Portrait						Fallout RPG	v5.2
	Nom du joueur			Métier			
	Campagne			Race			
	Nom			Karma			
	Sexe Âge		Poids	Taille	Yeux	Peau	
	Cheveux Dextr	ie					
	Force (FO)	Agilité	(AG)	Intelligence (IN		Chance (C)	
	Endurance (EN)	Percec	ition(PE)	Charisme (CH)			
	Répartissez 40 points entre					вих.	
Attributs secondaires			Compétences				
	ase +/-	Total		Ва		Rang +/- Tota	
Chance critique C	+	_=	Armes lég./moyenne			+ =	
Chance critique de tir	+		Armes lourdes			+ =	
Classe d'armure (AG+EN)/2		_ =	Corps à corps			+ =	
Dégâts de mêlée F0/2		_ =	Armes blanches Lancer (A)			+ =	
Force Morale (CH+IN)/2 Points d'actions tableau 1.6		_=	Lancer (A) Physique (A)			+== +=	
Portée tableau 1.7		_ =	Perception (C)				
Résistance aux poisons 5xEN		_ =	Manipulation (A)			+= +=_	
Résistance aux poisons 3xEN		_ =	Soins (AC)			+ = + =	
IVESISTAILE ANY L'ANIGLIAILS TYPIN	<u> </u>		Pièges (AC)			+ = + =	
7			Discrétion (AC)			+= +=	
Santé	n 15 50 5 5	IF.	Discours				
	Santé de base: 15+FO+2xEn) ¹⁵	Réflexion			+=	
Poison			Pilotage (AC)			+=	
Rad	20 30	25 20	Jeu (A)			+=_	
Normal 100%-51% 0%	30	30	Commerce			+=_	
Essoufflé 50%-26%10%			Vol (A)			+=	
Épuisé 25%-1%30%			Survie (C)			+ =	
1116011361611t 878 (8)	20	20	La lettre C indique un malı	us lors du port du casque, A l	ors du port de l'armrı	Je.	
Mort <-5 -5 N/A	1	1	Connaissances de	haque gain de niveau, les PJ peuve rang 2 ou 3. Il faut patienter un niv	nt acquérir deux connaiss reau sans rien acquérir po	ances de rang 1 ou 2 OU une connai: ur obtenir une connaissance de ran	nissance ang 5 ou
Avancement	Qualités		BONUS (en %)	* +5 +10 +20 +40 +60		* +5 +10 +20 +40 +	
Niveau			Acrobatie		Langue		!!!
Хр			Armes à énergie		Mécanique		!!!
Points de compétence			Armes à deux mains		Médecine		!!!
Restant	Spécialisations		Armes à feu		Motos		!!!
Gain par niveau			Armes blanches		Natation		빒
Santé 3+EN/2			Armes de lancer		Odorat		!!!
Points de comp. 5+2xIN			Armes lourdes		Orientation		끧
Spécialisation tous lesniveaux			Armures légères		Ouie 		빒
· ———			Armures lourdes		Persuasion Diagno alimin		:님
Coups spéciaux	Totaux Place & poids		Armures moyennes Bateaux		Pièges chimiqu		띪
Acquis Nom Dégâts PA (IDG+DM+x)	Armes		Botanique		Pièges mécani Pistage		;;;;]
	II .		Camions		Pistage Réconfort		벎
Revers 106 + +3 3	Armures		Corps à corps		Réparation		쑮
☐ Crochet 106 + +4 3	Equipement		Course		Keparation Secourisme		띪
☐ Uppercut 106 + +4 4	Totaux		Déguisement		Séduction		iHl
Frappe tranchante 106 + +5 4	Maximum		Dressage		l Serrures méci		벎
☐ Coup de tête 106 + +6 5 ☐ Enuauer 106 + +7 6	Charges		_ Électronique		Serrures illect		벎
<u> </u>	Normale Temporaire	Maximale	Escalade		Serrares elect Sniper		iHl
Etranglement 106 + +12 Total			Explosifs		Troc		iHl
☐ Atemi 106 + +2 3	Argent		Fabrication		Vente		띪
Croche pieds 106 + +2 4	Ai gent		Force		Vente Vertiptères		iHl
Pieds à la hanche 106 + +4 4			Fouilles		Vertipleres Voitures		ίHΙ
Pieds au ventre 106 + +4 5			Grenades		Voltares Vol à la tire		낾
☐ Pieds à l'entre. 106 + +5 5			Informatique		Vol à l'étalage		ίHΙ
Pieds redoublé 106 + +7 6			Intimidation		Vue		낾
☐ Pieds à la tête 1D6 + +8 6			RANG*	1 2 3 4 5 6	1 144	1 2 3 4 5	'납
İ	II		II .	ime les malus que vous avez			- 1

Armement					
Arme Compétence de tir	Munitions Nb chargeurs	Dégâts Portée Munitions restantes	Chargeur MPC Silencieux ■ Trépied ■ Laser	PA Place Place	Poids
	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux 🗖 Trépied 🗖 Laser	Etat Etat	
Arme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs Munitions	Munitions restantes Dégâts Portée	Silencieux ■ Trépied ■ Laser Chargeur MPC	PA Place	Poids
Arme Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Chargeur MPC Silencieux ■ Trépied ■ Laser		Tulus
Arme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux 🗖 Trépied 🗖 Laser		
Arme Compétence de tir	Munitions Nb chargeurs	Dégâts Portée Munitions restantes	Chargeur MPC Silencieux ■ Trépied ■ Laser	PA Place Place	Poids
Arme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux Trépied Laser		1 000
urme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux 🗖 Trépied 🗖 Laser		
Arme Compétence de tir	Munitions Nb chargeurs	Dégâts Portée	Chargeur MPC Silencieux ■ Trépied ■ Laser	PA Place Place	Poids
Sompetence de tir	Munitions	Munitions restantes Dégâts Portée	Silencieux ■ Trépied ■ Laser Chargeur MPC	PA Place	Poids
Arme Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux Trépied Laser		
Arme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC	PA Place	Poids
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux 🔲 Trépied 🔲 Laser	Etat Etat	
Arme	Munitions	Dégâts Portée	Chargeur MPC Silencieux ■ Trépied ■ Laser	PA Place Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs Munitions	Munitions restantes Dégâts Portée	Silencieux ■ Trépied ■ Laser Chargeur MPC	PA Place	Poids
Compétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Silencieux Trépied Laser		I Dida
				Totaux Place	Poids
Protections					
Nom	CA Seuil	Normal Laser	Feu Plasma	Explosions	
MalusNom	Place Poids CA Seuil	Etat Laser	Feu Plasma	Explosions	
Malus Malus	Place Poids	Normal Laser Etat 🔲 🖾 🖼 🖼	Feu Plasma	Explusions	
Nom .	CA Seuil	Normal Laser	Feu Plasma	Explosions	
Malus	Place Poids	Etat			
Nom	CA Seuil	Normal Laser	Feu Plasma	Explosions	
Malus	Place Poids	Etat 🔳 🔳 🔲 🔳		T	n . i
quipement	D Bl	l. I. N		Totaux Place	Poids
lom	Quantité Place F	^D oids Nom	Quantité Place Poids Nom	Uuai	ntité Place Poid:
					