	Dégâts	Malus	au test de phys	ique		Valeur
er round	1D6	5%	. ,		Beau	0%
e round	1D6+4	10%			Averse	10%
Se round	2D6	20%			Pluie	15%
ie round	2D6+4	30%			Orage	20%
					Neige Neige	
Se round	3D6	40%			Grêle	25%
etc.	etc.	etc.				40%
					Blizzard	75%
Tableau 2.2 - I	Dégâts de Chute				Brouillard léger	25%
Hauteur	Dégâts	Malus	au test de phys	ique	Brouillard épais	50%
0-2 mètres	2D6	5%				
2-5 mètres	3D6	10%			Tableau 2. 10 - Taille	1
5-10 mètres	5D6	20%				Valeur Valeur
10-15 mètres	8D6	40%			2x plus grand	25%
					1.5x plus grand	
5-20 mètres	12D6	80%			Même taille	10%
20+	à voir	à voir	•			0%
					1.5x plus petit	10%
Tableau 2.3 -	Modificateurs di	e déplacement	t		2x plus petit	25%
	Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur		
Terrain plat	1x	1x	1x	0%	Tableau 2. 11 - Clima	t
Accidenté	lx	0,75x	0,5x	10%		Valeur Valeur
	0,75x	0,73x 0,5x	0,3x 0,25x	10%	Tempéré	0%
En pente						
Sol dur	lx	1x	1x	0%	Chaud/Froid	25%
Cailloux	1x	0,75x	0,5x	10%	Tropical	50%
Sable	0,75x	0,5x	0,25x	25%	Glacial/Chaud extrêm	ne 75%
Sec	1x	1x	1x	0%		
Mouillé	0,75x	0,5x	0,25x	20%	Tableau 2. 12 - Equip	ement
Détrempé	0,5x	0,25x	_	40%		Valeur
'					Equipement adéquat	0%
Tableau 2.4 - I	Change				Equipement inadapté	40%
		V:+			Sans connaissance	
Charge 	Durée 	Vitess	92			75%
Normale	illimité	1x			Equipement de fortun	
Temporaire	EN heures	0,5x			Pas d'équipement	200%
Maximale	EN minutes	0,25x			2 armes	20%
					2 cibles différentes s	imultanées 75%
Tableau 2.5 - I	Déplacement su	r les longues :	distances		Main non directrice	25%
Moyen	Km/h	 Km/j			——— Equipement abîmé (de	
Pieds	4	32			Equipement abîmé (de	
		60				
Caravane	6				Equipement abîmé (de	
Voiture	selan	selon			Equipement abîmé (de	_
					Force insuffisante	50%-100%
Tableau 2. 7 -	Abris				Tableau 2. 13 - Relat	ion
	Valeur					Valeur
Exposé	0%				Karma opposé	40%
r Rideau/Brouss					Grand karma	30%
Buisson/Débri:					Sujet agressif/amica	
ouissuii/ deviti Rocher/Cavité						0%
					Sujet indifférent	
Meurtrière 	150%				Même race	15%
Paroi/Mur	200%				Même métier	10%
					Preuves	30%
Tableau 2. 8 -	Lumière				Sujet plus/moins inte	lligent 25%
		Valeur				
Jour/Pièce écl	lairée	0%			Tableau 2. 14 - Diver	22
					1 AVICAU 2. 14 - VIVE	
Couvert/Eclair		10%			· .	Valeur
Pluie/Eclairage faible			30%		Environnement éprou	
Coucher de soleil/ Eclair lointain					Récidive	10%
					Technique non maîtri:	sée 100%-200%
	/Petite ouverture	100%			reminique non mani i	266 IND \0-500 \0
	/Petite ouverture	100% 200%			recinique non marcis	see 100 /0-200 /0

Tableau 2.	15. Malue	da vieća		Table	au 7 7/	- Effote dos	s radiations			
1001600 2.	10- Main?		Bonus de chance critique de tir	Rad	Effets	- LIIGIS UG	i duiduulia			
Bassin. Han	ches	0%	0%	50		tes annrmal	ement fatinué (ét:	at essoufflé)		
·		10%	10%	100	Vous êtes anormalement fatigué (état essoufflé) Vous êtes mal. Des taches comme des coups de soleils appara			annaraissent		
·		20%	20%	400	Vous êtes empoisonné. Physiquement diminué, vos cheveux tomben					
Tête, Cou							d'avoir des enfant			
Yeux				600						
					corps, vos os et vos muscles vous font mal. La nuit vous commencez à luir					
Tableau 2. 17 - Coups critiques 1 Membre Cassé					800 Vous vomissez du sang, vous n'avez plus de cheveux. Il ne vous reste heures à vivre si vous ne trouvez pas rapidement un médecin spécialisé or					
2						a vivire si vi produits ap		s rapidement dii n	ieueciii specialise ul	
3	Membre déchiqueté 300% de dégâts							nt de mourir d'ail	nure il na vaue raet	
4	200% de dégâts			1000	1000 Vous êtes dans le coma et sur le point de mourir d'ailleurs il ne vous rest ques heures à vivre et vous êtes désormais incurable.					
5	150% de				ques in	501 53 G VIVI	5 61 7000 6160 061	or mais mear abic.		
6		ent pour une durée d	e 104 round	Table	au 2. 25	- Etat de fa	tiaue			
7		travers l'armure				Vie	Malus			
8	Douleur	insoutenable (perte	de maîtrise pour une durée de 104 round)	Norm	al	100%-	51% 0%			
9	Au sol	•	·	Essou	ıfflé	50%-2	6% 10%			
10	Mort ins	tantanée		Epuis	É	26%-19	% 30%			
				Incon	scient	0%- (-	5) -			
Tableau 2.	18 - Echec	s critiques		Mort		<-5	-			
1	Peur sou	udaine pendant 106 ri	ound							
2	Perte de	e la maîtrise de l'arm	e pendant 1 round	<u>Table</u>	Tableau 2. 27 - Etat des armures					
3	Perte des points d'action restants				Etat Protection					
4	Arme au sol				75%					
5	Touche Allié				50%					
6	Touche soi-même				25%					
7	Perte d'équilibre				10% 0%					
8	Arme abîmée (cochez une case d'état)									
9		utilisable (réparation								
10	Arme dé	truite (irréparable s	auf par un spécialiste)		au 2. 28					
T.1. 0	4D F I			Karm	8	Zone d'influ				
Tableau 2. 19 - Explosifs Zone d'effet (R = zone d'effet du piège) Dégâts					0 Quartier, village +/- 10 Ville					
<r 4<="" td=""><td>t (K = ZONE</td><td>a erret au piege)</td><td>Dégâts Ix</td><td>+/- 11 +/- 2</td><td></td><td>Ville et aler</td><td>touro</td><td></td><td></td></r>	t (K = ZONE	a erret au piege)	Dégâts Ix	+/- 11 +/- 2		Ville et aler	touro			
<r 2<="" td=""><td></td><td></td><td>/2</td><td>+/- 5</td><td></td><td></td><td></td><td>annehne</td><td></td></r>			/2	+/- 5				annehne		
<r< td=""><td colspan="2">/4</td><td></td><td colspan="5">/- 50 Petit région, quelques villes proches /- 100 Grande zone (p.ex Californie)</td></r<>	/4			/- 50 Petit région, quelques villes proches /- 100 Grande zone (p.ex Californie)						
>R			-		+/- 150 Réputation incroyable					
				,		opatation				
Tableau 2.	21 - Points	s critiques		Table	au 2. 29	- Gain d'ex	périence			
Système	Effet			Tâche			Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (10+)	
Pare-brise			our une durée de IDG rounds à cause des éclats.	Rolep	lay		250	500	750	
Moteur			it de 106 rounds. Le moteur s'enflamme au bout de		oleplay		500	750	1'000	
	rounds.				ent Rolep	ılay	750	1'000	1'250	
Direction			r la trajectoire du véhicule. Freinez de toute urgence		cipation		250	500	750	
Roues Le pilote doit faire un test pour parvenir à maîtriser le véhicule et éviter le crash.				e particip		500	750	1'000		
					ente part		750	1'000	1'250	
Tableau 2. 23 - Quantité de Rad reçues						(5-10min)	0-375	125-625	250-1'500	
Lieu 7		Rad / jours				e (10-30min)		250-1'250	375-2'500	
Zone norma		0				(30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000	
Zone irradio		10			principa 		500-2′500	1'000-5'000	2'000-10'000	
75km d'un i		30		Action	1 exceptio	nnelle	250	500	1'000	
50km d'un i		40		.						
25km d'un i		50 70				- Progress	ion des compéte	nces		
10km d'un ir		75 150		% ac	cuel		coût par %			
Lieu de l'im	pact	150		1-100	_		l n			

Impacts multiples 300

2. 24 - Effets des	radiations			'	Tableau 4.1 - Ca
ffets .	Malus	HP CA FM			
ous êtes anormale	0%	50 20 2			
		des coups de soleils ent diminué, vos che	apparaissent eveux tombent et vous ne pou-	5% 15%	Attaques: 80%, E
ez plus vous repro	oduire (au risque	e d'avoir des enfants	s anormaux)		Tableau 4. 2 - C
ous vomissez et a	vez fréquemmen	nt la diarrhée. Vous	avez des plaies ouvertes sur le	30%	HP CA FM
orps, vos os et vo	s muscles vous f	font mal. La nuit vou	s commencez à luire.		70 40 5
			x. Il ne vous reste que 5 x EN édecin spécialisé ou ne prenez	50%	Attaques: 125%, 1
as les produits ap	propriés.				<u> Tableau 4. 3 - C</u>
ous êtes dans le c	oma et sur le po	oint de mourir d'aill	eurs il ne vous reste que quel-	100%	HP CA FM
ues heures à vivre	et vous êtes dé	isormais incurable.			60 15 10
2. 25 - Etat de fa	tinue				Attaques: 95%, 4
Vie Vie	Malus				<u> Tableau 4. 4 - C</u>
100%-5	il% 0%				HP CA FM
50%-2	6% 10%				75 25 8
26%-19	4 30%				Attaques: 100%,
nt 0%- (-	5) -				
<-5	-				Tableau 4. 5 - C
					HP CA FM
2. 27 - Etat des a	rmures				30 5 4
rotection					Attaques: 60%, 4
5%					
0%					<u> Tableau 4. 6 - C</u>
5%					HP CA FM
1%					36 13 3
1%					Attaques: 60%, 3
2. 28 - Karma					Tableau 4. 7 - C
Zone d'influ	ence				HP CA FM
Quartier, vi					48 22 5
Ville	nago				Attaques: 75%, 8
Ville et alen	tnurs				//ttuquou. / u/u, u
	ı, quelques villes	nrnches			Tableau 4. 8 - C
	e (p.ex Californie				HP CA FM
Réputation		-,			60 28 5
Nopatation					Attaques: 100%,
2. 29 - Gain d'exp					
	Niveau bas (1-5	•	Haut (10+)		<u>Tableau 4. 9 - C</u>
	250	500	750		HP CA FM
olay	500	750	1'000		70 30 5
Roleplay	750	1'000	1'250		Attaques: 110%, 7
tion	250	500	750		
rticipation	500	750	1'000		<u>Tableau 4. 10 - C</u>
e participation	750	1'000	1'250		HP CA FM
neure (5-10min)	0-375	125-625	250-1'500		54 25 4
yenne (10-30min)		250-1'250	375-2'500		Attaques: 80%, 5
uête (30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000		T
ncipale "	500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000		<u>Tableau 4. 11 - C</u>
ceptionnelle	250	500	1'000		HP CA FM
, ,,, ,,					66 15 5
2. 30 - Progressi	ion des compét coût par %	ences			Attaques: 100%,
	Cont hav. 40				Tableau 4. 12 - C
	2				HP CA FM
	3				55 10 5
	4				Attaques: 100%,
	5				
	6				

101-125

126-150

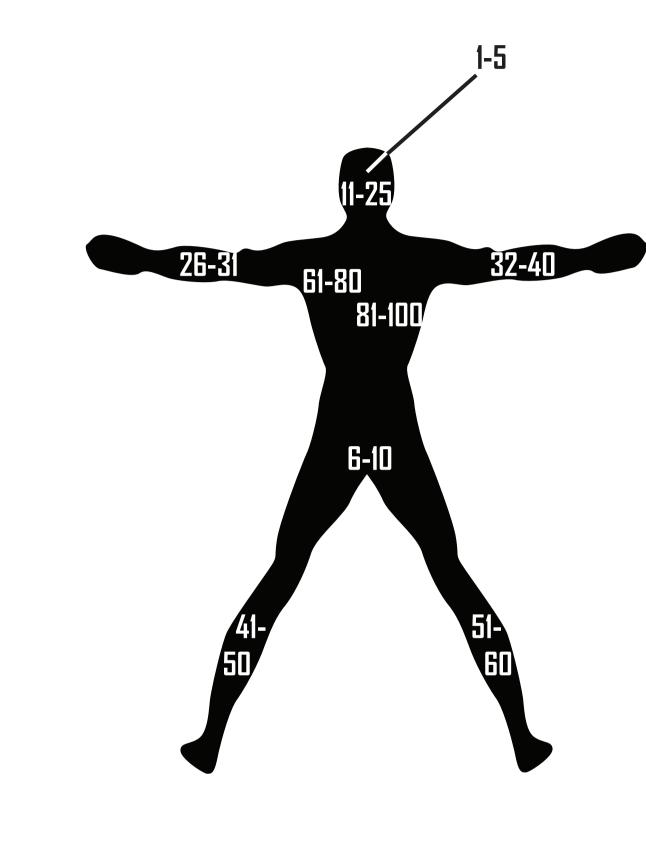
151-175

201+

176-200

```
Caractéristiques des Brahmines
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
  - 0% 0% 0% 0% 0% 0% 20% 1
                                                            Attaques: 90%, 3D6+5
- Caractéristiques des Cancrelats géants
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
  - 40% 20% 20% 15% 15% 40% 30% 4
6, 8D6+5
- Caractéristiques des Chiens
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
10 - 25% 20% 10% 10% 10% 5% 0% 2
6, 4D6+10
- Caractéristiques des Cyberdogs
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
       40% 50% 60% 30% 50% 75% 30% 2
                                                            Attaques: 60%, 206+2
- Caractéristiques des Fourmis géantes
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
  - 10% 10% 0% 0% 0% 25% 50% 1
6, 4D6+5
- Caractéristiques des Geckos
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 - 20% 20% 20% 15% 20% 20% 10% 2
6, 3D6+5
Caractéristiques des Geckos de feu
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
                                                            Tableau 4. 18 - Créatures
  - 30% 40% 30% 25% 25% 20% 12% 3
                                                            Nom
5, 8D6+6 (feu)
                                                            Mutant
                                                            Griffemort
- Caractéristiques des Geckos dorés
                                                            Ecuyer de la Confrérie
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
                                                            Garde de la Confrérie
  - 40% 55% 40% 30% 30% 20% 15% 4
                                                            Soldat de la Confrérie
6, 5D6+4
                                                            Paladin de la Confrérie
                                                            Garde de la NRC
- Caractéristiques des Loups
                                                            Garde de l'enclave
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
                                                            Pillard du désert
  - 35% 20% 10% 10% 10% 10% 5 3
                                                            Chef pillard
6, 7D6+5
                                                            Garde de ville
                                                            Membre de Gang
- Caractéristiques des Mantes
                                                           Chef de Gang
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
   - 30% 25% 20% 20% 10% 50% 30% 3
- Caractéristiques des Molerat
                                                            Attaques: 150%, 1206+10
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
  - 25% 15% 10% 5% 5% 50% 75% 3
 , 4D6+7
- Caractéristiques des Pigrat
                                                           Attaques: 125%, 8D6+10
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 - 20% 10% 5% 5% 5% 35% 60% 2
6, 4D6+2
                                                            Attaques: 135%, 1006+10
```

Tableau 4. 13 - Caractéristiques des Radrats HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 50 8 5 - 15% 5% 5% 5% 5% 30% 60% 2 Tableau 4. 14 - Caractéristiques des petits Radscorpions HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 55 18 4 9 20% 15% 10% 10% 50% 60% 20% 1 Attaques: 70%, 306+5, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22) Tableau 4. 15 - Caractéristiques des grands Radscorpions HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 80 28 4 - 50% 35% 20% 20% 90% 80% 25% 1 Attaques: 110%, 606+10, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22) Tableau 4. 16 - Caractéristiques des Rats géants HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 42 6 4 - 10% 0% 0% 0% 0% 25% 50% 1 Tableau 4. 17 - Caractéristiques Humanoïdes Niveau HP CA FM PA R. Dégâts Attaque Dégâts CC 1-3 36 10 3 8 5% 60% 206+5 2 4-6 54 20 3 8 10% 80% 406+3 2 7-9 66 30 6 8 15% 100% 606+10 3 10-12 90 40 6 9 20% 120% 8D6+2 3 13-15 108 50 6 9 30% 140% 9D6+5 3 19-21 144 65 9 10 50% 180% 1206+8 4 22+ 155 70 9 10 60% 200% 1206+15 4 Niveau 5-12 4-8 11-18 11-20 6-9 Tableau 4. 19 - Caractéristiques des Centaures HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 140 50 15 - 50% 40% 35% 35% 10% 60% 40% 3 Tableau 4. 20 - Caractéristiques des Floaters HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 100 40 9 - 35% 0% 30% 10% 10% 50% 25% 3 Tableau 4. 21 - Caractéristiques des Wanamingos HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 108 45 15 - 45% 5% 40% 50% 45% 80% 60% 4



Fallout RPG







http://www.fallout-rpg.com

A postnuclear roleplaying game