Tahleau 2.1 - D	légâts de noyac	le.			Tableau 2. 9 - Météo	
	Dégâts		s au test de phys	iaue		Valeur
ler round	1D6	5%	au payu	1	Beau	0%
Ze round	1D6+4	10%			Averse	10%
Ze round 3e round	206	20%			Pluie	15%
4e round	206 206+4	30%			Orage	20%
					Neige Neige	
5e round	3D6	40%			Grêle	25%
etc.	etc.	etc.			Blizzard	40%
					Brouillard léger	75%
Tableau 2.2 - I	Dégâts de Chut					25%
Hauteur	Dégâts		s au test de phys	ique	Brouillard épais	50%
0-2 mètres	2D6	5%				
2-5 mètres	3D6	10%			<u> Tableau 2. 10 - Taille</u>	
5-10 mètres	5D6	20%				Valeur
10-15 mètres	8D6	40%			2x plus grand	25%
15-20 mètres	12D6	80%	I		1.5x plus grand	10%
20+	à voir	à voi			Même taille	0%
		2.01			1.5x plus petit	10%
Tahleau 23 - I	Modificateurs d	le déplacemen	ıt		2x plus petit	25%
- autoud Z.u - I	Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur		20/0
Toppoin =1-1					Tablesu 7 ff Pl:	
Terrain plat	1x	1x	1x n.c	0%	<u> Tableau 2. 11 - Climat</u>	
Accidenté -	1x	0,75x	0,5x	10%	т	Valeur
En pente	0,75x	0,5x	0,25x	10%	Tempéré	0%
Sol dur	1x	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	e 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	Charne				Equipement inadapté	40%
Charge	Durée	Vites	SP 92		Sans connaissance	75%
-			46		Sans connaissance Equipement de fortune	
Normale	illimité EN L	1x			• •	
Temporaire	EN heures	0,5x			Pas d'équipement	200%
Maximale	EN minutes	0,25:	X .		2 armes	20%
					2 cibles différentes si	
	Déplacement si				Main non directrice	25%
Moyen	Km/h	Km/j	İ		Equipement abîmé (de	
Pieds	4	32			Equipement abîmé (de	gré II) 10%
Caravane	6	60			Equipement abîmé (de	gré III) 20%
Voiture	selon	selor	1		Equipement abîmé (de	_
					Force insuffisante	50%-100%
Tableau 2. 7 -	Abris				Tableau 2. 13 - Relati	on
	Valeur	i			. abibaa E. ib itoloti	Valeur Valeur
Evanoé	valeur 0%				Vanma an	valeur 40%
Exposé					Karma opposé	
Rideau/Brouss					Grand karma	30%
Buisson/Débris					Sujet agressif/amical	20%
Rocher/Cavité					Sujet indifférent	0%
Meurtrière	150%				Même race	15%
Paroi/Mur	200%				Même métier	10%
					Preuves	30%
Tableau 2. 8 -	Lumière				Sujet plus/moins intel	ligent 25%
		Valeur	,		= • •	
Jour/Pièce écl	airée	0%			Tableau 2. 14 - Diver	S
Couvert/Eclair		10%				Valeur
Pluie/Eclairage		30%			Environnement éprouv	
	e raiole eil/ Eclair Iointa				covironnement eprouv Récidive	10%
POURUSEL 06 201						
Maria III	Petite nijvertijn	e 100%			Technique non maîtris	ée 100%-200%
Nuit avec lune/	T CLILC DUVEL COLL					
Nuit avec lune/ Nuit sans lune Lumière interm		200% 40%	ı			

ableau 2. 1	5- Malus de	visée		Table	au 2. 24	- Effets des	radiations				
	M	lalus au test de tir	Bonus de chance critique de tir	Rad	Effets						
Bassin, Hanc	hes 0	%	0%	50	Vous ê	tes anormale	ement fatigué (éta	t essoufflé			
Bras, Jambe	s 11	1%	10%	100	Vous ê	tes mal. Des	taches comme de	s coups de			
^J oitrine, Dos	s 2	0%	20%	400	Vous ê	tes empoiso	nné. Physiquement	t diminué,			
ête, Cou	3	0%	30%		vez plu	ıs vous repro	oduire (au risque d	l'avoir des			
'eux	4	0%	40%	600			vez fréquemment s muscles vous foi				
ableau 2. 1	7 - Coups c	ritiques		_ 800			s muscles vous loi sang, vous n'avez				
	Membre Ca	issé			heures	a vivre si vo	ous ne trouvez pas	: rapideme			
	Membre dé	chiqueté			pas les	s produits ap	propriés.				
}	300% de o	légâts		1000	Vous ê	tes dans le d	coma et sur le poir	nt de moui			
1	200% de a	légâts			ques h	eures à vivri	e et vous êtes dési	ormais ind			
i	150% de d	-									
i		t pour une durée d	e 1D4 round	Table	au 2. 25	- Etat de fa	tigue				
'	Passe à tr	avers l'armure				Vie	Malus				
}	Douleur in:	soutenable (perte d	le maîtrise pour une durée de ID4 round)	Norma	al	100%-5	51% 0%				
]	Au sol			Essou	fflé	50%-2	6% 10%				
0	Mort insta	ntanée		Epuise	É	26%-19	% 30%				
				Incon	scient	0%- (-	5) -				
ableau 2. 1	8 - Echecs			_ Mort		<-5	-				
)		aine pendant 106 ro		T_LI_	r rr	Etat dan a					
<u>.</u> !		ı maîtrise de l'armı points d'action res:		<u>radie</u> Etat	Tableau 2. 27 - Etat des armures Etat Protection						
	Arme au si		Idilia		75%	20011					
' !	Touche Alli			ı II	50%						
	Touche soi	=		 III	25%						
	Perte d'ég			IV	10%						
}		ée (cochez une ca:	se d'état)	٧	0%						
]		isable (réparation	•	·	275						
D			auf par un spécialiste)	Table	au 2. 28	- Karma					
				Karma	3	Zone d'influ	ence				
ableau 2. 1	9 - Explosif	S		_ 0		Quartier, vi	llage				
one d'effet ((R = zone d'	effet du piège)	Dégâts	+/-1[Ville					
R/4			1x	+/- 2	5	Ville et alen	tours				
R/2			/2	+/- 5		Petit région	ı, quelques villes p	roches			
R			/4	+/-1[+/- 100 Grande zone (p.ex Californie)						
>R			-	+/- 15	iO	Réputation	incroyable				
ableau 2. 2	21 - Points c	ritiques		<u>Table</u>	au 2. 29	- Gain d'exp	jérience				
Système	Effet			Tâche			Niveau bas (1-5)	Moyen (
⁾ are-brise	Le conduc	teur est distrait po	our une durée de IDG rounds à cause des éclats.	Rolepl	ay		250	500			
Moteur	Le véhicu	le s'arrête au bou	it de 106 rounds. Le moteur s'enflamme au bout de 206	3 Bon R	oleplay		500	750			
	rounds.			Excell	ent Rolep	olay	750	1'000			
)irection	ll est impo	ossible de contrôle	r la trajectoire du véhicule. Freinez de toute urgence	Partic	ipation		250	500			
loues	Le pilote d	loit faire un test po	ur parvenir à maîtriser le véhicule et éviter le crash.	Bonne	particip	ation	500	750			
				Excell	ente pari	ticipation	750	1'000			
ableau 2. 2	23 - Quantit	é de Rad reçues		_ Quête	mineure	(5-10min)	0-375	125-625			
ieu		Rad / jours		Quête	moyenn	e (10-30min)	125-750	250-1'2			
one normali	е	0		Grand	e quête ((30min-2h)	250-1'250	500-2'5			
one irradiée		10		Quête	principa	le	500-2'500	1'000-5			
'5km d'un im	npact	30		Action	ı exceptio	onnelle	250	500			
iOkm d'un in	•	40									
!5km d'un im	npact	50		Table	au 2. 30	- Progress	ion des compéter	1Ces			
Okm d'un im	ipact	75		% act	uel		coût par %				
ieu de l'impi	act	150		1-100			1				
mpacts mult	tiples	300		101-12	5		2				
				126-15	iO		3				
				151-17			4				
				170 01	חר		г				

	,						
		- Effets des	radiations				Tableau 4
Rad	Effets					Malus	HP CA
50			ement fatigué (éta			0%	50 20
100				es coups de soleils	• •	5%	Attaques:
400					eveux tombent et vous ne pou-	15%	
				d'avoir des enfants		8887	Tableau 4
600					avez des plaies ouvertes sur le	30%	HP CA
					us commencez à luire.	500/	70 40
800			=		x. II ne vous reste que 5 x EN	50%	Attaques:
			·	s rapidement un m	nédecin spécialisé ou ne prenez		- ,
1000		produits ap				1000/	Tableau 4
1000					leurs il ne vous reste que quel-	100%	HP CA
	ques h	eures à vivre	e et vous êtes dés	sormais incurable.			60 15
		F					Attaques:
Tablea	u 2. 25	- Etat de fa					
		Vie	Malus				Tableau 4
Norma		100%-5					HP CA
Essouf		50%-2					75 25
Epuisé		26%-19					Attaques:
Incons	cient	0%- (-	o) -				- ,
Mort		<-5	-				Tableau 4
							HP CA
		- Etat des a	rmures				30 5
Etat	Protec	tion					Attaques:
I 	75%						
 	50%						Tableau 4
III	25%						HP CA
IV	10%						36 13
V	0%						Attaques:
T_L	7 70	- Karma					T-LI /
Karma		Z one d'influ					<u>Tableau 4</u> HP CA
Carilla							48 22
+/-10		Quartier, vi Ville	liaye				Attaques:
+/- 25		Ville et alen	tourn				Attaques:
+/- 50			.ours 1, quelques villes (Tableau 4
+/-101		_	i, queiques villes (e (p.ex Californie)				HP CA
+/- 151			•	1			60 28
+/- 150 Réputation incroyable							Attaques:
Tahlea	7 79	- Gain d'exp	iérience				Attaques.
Tâche		Duiii u DA	Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (ID+)		Tableau 4
Rolepla	av		250	500	750		HP CA
Bon Ro			500	750	1'000		70 30
	nt Rolep	lav	750	1'000	1'250		Attaques:
Partici		,	250	500	750		Attuquo.
	particip	atinn	500	750	1'000		Tableau 4
		icipation	750	1'000	1'250		HP CA
		(5-10min)	0-375	125-625	250-1'500		54 25
		(10-30min)		250-1'250	375-2'500		Attaques:
	•	30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000		'
	principa		500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000		Tableau 4
	exception		250	500	1'000		HP CA
							66 15
Tablea	u 2. 30	- Progress	ion des compéte	nces			Attaques:
% acti			coût par %				,
1-100			1				Tableau 4
101-125	i		2				HP CA
126-150			3				55 10
151-175			4				Attaques:
176-20			5				
201+			6				

```
4.1 - Caractéristiques des Brahmines
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 2 - 0% 0% 0% 0% 0% 0% 20% 1
s: 80%, 6D6+5
4. 2 - Caractéristiques des Cancrelats géants
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 40% 20% 20% 15% 15% 40% 30% 4
s: 125%, 8D6+5
4. 3 - Caractéristiques des Chiens
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 10 - 25% 20% 10% 10% 10% 5% 0% 2
s: 95%, 4D6+10
 . 4 - Caractéristiques des Cyberdogs
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 8 - 40% 50% 60% 30% 50% 75% 30% 2
s: 100%, 10D6+2
4. 5 - Caractéristiques des Fourmis géantes
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 4 - 10% 10% 0% 0% 0% 25% 50% 1
s: 60%, 4D6+5
4. 6 - Caractéristiques des Geckos
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 3 - 20% 20% 20% 15% 20% 20% 10% 2
s: 60%, 3D6+5
4. 7 - Caractéristiques des Geckos de feu
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 30% 40% 30% 25% 25% 20% 12% 3
s: 75%, 8D6+6 (feu)
4. 8 - Caractéristiques des Geckos dorés
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 40% 55% 40% 30% 30% 20% 15% 4
: 100%, 5D6+4
4. 9 - Caractéristiques des Loups
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 35% 20% 10% 10% 10% 10% 5 3
s: 110%, 7D6+5
 . 10 - Caractéristiques des Mantes
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 4 - 30% 25% 20% 20% 10% 50% 30% 3
s: 80%, 5D6+6
4. 11 - Caractéristiques des Molerat
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 25% 15% 10% 5% 5% 50% 75% 3
: 100%, 4D6+7
4. 12 - Caractéristiques des Pigrat
 FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 5 - 20% 10% 5% 5% 5% 35% 60% 2
s: 100%, 406+2
                                                            Attaques: 135%, 1006+10
```

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC
50	8	5	-	15%	5%	5%	5%	5%	30%	60%	2
Attac	lnes: 5	30%, 3D	16+5								
Tabl	eau 4.	14 - Ca	ıractér	istique	s des p	etits R	adsco	ırpions			
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC
55	18	4	9	20%	15%	10%	10%	50%	60%	20%	1
Attac	jues: 7	'0%, 3D	6+5, Ve	nin de f	Radscor	rpion (c	f. tabl	eau 2.22)		
Tabl i HP	eau 4. CA	15 - C a FM			s des g Feu	rands Pla		orpions	Poi	Rad	
80	LA 28	гм 4	Por	Deg			Exp	Las			
			- 16+10, V					5 90% Ileau 2.2:		25%	1
Tahlı	eau 4.	16 - Ca	ıractér	istinue	s des R	lats né	ants				
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC
42	6	4	-	10%	0%	0%	0%	0%	25%		
	_	30%, 2D		.0/0	3,0	3,0	3/0	3/8	_0/0	20/0	•
Tablo	2au 4.	17 - Ca	ractér	istique:	s Huma	noïdes	i				
Nivea	10	HP	CA	FM	PA	R. Dég	jâts	Attaque	Dég	âts	CC
1-3		36	10	3	8	5%		60%	2DE	3+5	2
4-6		54	20	3	8	10%		80%	4DE	3+3	2
7-9		66	30	6	8	15%		100%	6D6	G+10	3
0-12		90	40	6	9	20%		120%	8D8	3+2	3
3-15		108	50	6	9	30%		140%	9DE	3+5	3
16-18		126	60	9	9	40%		160	10D	6+10	4
19-21		144	65	9	10	50%		180%	12D	6+8	4
22+		155	70	9	10	60%		200%	12D	6+15	4
Tabli	2au 4.	18 - Cr	éature	s							
Nom							Niv	/eau			
Muta	nt						5-	12			
Griffe	emort						4-1	8			
Есиу	er de l	a Confr	érie				1-4	1			
Gard	e de la	a Confré	rie				3-	6			
Solda	at de la	a Confré	érie				5-1	10			
Palac	lin de	la Confr	érie				11-1	18			
Gard	e de la	a NRC					7-1	12			
Gard	e de l'	enclave					11-2	20			
Pillar	rd du d	lésert					3-	7			
Chef	pillaro	ł					5-1	10			
Gard	e de vi	ille					6-	9			
Mem	bre de	Gang					4-1				
Chef	de Gai	ng					6-	10			
		19 - Ca							п :	Р.	ne.
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
140 Attac	50 Jues: 1	15 50%, 12	- D6+10	50%	40%	35%	35%	10%	60%	40%	3
Tahlo	egu A	20 - Ca	arartó	nunitzi:	is ilae l	Flnator	'S				
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	
	40	9	-	_	0%		10%		50%	25%	3
1NN	10			JU/U	3/0	JU/U	10/0	10/0	50/0	20/0	
100 Attac	jues: 1	ZJ70, OL	טויטכ								
Attac				istique	s des V	Vanami	inaos				
Attac	eau 4.	21 - Ca	ıractér					Las	Pai	Rad	CC
Attac Fabl i				istique: Deg 45%	Feu	<mark>Vanami</mark> Pla 40%	Ехр	Las 5 45%	Poi 80%	Rad 60%	

```
Compétence « Soins » et Connaissance « Médecine »
 506 + (DR / 10) Points de vie (DR étant le dégré de réussite)
 PV tombent en dessous de O = Personnage inconscient.
 Au bout de EN heures sans soins : décès.
Si PV sous -5 : décès.
Si écrasé par charge lourde (après échec de test physique) : décès.
 Jet de sauvegarde ultime
 Jet de 10100 dont le seuil de réussite est de 5 x Chance + Bonus.
Si résultat inférieur ou égal, réussite.
 Contre la mort :
 Effectuer jet de sauvegarde contre la mort si PV sous -5.
 Si échec, personnage décède.
Contre la panique :
 Si échec, maîtrise des actions perdu pendant 1010 rounds.
 Appliquer force morale en bonus.
 Ramper
 Se relever
 Ouvrir son sac
Recharger
 Attaquer sans arme
 Changer d'arme
```

Coucher Compétence + Connaissance) x Facteur de portée = Compétence finale	1-5
Compétence finale - Jet de dé) = Degré de réussite	11-25
est en apposition	
let normal . Le plus grand degré de réussite l'emporte, sinon Egalité .	
Test normal	26-31 32-40
Compétence + Connaissance) = Compétence finale	61-80
Compétence finale - Jet de dé) = Degré de réussite	81-100
	O1 100
Dégâts max :	
Torse 30/25 Gauche, Droite Jambes 20 Gauche, Droite	
Danibes 20 Gauche, Droite Bras 20 Gauche, Droite	
Tête, Cou 15	
Entrejambe 10	8.48
Yeux 5	6-10
Plus de bras : inutilisable	
Une jambe cassée : déplacement coûte PA x 2	
Deux jambes cassées : ramper mètre / round	
Un œil en moins : - 1 en perception	
Secourisme	

Résultat Test en opposition Avancer d'1 mètre Se remettre debout après être tombé Physique Prendre un objet dans son paquetage Remettre des munitions dans votre arme Attaquer un personnage Corps à corps Changer l'arme que vous utilisez

Ecran du jeu mis à jour par Extaz93 sur la base de la version 5.2 de Lionel Tardy et Marc Bettex - Cet écran est modifié pour être utilisé avec le Pack de règles additionnelles de Extaz93, téléchargeable à cette adresse : http://dan.comb.free.fr

Fallout RPG







http://www.fallout-rpg.com

A postnuclear roleplaying game