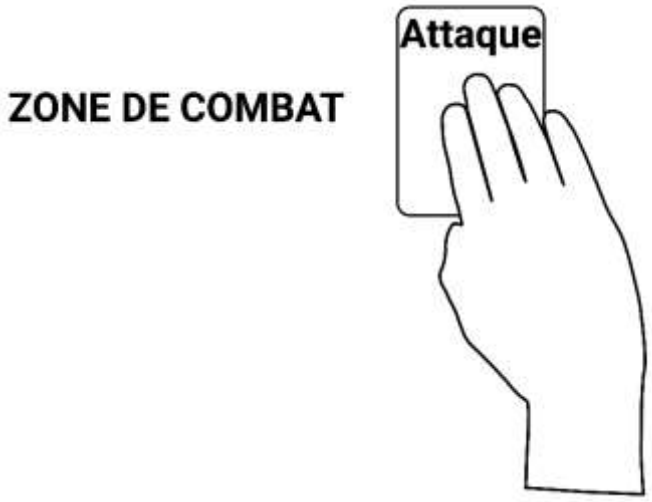
2. Positionner sa carte pour indiquer que l'on attaque

a. Avec un Allié



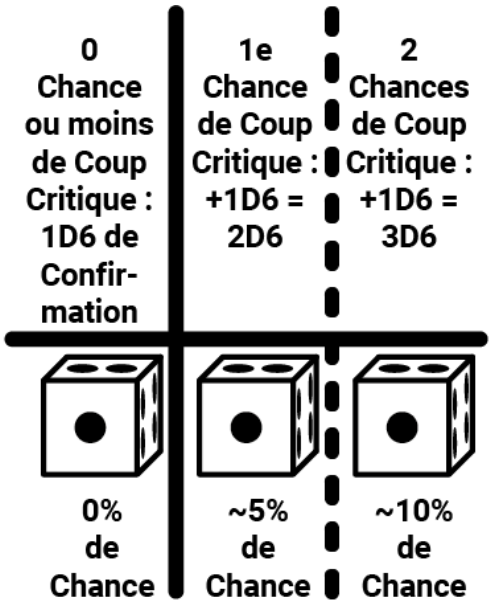
Pour indiquer que l'on attaque avec un Allié, on glisse l'Allié de la Zone de Jeu à la Zone de Combat tout en l'engageant (sauf indication contraire) et en désignant une cible. Si, pour une raison ou une autre, l'Allié qui attaque ou l'Allié qui défend devait être détruit, aucun dégat de combat n'est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

4. 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.

5. 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 défausse X carte(s), puis vous en piochez autant (X) » : X n'est pas modifié, car le forcer à défausser 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 défausse X carte(s), puis vous piochez Y carte(s) » devient « Votre adversaire défausse 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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 décompteur 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 dégat à son opposant.

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 dégats 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 déchainer 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 dégats modéré en début de partie, puis devrait voir sa puissance décliner petit à petit contre les joueurs ; tandis qu'une carte ATTAQUE produira des dégats 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 une Compétence, dois-je poser mon Aptitude avant ou après ?

Vous résolvez les effets identiques dans l'ordre de votre choix : l'autorisation de poser une Aptitude étant de type « lorsque vous faites X », et certaines Compétences étant également cet ordre, vous pouvez tout à fait poser votre Aptitude, puis l'utiliser immédiatement après pour payer la Compétence qui a été déclenchée.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas garder en mémoire une action : par exemple, je paie une carte A, puis je paie une carte B, je ne peux pas poser d'Aptitude pour l'action A, je ne peux le faire que pour l'action B, car pour poser une Aptitude avec l'action A, il aurait d'abord fallu que le je fasse avant de faire l'action B.
Si une carte vous dit « faites immédiatement X », vous avez le droit de poser une carte Aptitude avant de faire X.

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

Oui, tous les couts payés pendant votre tour sont éligibles à la pose d'une Aptitude, même si vous êtes toujours dans votre Phase d'Entretien.

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

Bien que le cout 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 dégats. Il existe de très nombreuse façon 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 cumule 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.

VII. Glossaire

« **Vos adversaires choisissent** » : Lorsque vous avec 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 effet octroient des bonus temporaires ou permanents à vos Alliés, le chiffre de gauche correspond aux points de dégat 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 dégats et 6 Points de Vie.

Absorption Totale : L'Allié subit tous les dégats, 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 coute 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 Naturelle : Ce type d'arme est lié aux dégats 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'Equipement et apportant divers bonus une fois équipé.

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

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

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

ARMURE IGNIFUGÉE : Les dégats de Feu sont réduit 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 dégat subis en fonction du type de dégat reçu. Les Armures sans suffixes vont réduire tous les dégats sans exception, 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 DÉGAT » 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.
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 : Capacité de Faction. Appeler un Allié ou 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.
Coup de Griffes (Attaque) : Capacité ayant les types Mêlée, Une Main, Mains Nues et Arme Naturelle.
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.
Discrétion : Cette Capacité rend le Joueur sous son effet invisible (les équipements équipés également), il n'est pas attaquable directement (et donc immunisé aux Réactions qui lui ferait subir des dégats), ni par l'adversaire, ni par ses Alliés. Cet effet disparait 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.
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 Allié 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 utilisé pour consommer la ressource idoine. Pour une carte dans la ZONE DE JEU, cela signifie que sa capacité active ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'elle soit désengagée, cependant, certaines capacités indiquent spécifiquement qu'elles peuvent être utilisé 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, par 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. Retiré au cours du développement, un reliquat s'est glissé par mégarde dans la Première Edition.
Gardez : Signifie que le joueur garde la ou les cartes dont il est question dans sa main.
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 défaussé, sans Phase de calcul de dégat. Excès de dégat et Vampirisme ne s'applique pas lorsque le joueur décide d'utiliser Incapacité, bien évidemment.
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'attaque 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 représentée 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 dégats 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 dégats de base.
Point de dégat finaux : Il s'agit des dégats 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 dégats 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 » (puisqu'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 dégats 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 : 9x2x2+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.

VIII. 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 chaine 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 :

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 », « batiment », 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 :

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 !!