Tableau 2.1 -	Dégâts de noyad	e			Tableau 2. 9 - Météo	
	Dégâts		au test de phys	sique		eur
ler round	1D6	5%			Beau 0%	, 1
2e round	1D6+4	10%			Averse 109	%
3e round	206	20%			Pluie 159	
4e round	2D6+4	30%			Orage 20	
5e round	3D6	40%			Neige 259	
etc.	etc.	etc.			Grêle 40°	
БЦ . .	ELL.	E16.			Blizzard 759	
	Dr. A. I. El .				70.	
	Dégâts de Chute					
Hauteur	Dégâts		au test de phys	sique	Brouillard épais 50	%
0-2 mètres	2D6	5%				
2-5 mètres	306	10%			Tableau 2. 10 - Taille	
5-10 mètres	5D6	20%				eur
10-15 mètres	8D6	40%			2x plus grand 259	%
15-20 mètres	1206	80%			1.5x plus grand 109	%
20+	à voir	à voir	,		Même taille 0%	
	u voii	u vuii			1.5x plus petit 109	
r_LI 7 7	Modificateurs d	- 46-1			2x plus petit 25	
ladieau Z.3 -				N III .	Zu bigg berri Zu:	70
	Marcher ,	Courir	Sprinter	Modificateur	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	
Terrain plat	1x	1x	1x	0%	Tableau 2. 11 - Climat	
Accidenté	1x	0,75x	0,5x	10%		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%	·	75%
Sec	1x	1x	1x	0%		
Mouillé	0,75x	0,5x	0,25x	20%	Tableau 2. 12 - Equipement	+
			П, Z J X		Tableau Z. IZ - Equipemen	
Détrempé	0,5x	0,25x	-	40%	.	Valeur
					Equipement adéquat	0%
Tableau 2.4 -					Equipement inadapté	40%
Charge	Durée	Vitess	92		Sans connaissance	75%
Normale	illimité	1x			Equipement de fortune	25%
Temporaire	EN heures	0,5x			Pas d'équipement	200%
Maximale	EN minutes	0,25x			2 armes	20%
		•			2 cibles différentes simultar	
Tahlaau 25 -	Déplacement su	ın İne İnnaune i	dietanene		Main non directrice	25%
	Km/h					
Mayen		Km/j			Equipement abîmé (degré l)	
Pieds •	4	32			Equipement abîmé (degré II)	
Caravane	6	60			Equipement abîmé (degré III	
Voiture	selan	selon			Equipement abîmé (degré IV	
					Force insuffisante	50%-100%
Tableau 2. 7 -	- Abris				Tableau 2. 13 - Relation	
	Valeur					Valeur
Exposé	0%				Karma opposé	40%
cxpose Rideau/Brous					Grand karma	30%
Buisson/Débr					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 intelligent	
		Valeur				
Valeur Jour/Pièce éclairée 0%				Tableau 2. 14 - Divers		
						V-I
Couvert/Eclai		10%				Valeur
Pluie/Eclairag		30%				15%
Joucher de sa	oleil/ Eclair Iointai					10%
Nuit avec lune	/Petite ouverture	100%			Technique non maîtrisée	100%-200%
Nuit sans lune	!	200%				
1 8 11		4DD/				

40%

Lumière intermittente

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 - Echecs critiques

1	Peur soudaine pendant IDG round
2	Perte de la maîtrise de l'arme pendant l 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<="" td=""><td>lx</td></r>	lx
<r 2<="" td=""><td>/2</td></r>	/2
<r< td=""><td>/4</td></r<>	/4
Я<	-

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

Tableau Z. Zu - Gualitite de Nau l'éçues					
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 pou-	15%
	vez plus vous reproduire (au risque d'avoir des enfants anormaux)	
600	Vous vomissez et avez fréquemment la diarrhée. Vous avez des plaies ouvertes sur le	30%
	corps, vos os et vos muscles vous font mal. La nuit vous commencez à luire.	
800	Vous vomissez du sang, vous n'avez plus de cheveux. Il ne vous reste que $5\ x$ EN	50%
	heures à vivre si vous ne trouvez pas rapidement un médecin spécialisé ou ne prenez	
	pas les produits appropriés.	
1000	Vous êtes dans le coma et sur le point de mourir d'ailleurs il ne vous reste que quel-	100%
	ques heures à vivre et vous êtes désormais incurable.	

Tableau 2. 25 - Etat de fatigue

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

Tableau 2. 27 - Etat des armures

1 4 5 1 5 4	4 E. E. C. Ctat 400 at mai 00
Etat	Protection
1	75%
II	50%
Ш	25%
IV	10%
V	0%

Tableau 2. 28 - Karma

Karma	Zone d'influence
	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)	Mayen (6-10)	Haut (ID+)
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



Tables / 1 Caracteristics de Oudering	Tables / 42 Carrate tables and a Reduction
Tableau 4.1 - Caractéristiques des Brahmines HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	Tableau 4.13 - Caractéristiques des Radrats HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
50 20 2 - 0% 0% 0% 0% 0% 0% 20% 1	50 8 5 - 15% 5% 5% 5% 5% 30% 60% 2
Attaques: 80%, 606+5	Attaques: 90%, 3D6+5
TH. (8.8	TH. (46 B. 111 B. 11 B.
Tableau 4. 2 - Caractéristiques des Cancrelats géants	Tableau 4. 14 - Caractéristiques des petits Radscorpions
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
70 40 5 - 40% 20% 20% 15% 15% 40% 30% 4	55 18 4 9 20% 15% 10% 10% 50% 60% 20% 1
Attaques: 125%, 8DG+5	Attaques: 70%, 306+5, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)
T.H. (B.B. 1991)	TH 45 B 2019 1 1 B 1
Tableau 4. 3 - Caractéristiques des Chiens	Tableau 4. 15 - Caractéristiques des grands Radscorpions
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
60 15 10 - 25% 20% 10% 10% 10% 5% 0% 2	80 28 4 - 50% 35% 20% 20% 90% 80% 25% 1
Attaques: 95%, 4D6+10	Attaques: 110%, 606+10, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)
Tableau 4. 4 - Caractéristiques des Cyberdogs	Tableau 4. 16 - Caractéristiques des Rats géants
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
75 25 8 - 40% 50% 60% 30% 50% 75% 30% 2	42 6 4 - 10% 0% 0% 0% 0% 25% 50% 1
Attaques: 100%, 1006+2	Attaques: 60%, 2D6+2
Tableau 4. 5 - Caractéristiques des Fourmis géantes	Tableau 4. 17 - Caractéristiques Humanoïdes
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	Niveau HP CA FM PA R. Dégâts Attaque Dégâts CC
30 5 4 - 10% 10% 0% 0% 0% 25% 50% 1	1-3 36 10 3 8 5% 60% 2D6+5 2
Attaques: 60%, 406+5	4-6 54 20 3 8 10% 80% 406+3 2
	7-9 66 30 6 8 15% 100% 606+10 3
Tableau 4. 6 - Caractéristiques des Geckos	10-12 90 40 6 9 20% 120% 806+2 3
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	13-15 108 50 6 9 30% 140% 906+5 3
36 13 3 - 20% 20% 20% 15% 20% 20% 10% 2	16-18 126 60 9 9 40% 160 10D6+10 4
Attaques: 60%, 3D6+5	19-21 144 65 9 10 50% 180% 1206+8 4
	22+ 155 70 9 10 60% 200% 1206+15 4
Tableau 4. 7 - Caractéristiques des Geckos de feu	
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	Tableau 4. 18 - Créatures
	Tableau 4. 18 - Créatures Nom Niveau
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC	
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 48 22 5 - 30% 40% 30% 25% 25% 20% 12% 3	Nom Niveau
HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC 48 22 5 - 30% 40% 30% 25% 25% 20% 12% 3	Nom Niveau Mutant 5-12
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%, 806+6 (feu)	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8
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%, 806+6 (feu) Tableau 4. 8 - Caractéristiques des Geckos dorés	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4
HP	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde de la Confrérie 3-6
HP	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
HP	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
HP	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
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%, 8D6+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%, 5D6+4 Tableau 4. 9 - Caractéristiques des Loups	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
HP	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
Paris	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
Paris	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
Paragraphic Paragraphic	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
HP	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
Parison	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
Parison	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde de la Confrérie 5-10 Paladin 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
Parison	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
HP	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde de la Confrérie 5-10 Paladin 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
Parison	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
Parish	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
Parison	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde 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
HP	Nom
HP	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde 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
Paragraphy	Nom
Process	Nom
Process	Nom Niveau Mutant 5-12 Griffemort 4-8 Ecuyer de la Confrérie 1-4 Garde de la Confrérie 3-6 Soldat de la Confrérie 11-18 Garde de l'enclave 11-18 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% 50% 25% 3 Attaques: 125%, 806+10 Tableau 4. 21 - Caractéristiques des Wanamingos HP CA FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
Process	Nom



Tahleau 2.1 - C	Dégâts de noyad	le			Tableau 2. 9 - Météc	1
L	Dégâts		au test de phys	ioue	rabibaa 4. b Million	Valeur
ler round	1D6	5%	aa toot ao piiyo	.4-5	Beau	0%
Ze round	1D6+4	10%			Averse	10%
3e round	206	20%			Pluie	15%
					Orage	
4e round	2D6+4	30%			Neige Neige	20%
5e round	3D6	40%			Grêle	25%
etc.	etc.	etc.				40%
					Blizzard	75%
Tableau 2.2 -	Dégâts de Chuti	2			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
10-15 mètres	8D6	40%			2x plus grand	25%
15-20 mètres	1206	80%			1.5x plus grand	10%
20+	à voir	à voir			Même taille	0%
ZUT	d VUII	d VUII			1.5x plus petit	
	M 100				2x plus petit	10%
rableau 2.3 -	Modificateurs d			и по	2x hing herir	25%
_	Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur		
Terrain plat	lx	1x	1x	0%	<u> Tableau 2. 11 - Clima</u>	
Accidenté	1x	0,75x	0,5x	10%		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 extrên	ne 75%
Sec	1x	1x	1x	0%		
Mouillé	0,75x	0,5x	0,25x	20%	Tableau 2. 12 - Equip	nement
Détrempé	0,5x	0,25x	U,ZUX	40%	Tableau Z. 12 Equi	Valeur
Dett ettipe	ŭ,ŭ,	и, дих	-	4070	F:	
T.I. D.	nı.				Equipement adéquat	0%
Tableau 2.4 -					Equipement inadapté	40%
Charge	Durée	Vitess	36		Sans connaissance	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	ır les longues (distances		Main non directrice	25%
Moyen	Km/h	Km/j			——— Equipement abîmé (di	
Pieds	4	32			Equipement abîmé (di	_
Caravane	6	60			Equipement abîmé (di	_
		selon				
Voiture	selon	SEION			Equipement abîmé (di	
					Force insuffisante	50%-100%
T.I. 22	A1 -				T.I. 0.40 C.	
Tableau 2. 7 -					Tableau 2. 13 - Relat	
_	Valeur					Valeur
Exposé	0%				Karma opposé	40%
Rideau/Brouss	saille 50%				Grand karma	30%
Buisson/Débri:	s 75%				Sujet agressif/amica	l 20%
Rocher/Cavité	100%				Sujet indifférent	0%
Meurtrière	150%				Même race	15%
Paroi/Mur	200%				Même métier	10%
	25376				Preuves	30%
Tableau 2. 8 -	Lumièro				Sujet plus/moins inte	
1 auicad Z. U -	Lullici C	Valeur			anier hinz/ mails inte	angent 2070
I /D:>	l_:_4_				T_LI D_ (/ _ P)	
Jour/Pièce écl		0%			<u>Tableau 2. 14 - Diver</u>	
n . /= 1		10%			_	Valeur
		30%			Environnement éprou	
Pluie/Eclairage					D. c. i.i.	10%
Pluie/Eclairage Coucher de sol	eil/ Eclair lointa	in 60%			Récidive	
		in 60%			Kécidive Technique non maîtri:	
Pluie/Eclairage Coucher de sol	eil/ Eclair lointa	in 60%				

ableau 2. 15								- Effets des	radiation	IS	
		lalus au test de tir		e critique de tir		Rad	Effets				rn.
assin, Hanch		%	0%			50		tes anormale			
ras, Jambes]%	10%			100		tes mal. Des			
oitrine, Dos		0%	20%			400		tes empoiso			
ète, Cou		0%	30%			000		ıs vous repro			
eux	4	0%	40%			600		omissez et a			
ableau 2. 17	- Counc o	nitiaune				800		vos os et vo: romissez du			
401690 T. 11	Membre Ca					000		a vivre si vo			
	Membre dé							s a vivi e si vi s produits ap		ivez haz	rapiueille
	300% de d	•				1000		tes dans le c		n la nair	ıt da mauı
	200% de d	-				1000		eures à vivre			
	150% de di	-					ques II	EULEZ A AIALE	S EL ADOZ E	ies nesi	11111912 1110
		eyais t pour une durée d	In 10/1 round			Table	7 75	- Etat de fa	tiaua		
		t pour one ouree o avers l'armure	טווטט ו דעו פו			100161	3U Z. ZJ	Vie Vie		Malus	
			do maîtrico nour	une durée de 1D4 roi	ind)	Norma	,l	100%-5		161US]%	
	Au sol	zonrenanie (hei re i	ne mam 19e han	une dan 66 de 104 i di	iliu)	Essou		50%-2		0%	
ı	Mort instar	-t				_		26%-19		30%	
l	MORT INSTAL	TTANEE				Epuisé				0U70	
						Incons	cient	0%- (-	- (۵		
ableau 2. 18						Mort		<-5	-		
		aine pendant 106 ri				Ŧ		F 1			
		maîtrise de l'arm	•					- Etat des a	rmures		
		points d'action res	tants			Etat	Protec	ction			
	Arme au so						75%				
	Touche Alli	=				II	50%				
	Touche soi					III	25%				
	Perte d'éqi					IV	10%				
		ée (cochez une ca	•			V	0%				
		isable (réparation	•								
	Arme détri	uite (irréparable s	auf par un spécia	liste)		Table	au 2. 28	- Karma			
						Karma	I	Zone d'influ	ence		
ableau 2. 19	l - Explosif	S				0		Quartier, vi	llage		
ine d'effet (l	R = zone d'e	effet du piège)	Dégâts			+/-10		Ville			
₹/4			1x			+/- 25	j	Ville et alen	tours		
₹/2			/2			+/- 5[]	Petit région	ı, quelques	villes p	roches
7			/4			+/-10	0	Grande zon	e (p.ex Cal	ifornie)	
R			-			+/- 15	0	Réputation	incroyable		
ableau 2. 21		ritiques				Table	au 2. 29	- Gain d'exp			
/stème	Effet					Tâche			Niveau ba	ıs (1-5)	Moyen (
are-brise	Le conduc	teur est distrait p	our une durée de	106 rounds à cause	des éclats.	Rolepl	ау		250		500
oteur	Le véhicu	le s'arrête au boi	ut de 106 rounds	. Le moteur s'enfla	mme au bout de 2D6	Bon Ri	oleplay		500		750
	rounds.					Excelle	ent Rolep	olay	750		1'000
rection	ll est impo	ossible de contrôle	r la trajectoire d	ı véhicule. Freinez d	e toute urgence	Partic	ipation		250		500
Sanc	Le pilote d	loit faire un test po	our parvenir à ma	îtriser le véhicule et	t éviter le crash.	Bonne	particip	ation	500		750
						Excelle	ente pari	ticipation	750		1'000
ableau 2. 23	3 - Quantit	é de Rad reçues				Quête	mineure	(5-10min)	0-375		125-625
еи		Rad / jours				Quête	moyenn	e (10-30min)	125-750		250-1'2
ne normale		0				Grand	e quête ((30min-2h)	250-1'250]	500-2'5
ne irradiée		10					principa		500-2'50	0	1'000-5
ikm d'un im	pact	30					exception		250		500
3km d'un im		40					F-"				
okm d'un im		50				Tables	au 2. 3N	- Progress	ion des co	ımpéten	ices
km d'un imp	•	75				% act			coût par		
eu de l'impa		150				1-100			1	,	
eu ue i iiipa ipacts multi		300				101-125	<u>.</u>		2		
ipuuta IIIUILI	Pina	000				126-15			3		
						120-13			,		

logu 7 7	4 - Effets des	nadiatione				 Tableau	/. 1 ₋ Γ
Effets		i i duidtiviis			Malus		A FI
		ement fatigué (état	essnufflé)		0%		.D 2
		taches comme de:		annaraissent	5%	Attaques	
				eveux tombent et vous ne pou-	15%	maquo	,
		ıduire (au risque d		•		Tableau	4. 2 -
				avez des plaies ouvertes sur le	30%		A FI
				s commencez à luire.			0 5
Vous	vomissez du	sang, vous n'avez	plus de cheveux	c. Il ne vous reste que 5 x EN	50%	Attaques	s: 125%
				édecin spécialisé ou ne prenez			
pas le	es produits ap	propriés.				Tableau	4. 3 -
] Vous	êtes dans le c	oma et sur le poin	ıt de mourir d'aill	eurs il ne vous reste que quel-	100%	HP C	IA FI
ques	heures à vivre	e et vous êtes désc	ormais incurable.			60 15	5 10
						Attaques	s: 95%,
leau 2. 2	5 - Etat de fa	tigue					
	Vie	Malus				<u>Tableau</u>	4.4-
mal	100%-5	il% 0%				HP C	IA FI
oufflé	50%-2	6% 10%				75 2	5 8
sé	26%-19	6 30%				Attaques	s: 100%
nscient	0%- (-	5) -					
t	<-5	-				<u>Tableau</u>	4. 5 -
						HP C	IA FI
leau 2. 2'	7 - Etat des a	rmures				30 5	i 4
Prote	ection					Attaques	s: 60%,
75%							
50%						<u>Tableau</u>	4.6-
25%						HP C	A FI
10%						36 13	3 3
0%						Attaques	s: 60%,
leau 2. 2	8 - Karma					<u>Tableau</u>	
ma	Zone d'influ						IA FI
40	Quartier, vi	llage					2 5
10	Ville					Attaques	s: 75%,
25	Ville et alen						, .
50	_	ı, quelques villes pı	roches			<u>Tableau</u>	
100	_	e (p.ex Californie) ·					IA FI
150	Réputation	incroyable					8 5
7 7I	9 - Gain d'exp	-4-!				Attaques	3: 100%
1 2 au 2. 2 . 18	o - valii u exp	Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (10+)		Tableau	/ g _
play		250	500	750			IA FI
Roleplay		500	750	1'000			10 5
:Koleplay :Ilent Role	anlav	750	1'000	1'250		Attaques	
icipation	зрі а ў	250	500	750		Attaques	3. 110/0,
ne partici	nation	500	750	1'000		Tableau	/ 1Π -
	rticipation	750	1'000	1'250			:A FI
	re (5-10min)	0-375	125-625	250-1'500		54 2	
	ne (10-30min)		250-1'250	375-2'500		Attaques	
	: (30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000		Attaques	1. 00/0,
te princip		500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000		Tableau	/ ₁₁ _
on except		250	500	1'000			A FI
uii eveehi	.1011116116	200	000	1000		66 15	
leau 7 31	🛮 - Prooressi	ion des compéten	ICES			Attaques	
ctuel		coût par %				uquba	
]		1				Tableau	4. 17 -
25		2					IA FI
150		3				55 10	
75		4				Attaques	
200		5					
		6					

151-175

176-200

201+

HP	CA	FM	Por	tiques Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	<u>Tableau 4</u> HP CA	FM	Por
50	20	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%		50 8	5	-
	20 Jues: 80			U /U	U/U	U/U	U/U	U /U	U/U	20/0	1	Attaques:		16+5
				stiques								Tableau 4		
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	HP CA	FM	Por
70	40	5	-	40%	20%	20%	15%	15%	40%	30%	4	55 18	4	9
Attac	ques: 12	5%, 8L	J6+5									Attaques:	/U%, 3U	6+5, Veni
Table	eau 4. 1	3 - Car	ractéri	stiques	des Cl	hiens						Tableau 4	. 15 - Ca	ractéris
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	HP CA	FM	Por
60	15	10	-	25%	20%	10%	10%	10%	5%	0%	2	80 28	4	-
Attac	ques: 95	5%, 4V	6+10									Attaques:	11U%, 6U	l6+1U, Ven
Tabl	eau 4. 4	4 - Car	actéri	stiques	des Cy	yberdo	gs					Tableau 4	. 16 - Ca	ractéris
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	HP CA	FM	Por
75	25	8	-	40%	50%	60%	30%	50%	75%	30%	2	42 6	4	-
Attac	ques: 10	10%, 10	D6+2									Attaques:	60%, 2D	6+2
Tabli	eau 4. !	5 - Car	actéri	stiques	des Fo	ourmis	oéante	!s				Tableau 4	. 17 - Ca	ractéris
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	Niveau	HP	CA I
30	5	4	-	10%	10%	0%	0%	0%	25%	50%		1-3	36	10 :
Attac	ques: 6(1%, 4D	6+5									4-6	54	20
												7-9	66	30 1
Tabl	eau 4. I	6 - Car	ractéri	stiques	des G	eckos						10-12	90	40 1
HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las	Poi	Rad	CC	13-15	108	50 1
36	13	3	-	20%	20%	20%	15%	20%	20%	10%	2	16-18	126	60
Attac	ques: 60	30, 3D	6+5									19-21	144	65
												nn.	155	70 !
.	, ,											22+	IJJ	/ 0 1
				stiques Nea				20	Pni	Ray				
Tabl i HP 48	eau 4. : CA 22	7 - Car FM 5	ractéri Por -	Deg	Feu	Pla	Ехр	Las 25%	Poi 20%	Rad 12%	CC 3			
HP 48	CA 22	FM 5	Por -	Deg 30%	Feu		Ехр					Tableau 4		
HP 48	CA	FM 5	Por -	Deg 30%	Feu	Pla	Ехр					<u>Tableau 4</u> Nom	<u>. 18 - Cr</u>	
HP 48 Attac	CA 22 ques: 79	FM 5 5%, 8D	Por - 6+6 (fe	Deg 30%	Feu 40%	Pla 30%	Exp 25%					<u>Tableau 4</u> Nom Mutant	. 18 - Cr	éatures
HP 48 Attac	CA 22 ques: 79	FM 5 5%, 8D	Por - 6+6 (fe	Deg 30% u)	Feu 40%	Pla 30%	Exp 25%					Tableau 4 Nom Mutant Griffemori	. 18 - Cr Ia Confr	éatures érie
HP 48 Attac Tabl HP	CA 22 ques: 75 eau 4 . 1	FM 5 5%, 8D 8 - Car	Por - 6+6 (fe ractéri	Deg 30% u) stiques Deg	Feu 40% des G i Feu	Pla 30% eckos o	Exp 25% dorés Exp	25% Las	20% Poi	12% Rad	3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de	. 18 - Cr : la Confr a Confré	éatures érie erie
HP 48 Attac Tabl HP 60	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5	Por - 6+6 (fe ractéri Por -	Deg 30% u) stiques Deg	Feu 40% des G i Feu	Pla 30% eckos o	Exp 25% dorés Exp	25% Las	20% Poi	12% Rad	3 CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l	. 18 - Cr : la Confr a Confré a Confré	éatures érie érie érie
HP 48 Attac Tabl HP 60	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA 28	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5	Por - 6+6 (fe ractéri Por -	Deg 30% u) stiques Deg	Feu 40% des G i Feu	Pla 30% eckos o	Exp 25% dorés Exp	25% Las	20% Poi	12% Rad	3 CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de	. 18 - Cr : la Confr a Confré a Confré la Confr	éatures érie érie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA 28 ques: 10	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5 10%, 50	Por - 6+6 (fe ractéri Por -)6+4	Deg 30% u) stiques Deg	Feu 40% des G i Feu 55%	Pla 30% eckos o Pla 40%	Exp 25% dorés Exp	25% Las	20% Poi	12% Rad	3 CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de	. 18 - Cr : la Confr a Confré a Confré la Confr	érie érie erie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA 28 ques: 10	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5 10%, 50	Por - 6+6 (fe ractéri Por -)6+4	Deg 30% u) stiques Deg 40%	Feu 40% des G i Feu 55%	Pla 30% eckos o Pla 40%	Exp 25% dorés Exp	25% Las	20% Poi	12% Rad	3 CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l	. 18 - Cr la Confr a Confré a Confré la Confr a NRC 'enclave	érie érie erie érie
HP 48 Attac Tabli HP 60 Attac Tabli HP	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA 28 ques: 10 eau 4. 1 CA 30	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5 10%, 50 9 - Car FM 5	Por - 6+6 (fe ractéri Por -)6+4 ractéri Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques	Feu 40% des Go Feu 55%	Pla 30% eckos o Pla 40% oups	Exp 25% dorés Exp 30%	25% Las 30%	Poi 20%	Rad 15%	3 CC 4	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l	. 18 - Cr la Confré a Confré a Confr la Confr enclave désert	érie érie erie érie
HP 48 Attac Tabli HP 60 Attac Tabli HP	CA 22 ques: 75 eau 4. 1 CA 28 ques: 10 eau 4. 1	FM 5 5%, 8D 8 - Car FM 5 10%, 50 9 - Car FM 5	Por - 6+6 (fe ractéri Por -)6+4 ractéri Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques	des Go Feu 55%	Pla 30% eckos o Pla 40% oups	Exp 25% dorés Exp 30%	25% Las 30%	Poi 20%	Rad 15%	CC CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar	. 18 - Cr la Confr a Confré a Confr la Confr a NRC 'enclave désert d	érie érie erie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table Attac	CA 22 22 ques: 75 CA 28 CA 28 CA 28 CA 28 CA 28 CA 28 CA 30 CA 30 ques: 110	FM 5 5 5%. 8D FM 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	Por - 6+6 (fe ractéri Por - 06+4 Por - - 6+5	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35%	Feu 40% des G Feu 55% des L 20%	Pla 30% Pla 40% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30%	25% Las 30%	Poi 20%	Rad 15%	CC CC	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de v	. 18 - Cr la Confré a Confré la Confré la Confr a NRC 'enclave désert d	érie érie erie érie
HP 48 Attac T abl i HP 60 Attac T abl i Attac	CA 22 dues: 75 CA 28 cau 4. 1 CA 28 CA 30 cau 4. 1 CA 4. 1 CA	FM 5 5 65%. 8D 8 - Car FM 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por - 6+6 (fe Por - 06+4 ractéri Por - 6+5	Deg 30% u) Stiques Deg 40% Stiques Deg 35%	Feu 40%	Pla 30% eckos o Pla 40% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30%	Las 30%	Poi 20%	Rad 15% Red 5	CC 4	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar	. 18 - Cr la Confré a Confré la Confré la Confr a NRC 'enclave désert d	érie érie erie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP	CA 22 ques: 75 CA 28 CA 28 CA 30 CA 26 CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA	FM 5 5 65%, 8D 8 - Car FM 5 60%, 50 6 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg Deg	Feu 40% des G Feu 55% des Le 20% s des N Feu	Pla 30% Pla 40% Pla 10% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 20% Poi 10% Poi	Rad 15% Fad Rad	CC 4 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Garde de l Garde de l Garde de l Chef pillar Garde de c Membre d	la Confré la Confré a Confré la Confré la Confré la Confré de Confré de NRC désert d dille e Gang	érie érie érie érie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP Table	CA 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22	FM 5 5 8 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 4 4	Por - 6+6 (fe Por - 06+4 Por - 6+5 ractér Por -	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg Deg	Feu 40% des G Feu 55% des Le 20% s des N Feu	Pla 30% eckos o Pla 40% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 20% Poi 10% Poi	Rad 15% Red 5	CC 4 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de v Membre d	la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la NRC enclave désert d dille e Gang	érie érie érie érie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP Table	CA 22 ques: 75 CA 28 CA 28 CA 30 CA 26 CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA CA	FM 5 5 8 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 5 - Car FM 4 4	Por - 6+6 (fe Por - 06+4 Por - 6+5 ractér Por -	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg Deg	Feu 40% des G Feu 55% des Le 20% s des N Feu	Pla 30% Pla 40% Pla 10% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 20% Poi 10% Poi	Rad 15% Fad Rad	CC 4 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Garde de l Garde de l Chef pillar Garde de v Membre d Chef de Ga	la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la NRC lenclave désert d d ille le Gang ing FM	érie érie érie érie érie
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP Table HP 54 Attac	CA 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22 22	FM 5 5 8.8 8 - Car FM 5 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por - - 6+6 (fe Por - - 06+4 Por - 6+5	Deg 30% au) stiques Deg 40% stiques Deg 35% Deg 35% istiques Deg 30%	Feu 40% des G 55% feu 555% des Lc 20% s des N Feu 25%	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10%	Exp 25% dorés Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 20% Poi 10% Poi	Rad 15% Fad Rad	CC 4 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de v Membre d Chef de Ga	la Confré la Con	érie érie érie érie érie Por -
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac	CA 22 27 27 28 28 28 28 28 28 28 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29	FM 5 5 8. 8D 8 - Car FM 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 6 5 6 5 6 5 6	Por	Deg 30% al 30% beg 40% beg 45% beg 35% beg 30% beg 30% beg 30% beg 50%	des G Feu 555% des Lc Feu 20% Feu 25% des M des M	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Mantes Pla 20%	Exp 25% Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 20% Poi 10% Poi 50%	Rad 15% Rad 30%	CC 4 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Garde de l Garde de l Chef pillar Garde de v Membre d Chef de Ga	la Confré la Con	érie érie érie érie érie Por -
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac Table HP	CA 22 22 22 24 24 25 28 28 28 29 24 24 25 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por - - 6+6 (fe Por - - 06+4 Por - 6+5	Deg 30% au vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi	Feu 40% des Gi Feu 55% des Le 20% Feu 20% des M Feu des M Feu	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Mantes Pla 20% olerat Pla	Exp 25% Exp 10% Exp 20%	Las 30% Las 10% Las 10% Las 10%	Poi 10% Poi 50% Poi	Rad 15% S Rad 30% Rad	CC 4 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde Ga	la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré denclave désert d fille la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang	érie érie érie érie rérie Por - D6+10
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac Table HP 66	CA 22 ques: 75 CA 28 CA 28 CA 30 CA 25 CA 25 CA 25 CA 25 CA 25 CA 25 CA 15 CA 15	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por	Deg 30% Ju) stiques Deg 35% Deg 30% Stiques Deg 30% Deg Deg Deg Deg Deg Deg Deg Deg Deg Deg	des G Feu 555% des Lc Feu 20% Feu 25% des M des M	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Mantes Pla 20%	Exp 25% Exp 30% Exp 10%	Las 30% Las 10%	Poi 10% Poi 50% Poi	Rad 15% Rad 30%	CC 4 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde de l Ald 50 Attaques:	la Confré la Confré a Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la NRC lenclave désert d ille le Gang ng .19 - Ca FM 15 150%, 12	érie érie érie érie Por - 06+10
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac Table HP 66	CA 22 22 22 24 24 25 28 28 28 29 24 24 25 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por	Deg 30% au vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi	Feu 40% des Gi Feu 55% des Le 20% Feu 20% des M Feu des M Feu	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Mantes Pla 20% olerat Pla	Exp 25% Exp 10% Exp 20%	Las 30% Las 10% Las 10% Las 10%	Poi 10% Poi 50% Poi	Rad 15% S Rad 30% Rad	CC 4 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde Ga	la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré denclave désert d fille la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang la MC la Gang	érie érie érie érie rérie Por - D6+10
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 70 Attac Table HP 54 Attac	CA 22 22 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6	Por	Deg 30% au vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi vi	Feu 40%	Pla 30% Pla 40% Pla 10% Mantes Pla 20% Olerat Pla 10%	Exp 25% Exp 10% Exp 20%	Las 30% Las 10% Las 10% Las 10%	Poi 10% Poi 50% Poi	Rad 15% S Rad 30% Rad	CC 4 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde de s Tableau 4 HP CA Attaques:	la Confré la Con	érie érie érie érie Por O6+10 aractéris Por -
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 70 Attac Table HP 54 Attac	CA 22 22 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6	Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg 30%	Feu 40%	Pla 30% Pla 40% Pla 10% Mantes Pla 20% Olerat Pla 10%	Exp 25% Exp 10% Exp 20%	Las 30% Las 10% Las 10% Las 10%	Poi 10% Poi 50% Poi	Rad 15% S Rad 30% Rad	CC 4 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de I Soldat de Paladin de Garde de I Pillard du Chef pillar Garde de v Membre d Chef de Garde de V Attaques: Tableau 4 HP CA 140 50 Attaques:	la Confré la Con	érie érie érie érie Por O6+10 aractéris Por -
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 70 Attac Table HP 54 Attac Table HP 66 Attac	CA 22 22 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 9 - Car FM 5 5 7 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7 0 7	Por 6+6 (fe	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg 25%	Feu 40%	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Mantes Pla 20% Olerat Pla 10%	Exp 25% Exp 30% Exp 10% Exp 5%	Las 10% Las 5%	Poi 10% Pois 50% Poi Foi 50%	Rad 15% Rad 30%	CC 3 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de I Soldat de Paladin de Garde de I Pillard du Chef pillar Garde de v Membre d Chef de Garde de V Attaques: Tableau 4 HP CA 140 50 Attaques:	la Confré la Confré a Confré a Confré la NRC l'enclave l'ésert d d d I 19 - Ca FM 15 FM 9 125%, 81	érie érie érie érie érie Por - D6+10 Por - 06+10
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac Table HP 66 Attac Table HP 55 Table Table Table Table	CA 22 22 28 28 28 28 28 28 28 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg 25% stiques Deg 25%	Feu 40%	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Pla 10% Pla 20%	Exp 25% Exp 10% Exp 20% Exp 5%	Las 10% Las 5% Las	Poi 10% Pois 50% Poi Foi 50%	Rad 15% S Rad 30% Rad 75% Rad	CC 3 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde de s Tableau 4 HP CA 140 50 Attaques:	la Confré la Confré a Confré a Confré la NRC l'enclave l'ésert d d d I 19 - Ca FM 15 FM 9 125%, 81	érie érie érie érie érie Por - D6+10 Por - 06+10
HP 48 Attac Table HP 60 Attac Table HP 54 Attac Table HP 66 Attac Table HP 55 Table Table Table Table	CA 22 27 27 28 28 28 28 28 28 28 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29 29	FM 5 5 8 - Car FM 5 5 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	Por	Deg 30% u) stiques Deg 40% stiques Deg 35% istiques Deg 25% stiques Deg 25%	Feu 40%	Pla 30% Pla 40% Pla 40% Pla 10% Pla 10% Pla 10% Pla 20%	Exp 25% Exp 10% Exp 20% Exp 5%	Las 10% Las 5% Las	Poi 10% Pois 50% Poi Foi 50%	Rad 15% S Rad 30% Rad 75% Rad	CC 3 CC 3 CC 3	Tableau 4 Nom Mutant Griffemori Ecuyer de Garde de l Soldat de Paladin de Garde de l Pillard du Chef pillar Garde de s Membre d Chef de Garde de s Tableau 4 HP CA 140 50 Attaques: Tableau 4 Attaques:	la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la Confré la NRC l'enclave désert d fille le Gang ng 15 FM 15 FM 9 9 1225%, 80	érie érie érie érie érie Por D6+10 aractéris Por C06+10

```
- Caractéristiques des Radrats
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
   - 15% 5% 5% 5% 5% 30% 60% 2
 6, 3D6+5
 - Caractéristiques des petits Radscorpions
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
  9 20% 15% 10% 10% 50% 60% 20% 1
%, 3D6+5, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)
 - Caractéristiques des grands Radscorpions
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
   - 50% 35% 20% 20% 90% 80% 25% 1
%, 6D6+10, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)
 - Caractéristiques des Rats géants
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
   - 10% 0% 0% 0% 0% 25% 50% 1
 - Caractéristiques Humanoïdes
HP CA FM PA R. Dégâts Attaque Dégâts CC
36 10 3 8 5% 60% 206+5 2
54 20 3 8 10% 80% 4D6+3 2
66 30 6 8 15% 100% 606+10 3
90 40 6 9 20% 120% 806+2 3
108 50 6 9 30% 140% 906+5 3
126 60 9 9 40% 160 1006+10 4
144 65 9 10 50% 180% 1206+8 4
155 70 9 10 60% 200% 12D6+15 4
 - Créatures
                      Niveau
                      4-8
 onfrérie
 onfrérie
                     11-18
                      11-20
                      6-9
 - Caractéristiques des Centaures
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
15 - 50% 40% 35% 35% 10% 60% 40% 3
 %, 12D6+10
 l - Caractéristiques des Floaters
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
   - 35% 0% 30% 10% 10% 50% 25% 3
 %, 8D6+10
 - Caractéristiques des Wanamingos
FM Por Deg Feu Pla Exp Las Poi Rad CC
 15 - 45% 5% 40% 50% 45% 80% 60% 4
```

```
Jambes
Bras
 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.
 Se relever
 Ouvrir son sac
 Recharger
 Attaquer sans arme
 Changer d'arme
```

```
(Compétence + Connaissance) x Facteur de portée = Compétence finale
(Compétence finale - Jet de dé) = Degré de réussite
Test en opposition
Jet normal. Le plus grand degré de réussite l'emporte, sinon Egalité.
                                                                                   26-31
 Test normal
(Compétence + Connaissance) = Compétence finale
(Compétence finale - Jet de dé) = Degré de réussite
Dégâts max :
Torse 30/25
                        Gauche, Droite
                        Gauche, Droite
                         Gauche, Droite
Tête, Cou 15
Entrejambe 10
Plus de bras : inutilisable
Une iambe cassée : déplacement coûte PA x 2
Deux jambes cassées : ramper 1 mètre / round
Un œil en moins : - 1 en perception
Secourisme
 Compétence « Soins » et Connaissance « Secourisme »
206 + (DR / 10) Points de vie (DR étant le dégré de réussite)
 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.
```

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 Extaz 93 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 Extaz 93, téléchargeable à cette adresse : http://dan.comb.free.fr



un jeu de rôle postnucléaire