

Tableau 2.1 - Dégâts de noyade

	Dégâts	Malus au test de physique
1er round	1D6	5%
2e round	1D6+4	10%
3e round	2D6	20%
4e round	2D6+4	30%
5e round	3D6	40%
etc.	etc.	etc.

Tableau 2.2 - Dégâts de Chute

Hauteur	Dégâts	Malus au test de physique
0-2 mètres	2D6	5%
2-5 mètres	3D6	10%
5-10 mètres	5D6	20%
10-15 mètres	8D6	40%
15-20 mètres	12D6	80%
20+	à voir	à voir

Tableau 2.3 - Modificateurs de déplacement

	Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur
Terrain plat	1x	1x	1x	0%
Accidenté	1x	0.75x	0.5x	10%
En pente	0.75x	0.5x	0.25x	10%
Sol dur	1x	1x	1x	0%
Cailloux	1x	0.75x	0.5x	10%
Sable	0.75x	0.5x	0.25x	25%
Sec	1x	1x	1x	0%
Mouillé	0.75x	0.5x	0.25x	20%
Détrempé	0.5x	0.25x	-	40%

Tableau 2.4 - Charge

Charge	Durée	Vitesse
Normale	illimité	1x
Temporaire	EN heures	0.5x
Maximale	EN minutes	0.25x

Tableau 2.5 - Déplacement sur les longues distances

Moyen	Km/h	Km/j
Pieds	4	32
Caravane	6	60
Voiture	selon	selon

Tableau 2.7 - Abris

	Valeur
Exposé	0%
Rideau/Broussaille	50%
Buisson/Débris	75%
Rocher/Cavité	100%
Meurtrière	150%
Paroi/Mur	200%

Tableau 2.8 - Lumière

	Valeur
Jour/Pièce éclairée	0%
Couvert/Eclairage moyen	10%
Pluie/Eclairage faible	30%
Coucher de soleil/ Eclair lointain	60%
Nuit avec lune/Petite ouverture	100%
Nuit sans lune	200%
Lumière intermittente	40%

Tableau 2.9 - Météo

	Valeur
Beau	0%
Averse	10%
Pluie	15%
Orage	20%
Neige	25%
Grêle	40%
Blizzard	75%
Brouillard léger	25%
Brouillard épais	50%

Tableau 2.10 - Taille

	Valeur
2x plus grand	25%
1.5x plus grand	10%
Même taille	0%
1.5x plus petit	10%
2x plus petit	25%

Tableau 2.11 - Climat

	Valeur
Tempéré	0%
Chaud/Froid	25%
Tropical	50%
Glacial/Chaud extrême	75%

Tableau 2.12 - Equipement

	Valeur
Equipement adéquat	0%
Equipement inadapté	40%
Sans connaissance	75%
Equipement de fortune	25%
Pas d'équipement	200%
2 armes	20%
2 cibles différentes simultanées	75%
Main non directrice	25%
Equipement abîmé (degré I)	5%
Equipement abîmé (degré II)	10%
Equipement abîmé (degré III)	20%
Equipement abîmé (degré IV)	40%
Force insuffisante	50%-100%

Tableau 2.13 - Relation

	Valeur
Karma opposé	40%
Grand karma	30%
Sujet agressif/amical	20%
Sujet indifférent	0%
Même race	15%
Même métier	10%
Preuves	30%
Sujet plus/ moins intelligent	25%

Tableau 2.14 - Divers

	Valeur
Environnement éprouvant	15%
Récidive	10%
Technique non maîtrisée	100%-200%

Fallout RPG



<http://www.fallout-rpg.com>

Tableau 2. 15- Malus de visée

	Malus au test de tir	Bonus de chance critique de tir
Bassin, Hanches	0%	0%
Bras, Jambes	10%	10%
Poitrine, Dos	20%	20%
Tête, Cou	30%	30%
Yeux	40%	40%

Tableau 2. 17 - Coups critiques

1	Membre Cassé
2	Membre déchiqueté
3	300% de dégâts
4	200% de dégâts
5	150% de dégâts
6	Inconscient pour une durée de 104 round
7	Passe à travers l'armure
8	Douleur insoutenable (perte de maîtrise pour une durée de 104 round)
9	Au sol
10	Mort instantanée

Tableau 2. 18 - Echechs critiques

1	Peur soudaine pendant 106 round
2	Perte de la maîtrise de l'arme pendant 1 round
3	Perte des points d'action restants
4	Arme au sol
5	Touche Allié
6	Touche soi-même
7	Perte d'équilibre
8	Arme abimée (cochez une case d'état)
9	Arme inutilisable (réparation requise)
10	Arme détruite (irréparable sauf par un spécialiste)

Tableau 2. 19 - Explosifs

Zone d'effet (R = zone d'effet du piège)	Dégâts
<R/4	1x
<R/2	/2
<R	/4
>R	-

Tableau 2. 21 - Points critiques

Système	Effet
Pare-brise	Le conducteur est distrait pour une durée de 106 rounds à cause des éclats.
Moteur	Le véhicule s'arrête au bout de 106 rounds. Le moteur s'enflamme au bout de 206 rounds.
Direction	Il est impossible de contrôler la trajectoire du véhicule. Freinez de toute urgence
Roues	Le pilote doit faire un test pour parvenir à maîtriser le véhicule et éviter le crash.

Tableau 2. 23 - Quantité de Rad reçues

Lieu	Rad / jours
Zone normale	0
Zone irradiée	10
75km d'un impact	30
50km d'un impact	40
25km d'un impact	50
10km d'un impact	75
Lieu de l'impact	150
Impacts multiples	300

Tableau 2. 24 - Effets des radiations

Rad	Effets	Malus
50	Vous êtes anormalement fatigué (état essoufflé)	0%
100	Vous êtes mal. Des taches comme des coups de soleils apparaissent	5%
400	Vous êtes empoisonné. Physiquement diminué, vos cheveux tombent et vous ne pouvez plus vous reproduire (au risque d'avoir des enfants anormaux)	15%
600	Vous vomissez et avez fréquemment la diarrhée. Vous avez des plaies ouvertes sur le corps, vos os et vos muscles vous font mal. La nuit vous commencez à luire.	30%
800	Vous vomissez du sang, vous n'avez plus de cheveux. Il ne vous reste que 5 x EN heures à vivre si vous ne trouvez pas rapidement un médecin spécialisé ou ne prenez pas les produits appropriés.	50%
1000	Vous êtes dans le coma et sur le point de mourir d'ailleurs il ne vous reste que quelques heures à vivre et vous êtes désormais incurable.	100%

Tableau 2. 25 - Etat de fatigue

	Vie	Malus
Normal	100%-51%	0%
Essoufflé	50%-26%	10%
Epuisé	26%-1%	30%
Inconscient	0%- (-5)	-
Mort	<-5	-

Tableau 2. 27 - Etat des armures

Etat	Protection
I	75%
II	50%
III	25%
IV	10%
V	0%

Tableau 2. 28 - Karma

Karma	Zone d'influence
0	Quartier, village
+/- 10	Ville
+/- 25	Ville et alentours
+/- 50	Petit région, quelques villes proches
+/- 100	Grande zone (p.ex Californie)
+/- 150	Réputation incroyable

Tableau 2. 29 - Gain d'expérience

Tâche	Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (10+)
Roleplay	250	500	750
Bon Roleplay	500	750	1'000
Excellent Roleplay	750	1'000	1'250
Participation	250	500	750
Bonne participation	500	750	1'000
Excellente participation	750	1'000	1'250
Quête mineure (5-10min)	0-375	125-625	250-1'500
Quête moyenne (10-30min)	125-750	250-1'250	375-2'500
Grande quête (30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000
Quête principale	500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000
Action exceptionnelle	250	500	1'000

Tableau 2. 30 - Progression des compétences

% actuel	coût par %
1-100	1
101-125	2
126-150	3
151-175	4
176-200	5
201+	6



Tableau 4.1 - Caractéristiques des Brahmines

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
50	20	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	1
Attaques: 80%, 606+5											

Tableau 4. 2 - Caractéristiques des Cancrelats géants

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
70	40	5	-	40%	20%	20%	15%	15%	40%	30%	4
Attaques: 125%, 806+5											

Tableau 4.3 - Caractéristiques des Chiens

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
60	15	10	-	25%	20%	10%	10%	10%	5%	0%	2
Attaques: 95%, 40G+10											

Tableau 4. 4 - Caractéristiques des Cyberdogs

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
75	25	8	-	40%	50%	60%	30%	50%	75%	30%	2
Attaques: 100%, 100G+2											

Tableau 4. 5 - Caractéristiques des Fourmis géantes

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
30	5	4	-	10%	10%	0%	0%	0%	25%	50%	1
Attaques: 60%, 406+5											

Tableau 4. 6 - Caractéristiques des Geckos

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
36	13	3	-	20%	20%	20%	15%	20%	20%	10%	2
Attaques: 60%, 3D6+5											

Tableau 4. 7 - Caractéristiques des Geckos de feu

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
48	22	5	-	30%	40%	30%	25%	25%	20%	12%	3
Attaques: 75%, 80G+6 (feu)											

Tableau 4. 8 - Caractéristiques des Geckos dorés

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
60	28	5	-	40%	55%	40%	30%	30%	20%	15%	4
Attaques: 100%, 506+4											

Tableau 4.9 - Caractéristiques des Loups

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
70	30	5	-	35%	20%	10%	10%	10%	10%	5	3
Attaques: 110%, 70G+5											

Tableau 4. 10 - Caractéristiques des Mantes

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
54	25	4	-	30%	25%	20%	20%	10%	50%	30%	3
Attaques: 80%, 506+6											

Tableau 4. 11 - Caractéristiques des Molerats

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
66	15	5	-	25%	15%	10%	5%	5%	50%	75%	3
Attaques: 100%, 406+7											

Tableau 4.12 - Caractéristiques des Pigrat

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
55	10	5	-	20%	10%	5%	5%	5%	35%	60%	2
Attaques: 100%, 40G+2											

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
Attaques: 90%, 306+5											

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 Radsorpion (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%, 6D6+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
Attaques: 60%, 206+2											

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%	806+2	3
13-15	108	50	6	9	30%	140%	906+5	3
16-18	126	60	9	9	40%	160	1006+10	4
19-21	144	65	9	10	50%	180%	1206+8	4
22+	155	70	9	10	60%	200%	1206+15	4

Tableau 4.18 - Créatures

Nom	Niveau
Mutant	5-12
Griffemort	4-8
Ecuyer de la Confrérie	1-4
Garde de la Confrérie	3-6
Soldat de la Confrérie	5-10
Paladin de la Confrérie	11-18
Garde de la NRC	7-12
Garde de l'enclave	11-20
Pillard du désert	3-7
Chef pillard	5-10
Garde de ville	6-9
Membre de Gang	4-8
Chef de Gang	6-10

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
Attaques: 150%, 1206+10											

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
Attaques: 125%, 80G+10											

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
Attaques: 135%, 1006+10											



Tableau 2.1 - Dégâts de noyade		
Dégâts	Malus au test de physique	
1er round	106	5%
2e round	106+4	10%
3e round	206	20%
4e round	206+4	30%
5e round	306	40%
etc.	etc.	etc.

Tableau 2.2 - Dégâts de Chute		
Hauteur	Dégâts	Malus au test de physique
0-2 mètres	206	5%
2-5 mètres	306	10%
5-10 mètres	506	20%
10-15 mètres	806	40%
15-20 mètres	1206	80%
20+	à voir	à voir

Tableau 2.3 - Modificateurs de déplacement				
Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur	
Terrain plat	1x	1x	1x	0%
Accidenté	1x	0.75x	0.5x	10%
En pente	0.75x	0.5x	0.25x	10%
Sol dur	1x	1x	1x	0%
Cailloux	1x	0.75x	0.5x	10%
Sable	0.75x	0.5x	0.25x	25%
Sec	1x	1x	1x	0%
Mouillé	0.75x	0.5x	0.25x	20%
Détrempé	0.5x	0.25x	-	40%

Tableau 2.4 - Charge		
Charge	Durée	Vitesse
Normale	illimité	1x
Temporaire	EN heures	0.5x
Maximale	EN minutes	0.25x

Tableau 2.5 - Déplacement sur les longues distances		
Moyen	Km/h	Km/j
Pieds	4	32
Caravane	6	60
Voiture	selon	selon

Tableau 2.7 - Abris		
Exposé	Valeur	
Rideau/Broussaille	0%	
Buisson/Débris	50%	
Rocher/Cavité	75%	
Meurtrière	100%	
Paroi/Mur	150%	
	200%	

Tableau 2.8 - Lumière		
	Valeur	
Jour/Pièce éclairée	0%	
Couvert/Eclairage moyen	10%	
Pluie/Eclairage faible	30%	
Coucher de soleil/ Eclair lointain	60%	
Nuit avec lune/Petite ouverture	100%	
Nuit sans lune	200%	
Lumière intermittente	40%	

Tableau 2.9 - Météo		
	Valeur	
Beau	0%	
Averse	10%	
Pluie	15%	
Orage	20%	
Neige	25%	
Grêle	40%	
Blizzard	75%	
Brouillard léger	25%	
Brouillard épais	50%	

Tableau 2.10 - Taille		
	Valeur	
2x plus grand	25%	
1.5x plus grand	10%	
Même taille	0%	
1.5x plus petit	10%	
2x plus petit	25%	

Tableau 2.11 - Climat		
	Valeur	
Tempéré	0%	
Chaud/Froid	25%	
Tropical	50%	
Glacial/Chaud extrême	75%	

Tableau 2.12 - Equipement		
	Valeur	
Equipement adéquat	0%	
Equipement inadépat	40%	
Sans connaissance	75%	
Equipement de fortune	25%	
Pas d'équipement	200%	
2 armes	20%	
2 cibles différentes simultanées	75%	
Main non directrice	25%	
Equipement abimé (degré I)	5%	
Equipement abimé (degré II)	10%	
Equipement abimé (degré III)	20%	
Equipement abimé (degré IV)	40%	
Force insuffisante	50%-100%	

Tableau 2.13 - Relation		
	Valeur	
Karma opposé	40%	
Grand karma	30%	
Sujet agressif/amical	20%	
Sujet indifférent	0%	
Même race	15%	
Même métier	10%	
Preuves	30%	
Sujet plus/moins intelligent	25%	

Tableau 2.14 - Divers		
	Valeur	
Environnement éprouvant	15%	
Récidive	10%	
Technique non maîtrisée	100%-200%	

Tableau 2.15- Malus de visée		
	Malus au test de tir	Bonus de chance critique de tir
Bassin, Hanches	0%	0%
Bras, Jambes	10%	10%
Poitrine, Dos	20%	20%
Tête, Cou	30%	30%
Yeux	40%	40%

Tableau 2.17 - Coups critiques		
1	Membre Cassé	
2	Membre déchiqueté	
3	300% de dégâts	
4	200% de dégâts	
5	150% de dégâts	
6	Inconscient pour une durée de 104 round	
7	Passé à travers l'armure	
8	Douleur insoutenable (perte de maîtrise pour une durée de 104 round)	
9	Au sol	
10	Mort instantanée	

Tableau 2.18 - Echecs critiques		
1	Peur soudaine pendant 106 round	
2	Perte de la maîtrise de l'arme pendant 1 round	
3	Perte des points d'action restants	
4	Arme au sol	
5	Touche Allié	
6	Touche soi-même	
7	Perte d'équilibre	
8	Arme abîmée (cochez une case d'état)	
9	Arme inutilisable (réparation requise)	
10	Arme détruite (irréparable sauf par un spécialiste)	

Tableau 2.19 - Explosifs		
Zone d'effet (R = zone d'effet du piège)	Dégâts	
<R/4	1x	
<R/2	/2	
<R	/4	
>R	-	

Tableau 2.21 - Points critiques		
Système	Effet	
Pare-brise	Le conducteur est distrait pour une durée de 106 rounds à cause des éclats.	
Moteur	Le véhicule s'arrête au bout de 106 rounds. Le moteur s'enflamme au bout de 206 rounds.	
Direction	Il est impossible de contrôler la trajectoire du véhicule. Freinez de toute urgence	
Roues	Le pilote doit faire un test pour parvenir à maîtriser le véhicule et éviter le crash.	

Tableau 2.23 - Quantité de Rad reçues		
Lieu	Rad / jours	
Zone normale	0	
Zone irradiée	10	
75km d'un impact	30	
50km d'un impact	40	
25km d'un impact	50	
10km d'un impact	75	
Lieu de l'impact	150	
Impacts multiples	300	

Tableau 2.24 - Effets des radiations		
Rad	Effets	Malus
50	Vous êtes anormalement fatigué (état essoufflé)	0%
100	Vous êtes mal. Des taches comme des coups de soleils apparaissent	5%
400	Vous êtes empoisonné. Physiquement diminué, vos cheveux tombent et vous ne pouvez plus vous reproduire (au risque d'avoir des enfants anormaux.)	15%
600	Vous vomissez et avez fréquemment la diarrhée. Vous avez des plaies ouvertes sur le corps, vos os et vos muscles vous font mal. La nuit vous commencez à luire.	30%
800	Vous vomissez du sang, vous n'avez plus de cheveux. Il ne vous reste que 5 x EN heures à vivre si vous ne trouvez pas rapidement un médecin spécialisé ou ne prenez pas les produits appropriés.	50%
1000	Vous êtes dans le coma et sur le point de mourir d'ailleurs il ne vous reste que quelques heures à vivre et vous êtes désormais incurable.	100%

Tableau 2.25 - Etat de fatigue		
	Vie	Malus
Normal	100%-51%	0%
Essoufflé	50%-26%	10%
Épuisé	26%-1%	30%
Inconscient	0% (-5)	-
Mort	<-5	-

Tableau 2.27 - Etat des armures		
État	Protection	
I	75%	
II	50%	
III	25%	
IV	10%	
V	0%	

Tableau 2.28 - Karma		
Karma	Zone d'influence	
0	Quartier, village	
+/- 10	Ville	
+/- 25	Ville et alentours	
+/- 50	Petit région, quelques villes proches	
+/- 100	Grande zone (p.ex Californie)	
+/- 150	Réputation incroyable	

Tâche	Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (10+)
Roleplay	250	500	750
Bon Roleplay	500	750	1'000
Excellent Roleplay	750	1'000	1'250
Participation	250	500	750
Bonne participation	500	750	1'000
Excellente participation	750	1'000	1'250
Quête mineure (5-10min)	0-375	125-625	250-1'500
Quête moyenne (10-30min)	125-750	250-1'250	375-2'500
Grande quête (30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000
Quête principale	500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000
Action exceptionnelle	250	500	1'000

Tableau 2.30 - Progression des compétences		
% actuel	coût par %	
1-100	1	
101-125	2	
126-150	3	
151-175	4	
176-200	5	
201+	6	

Tableau 4.1 - Caractéristiques des Brahmines		
HP	CA	FM
50	20	2
Por	Deg	Feu
-	0%	0%
Pla	Exp	Las
0%	0%	0%
Poi	Rad	CC
0%	20%	1

Attaques: 80%, 606+5

Tableau 4.2 - Caractéristiques des Cancrelats géants		
HP	CA	FM
70	40	5
Por	Deg	Feu
-	40%	20%
Pla	Exp	Las
20%	15%	15%
Poi	Rad	CC
40%	30%	4

Attaques: 125%, 806+5

Tableau 4.3 - Caractéristiques des Chiens		
HP	CA	FM
60	15	10
Por	Deg	Feu
-	25%	20%
Pla	Exp	Las
10%	10%	10%
Poi	Rad	CC
5%	0%	2

Attaques: 95%, 406+10

Tableau 4.4 - Caractéristiques des Cyberdogs		
HP	CA	FM
75	25	8
Por	Deg	Feu
-	40%	50%
Pla	Exp	Las
60%	30%	50%
Poi	Rad	CC
75%	30%	2

Attaques: 100%, 1006+2

Tableau 4.5 - Caractéristiques des Fourmis géantes		
HP	CA	FM
30	5	4
Por	Deg	Feu
-	10%	10%
Pla	Exp	Las
0%	0%	0%
Poi	Rad	CC
25%	50%	1

Attaques: 60%, 406+5

Tableau 4.6 - Caractéristiques des Geckos		
HP	CA	FM
36	13	3
Por	Deg	Feu
-	20%	20%
Pla	Exp	Las
15%	20%	20%
Poi	Rad	CC
20%	10%	2

Attaques: 60%, 306+5

Tableau 4.7 - Caractéristiques des Geckos de feu		
HP	CA	FM
48	22	5
Por	Deg	Feu
-	30%	40%
Pla	Exp	Las
30%	25%	25%
Poi	Rad	CC
20%	12%	3

Attaques: 75%, 806+6 (feu)

Tableau 4.8 - Caractéristiques des Geckos dorés		
HP	CA	FM
60	28	5
Por	Deg	Feu
-	40%	55%
Pla	Exp	Las
40%	30%	30%
Poi	Rad	CC
20%	15%	4

Attaques: 100%, 506+4

Tableau 4.9 - Caractéristiques des Loups		
HP	CA	FM
70	30	5
Por	Deg	Feu
-	35%	20%
Pla	Exp	Las
10%	10%	10%
Poi	Rad	CC
10%	5	3

Attaques: 110%, 706+5

Tableau 4.10 - Caractéristiques des Mantes		
HP	CA	FM
54	25	4
Por	Deg	Feu
-	30%	25%
Pla	Exp	Las
20%	10%	10%
Poi	Rad	CC
50%	30%	3

Attaques: 80%, 506+6

Tableau 4.11 - Caractéristiques des Molerat		
HP	CA	FM
66	15	5
Por	Deg	Feu
-	25%	15%
Pla	Exp	Las
10%	5%	5%
Poi	Rad	CC
50%	75%	3

Attaques: 100%, 406+7

Tableau 4.12 - Caractéristiques des Pigrat		
HP	CA	FM
55	10	5
Por	Deg	Feu
-	20%	10%
Pla	Exp	Las
5%	5%	5%
Poi	Rad	CC
35%	60%	2

Attaques: 100%, 406+2

Tableau 4.13 - Caractéristiques des Radrats		
HP	CA	FM
50	8	5
Por	Deg	Feu
-	15%	5%
Pla	Exp	Las
5%	5%	5%
Poi	Rad	CC
30%	60%	2

Attaques: 90%, 306+5

Tableau 4.14 - Caractéristiques des petits Radscorpions		
HP	CA	FM
55	18	4
Por	Deg	Feu
-	20%	15%
Pla	Exp	Las
10%	10%	50%



un jeu de rôle postnucléaire