

1d6	Généalogiste Itinérant	Rat des Granges	Braqueur des Postes	Accro du Matos	Guerrier Né	Prêcheur
1	pile de livres dans un vieux caddie, ordinateur contenant les infos généalogiques d'une grande ville, batte de baseball (d6)	bourse de graines, bêche de jardin (d6), bottes étanches	grappin, pistolet (d8), veste renforcée (armure 2)	moto, ordinateur portable, grosse trousse à outils rouge avec des outils bien entretenus	paire d'épées (d6, 2 attaques), veste renforcée (armure 2), feux de Bengale	livre saint, soutane, pistolet mitrailleur (d8)
2	ordinateur avec un accès GPS, chalumeau, arbalète (d8) et 20 carreaux	pelle (d6), brouilleur pour distraire les robots 1d6 tours, chapeau de paille	moto, hallebarde (d8), casque (armure 1)	jerrycan de pétrole brut, coffre à outil cabossé rempli d'outils à moteur électrique, ordinateur	pistolet (d8), cotte de maille (armure 2), moto	vélo-cargo plein de livres, hosties, bouteille d'eau bénite
3	ordinateur avec Internet par satellite, batte de baseball (d6), vélo cargo	chapeau de paille, détecteur d'eau, pelle (d6)	pistolet, cheval, sac plein de brouilleurs jetables	longue-vue de vision nocturne, cabas plein d'outils, grosse clef plate (d6)	tacot tuné surpuissant (5 places), pistolet (d8), masque à gaz	relique, sac à dos plein de rations, couronne d'épines
4	voiture (carburant pour 170 km), lunettes de soleil, mallette pleine de monnaies obsolètes, demi-paquet de cigarettes	rotofil électrique (d4), brouette à moteur, chien dressé	brouilleur radio, moto rapide, pistolet-grappin	poste de soudure à roulettes & masque de soudeur, boîte de cigares, 6 rations de combat	moto avec mitrailleuse (d12, munitions non fournies) fixée au side-car, lampe-torche étanche, émetteur-récepteur radio	sac à dos plein de rations, livre saint, épée (d6)
5	sac à dos rempli de liseuses (30 % de chances qu'un sujet donné y soit traité), condensateur d'eau, cafetière & café en grains	émetteur-récepteur radio, bêche de jardin (d6), liseuse avec deux douzaines de numéros de l'almanach du fermier	moto avec side-car, pistolet (d8), filet de brouillage plié proprement (20 m ²)	grosse clef plate (d6), voiture de course solaire, tonneaulet de solvant industriel (peut aussi être utilisé comme carburant)	exo-squelette (armure 1, -2 FOR sans les piles, +2 FOR avec), grande barre de métal (d8), brouette	valise pleine de fournitures de bureau, liseuse pleines de livre de management, costume 3-pièces avec gilet en pare-balles kevlar (armure 2)
6	émetteur-récepteur radio, tableau blanc & marqueurs, musette pleine de crème glacée lyophilisée	ordinateur de prévision météo, chien dressé, pelle (d6)	émetteur-récepteur radio, lunettes de vision nocturne, trident (d10)	vieux pick-up rempli d'outils de construction, ordinateur	lance-flammes (d8), masque à gaz, sac à dos plein de rations	émetteur-récepteur radio, relique sainte, bouclier (armure 1)

MAIL ORDER APOCALYPSE



LES RÈGLES EN BREF

SAUVEGARDES

Une Sauvegarde est un jet pour éviter un danger causé par une action ou situation risquée. Lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au score de la Statistique appropriée, vous réussissez. Un résultat de 1 est toujours un

succès et un 20 est toujours un échec. Tirer une Sauvegarde change toujours le statu quo, l'Arbitre vous indique par avance ce qu'un résultat ou un échec implique. Dans certains cas, vous pouvez vous désengager et éviter le jet.

TOURS

MOA découpe toute séquence tendue ou sujette à un timing serré en Tours. À chaque Tour, tous les personnages impliqués peuvent se déplacer et effectuer une action. En général, les

Survivants agissent en premier, puis les autres. L'Arbitre peut changer cet ordre en fonction de la situation, voire demander un jet de DEX pour déterminer qui commence (ordre décroissant).

ACTIONS

Une Action peut aller de la négociation à l'attaque, en passant par la fuite. Les Attaques sont détaillées ci-dessous. Dans tous les autres

cas, s'il y a un danger imminent, l'Arbitre demande un jet de Sauvegarde, avec la Statistique la plus appropriée.

ATTAQUES

L'attaquant lance un dé déterminé par son arme puis soustrait le score d'Armure de son opposant. Le résultat donne directement les Dégâts causés par l'attaque. Les attaques gênées par une couverture, parce que

l'attaquant est entravé ou autre raison causent 1d4 dégâts quelle que soit l'arme utilisée. De même, les attaques facilitées par la situation ou la vulnérabilité de la cible causent 1d12 dégâts.

DÉGÂTS

Un individu qui prend des Dégâts perd autant de Points de Vie. S'il tombe à court, il est Blessé et les dégâts suivants sont soustraits à son score

de FOR. Il doit ensuite réussir une Sauvegarde de FOR pour éviter les Dégâts Critiques.

DÉGÂTS CRITIQUES

Un personnage subit des Dégâts Critiques lorsqu'il échoue sa Sauvegarde de FOR après avoir subi des Dégâts de FOR. Il est alors inca-

pable d'effectuer des actions jusqu'à ce qu'on vienne à son secours et qu'il prenne un Repos Court. Laissé à son sort pendant 1h, il meurt.

BAISSE DE STATISTIQUE

Si un personnage voit son score de FOR réduit à zéro, il est mort. Si sa DEX ou VOL sont réduites à zéro, il est respectivement paralysé ou

mentalement anéanti et ne peut plus agir jusqu'à avoir pris un Repos Complet.

MORT

Lorsqu'un personnage meurt, la personne qui le jouait crée un nouveau personnage et l'Arbitre trouve un moyen de lui faire rejoindre le groupe dès que possible. Il y a toujours des survivants

errant à droite à gauche dans le monde de MOA, pas besoin de trop se creuser la tête pour justifier l'apparition d'un nouvel allié au beau milieu d'un braquage.

MORALE

Les groupes de personnages non-joueurs doivent réussir une Sauvegarde de VOL pour éviter d'être mis en déroute lorsqu'ils perdent la moitié de leur effectif. Chaque membre du groupe fait son jet séparément. S'ils ont un Chef, ils peuvent utiliser

sa VOL au lieu de la leur. Les combattants solitaires doivent réussir cette Sauvegarde lorsqu'ils sont réduits à 0 PV. Fuir jusqu'à un lieu sûr lorsque l'on est poursuivi demande une Sauvegarde de DEX.

REPOS COURT

Quelques minutes de repos et une bonne gorgée du liquide de votre choix redonne tous ses PV à

un personnage. Mais restez prudent, des dangers pourraient se manifester pendant votre repos...

REPOS COMPLET

Un Repos Complet nécessite une semaine de repos et relaxation dans un endroit confortable.

Cela restaure toutes les statistiques à leur maximum et soigne toute autre affliction.