

	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.

	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

	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%

	Durée	Vitesse
Normale	illimité	1x
Temporaire	EN heures	0.5x
Maximale	EN minutes	0,25x

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

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

	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%

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

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

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

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

	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%

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

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

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

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)

	Zone d'effet (R = zone d'effet du piège)	Dégâts
+/- 10	Ville	
<R/4		1x
<R/2		/2
<R		/4
>R		-

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.

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

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%

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

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

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

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

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										

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										

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
60	15	10	-	25%	20%	10%	10%	10%	5%	0%	2
Attaques:	35%, 406+10										

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%, 1006+2										

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										

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%, 306+5										

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)										

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										

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%, 706+5										

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										

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										

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%, 406+2										

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										

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)										

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)										

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
42	6	4	-	10%	0%	0%	0%	0%	25%	50%	1
Atta											

Fallout RPG



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

A postnuclear roleplaying game