



FALLOUT

Le jeu de rôle

Livret du joueur

Ce livret est une création fanmade pour le jeu de rôle **Fallout: The Roleplaying Game**® de Modiphius.

⚠ **Nécessite le livre de base pour jouer.** ⚠



PERSONNAGE

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU

NIVEAU

Joueur

Nom

Origine

Description

Morale

Physique

Biographie

ÉTAT DE SANTÉ

Résumé Armure et blessures

Effets des blessures

- **Bras**, vous laissez tomber l'objet que vous teniez dans cette main. Vous ne pouvez plus accomplir aucune action avec ce bras.
- **Jambe**, vous tombez immédiatement à terre. Vous ne pouvez plus sprinter et vous déplacer devient une action capitale.
- **Buste**, une hémorragie se déclare, à la fin de vos tours suivants subissez 2 dés de combats de dégâts balistiques qui ignorent votre RD.
- **Tête**, hébété pour votre prochain tour et votre vue se trouble : la difficulté de tous les tests basés sur la vue augmente de 2.

RD POISON				
Tête (1-2)				
RD bal.		RD rad.		
RD Én.		Blessure		
Résistances globales				
RD bal.				
RD Én.				
RD rad.				
Bras gauche (9-11)			Bras droit (12-14)	
RD bal.		RD rad.		
RD Én.		Blessure		
Buste (3-8)				
RD bal.		RD rad.		
RD Én.		Blessure		
Jambe gauche (15-17)			Jambe droite (18-20)	
RD bal.		RD rad.		
RD Én.		Blessure		

Effets

Maladies

--	--

Addictions

--	--

Autres

--	--

Survie

Faim	Repu	Rassasié	Petit creux	Faim (+1 fatigue)	Affamé (+2 fatigues)
Soif	Désaltéré	Hydraté	Soif (+1 fatigue)	Déshydraté (+2 fatigues)	
Sommeil	Reposé	Fatigué (+1 fatigue)	Ereinté (+2 fatigues)	Épuisé (+3 fatigues)	
Autres sources de fatigue					
Fatigue totale					

Détails des armes

BASE	Arme				
	Qualités				
	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets				
Module 1	Effets ajoutés/supprimés				
Module 2	Effets ajoutés/supprimés				
Module 3	Effets ajoutés/supprimés				
Module 4	Effets ajoutés/supprimés				
Totale	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets et Qualités				

BASE	Arme				
	Qualités				
	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets				
Module 1	Effets ajoutés/supprimés				
Module 2	Effets ajoutés/supprimés				
Module 3	Effets ajoutés/supprimés				
Module 4	Effets ajoutés/supprimés				
Totale	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets et Qualités				

BASE	Arme				
	Qualités				
	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets				
Module 1	Effets ajoutés/supprimés				
Module 2	Effets ajoutés/supprimés				
Module 3	Effets ajoutés/supprimés				
Module 4	Effets ajoutés/supprimés				
Totale	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets et Qualités				

BASE	Arme				
	Qualités				
	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets				
Module 1	Effets ajoutés/supprimés				
Module 2	Effets ajoutés/supprimés				
Module 3	Effets ajoutés/supprimés				
Module 4	Effets ajoutés/supprimés				
Totale	Type	Dégâts	Cadence	Portée	Munitions
					
	Effets et Qualités				

Armure Assistée

Tête			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

Bras Gauche			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

Bras Droit			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

Plastron			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

jambe Gauche			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

Jambe Droite			PV	
mod 1				
mod 2				
mod 3				
	Résistances Balistiques	Résistances Énergétiques	Résistances aux Radiations	

Vêtements et armures

Vous pouvez porter une armure par-dessus des vêtements mais pas par-dessus une tenue. Si vous portez une armure par-dessus des vêtements conférant des résistances aux dégâts, utilisez la valeur de résistance aux dégâts de chaque type la plus élevée des deux (vêtements ou armure).

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Nom		Type		Emplacement	
Mods					
RD Bal.		RD En.		RD Radiation	
Effets					

Effets des armes

- **Brutal** : l'attaque inflige +1 point de dégâts pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts.
- **De zone** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, votre attaque inflige un coup supplémentaire à la cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts obtenus sur le jet (arrondi à l'inférieur) et touche une localisation au hasard même si une localisation spécifique était ciblée par l'attaque initiale.
- **Destructeur** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, réduisez de 1 le nombre de dés d'abri fournis. Par un abri, de manière permanente. Si la cible n'a pas d'abri, réduisez de 1 la résistance aux dégâts sur la localisation touchée, selon le type de dégâts de l'arme (les dégâts balistiques réduisent la résistance aux dégâts balistiques et les dégâts énergétiques réduisent la résistance aux dégâts énergétiques).
- **En rafale** : l'attaque peut toucher une cible supplémentaire à portée courte de la cible principale pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts. Chaque cible supplémentaire coûte 1 munition de plus.
- **Étourdissant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts, la cible perd ses actions normales à son tour suivant. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour effectuer des actions supplémentaires normalement.
- **Perforant X** : ignorez X points de résistance aux dégâts de la cible pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, X étant égal à la valeur de cet effet de dégâts.
- **Persistant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets, la cible subit de nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son tour suivant et de ses tours ultérieurs, pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts. Un personnage peut consacrer une action capitale à faire un test pour arrêter les dégâts persistants plus rapidement ; la difficulté de ce test est égale au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts, l'attribut S.P.E.C.I.A.L. et la compétence utilisés sont déterminés par le MJ. Certaines armes possédant l'Effet Persistant peuvent infliger un type de dégâts persistants différent du type de dégâts de l'arme. Si tel est le cas, ce type est indiqué entre parenthèses, par exemple Persistant (Poison).
- **Radioactif** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, la cible subit également 1 point de dégâts de radiation. Ces dégâts de radiation sont calculés et appliqués séparément, après qu'un personnage a subi les dégâts normaux de l'attaque.

Supplément Settlers et Wanderers

- **Arc** : Pour chaque Effet obtenu, l'attaque touche une cible supplémentaire, située à portée courte ou inférieure de la cible initiale. Contrairement à l'effet En rafale, cet effet ne coûte pas plus de munitions.
- **Glacial** : Un ennemi touché par cette attaque est Gelé si le nombre d'Effets obtenu excède la moitié de son END (ou la moitié de sa valeur de CORPS dans le cas d'une créature). Une créature Gelée ne peut pas agir lors de son prochain tour.

Qualités des armes

- **Combat rapproché** : une arme de combat rapproché est facile à utiliser à proximité de l'ennemi et ne subit pas d'augmentation de difficulté si elle est employée quand un ennemi est à portée de main.
- **Deux mains** : une arme à Deux mains doit être maniée à deux mains pour être utilisée efficacement ; tenter d'attaquer avec une arme à Deux mains dans une seule main augmente la difficulté de +2.
- **Dissimulé** : une arme avec la qualité Dissimulé est petite ou facile à dissimuler sur vous pour une autre raison. Les ennemis ne voient l'arme que si vous êtes en train de la manier, ou s'ils vous fouillent méthodiquement et réussissent un test de PER + Survie avec une difficulté de 2.
- **Fiable** : pendant chaque rencontre de combat, une arme Fiable ignore la première complication que vous obtenez sur un test pour utiliser cette arme. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.
- **Gatling** : les armes Gatling dépensent des munitions à 10 fois le rythme normal; quand vous devriez dépenser 1 munition, une arme Gatling en dépense une rafale de 10 à la place. Chaque fois que vous dépensez des munitions pour augmenter les dégâts de cette arme, ajoutez +2  par rafale de 10 (jusqu'à un nombre maximum de rafales égal à la cadence de tir de l'arme) au lieu de +1  par tir.
- **Imprécis** : quand vous portez une attaque avec une arme Imprécise, vous ne pouvez pas gagner les bénéfices de l'action mineure viser. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.
- **Imprévisible** : quand vous portez une attaque avec une arme Imprévisible, augmentez la marge de complication de l'attaque de 1. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.
- **Invalidant** : la difficulté de tout test de compétence pour guérir les blessures infligées par une arme Invalidante augmente de +1.
- **Lancer** : une arme de Lancer (C) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale courte. Une arme de Lancer (M) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale moyenne. Vous faites un test d'AGI + Projectiles pour attaquer avec l'arme, selon le type d'arme.
- **Mine** : quand une Mine est placée sur une surface et armée, elle devient un objet dangereux qui inflige ses dégâts à quiconque arrive à portée de main de l'engin (et à des personnages supplémentaires si elle possède la qualité Zone d'impact).
- **Parade** : quand un ennemi tente une attaque de corps à corps contre vous, si vous maniez une arme de Parade, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter +1 à votre Défense contre cette attaque.
- **Précis** : si vous effectuez l'action mineure viser avant d'attaquer avec une arme Précise, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PA pour ajouter +1  par PA dépensé aux dégâts de l'attaque. Si vous gagnez des dégâts de cette manière, vous ne pouvez pas dépenser de munitions pour gagner des dégâts supplémentaires. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.
- **Reco** : quand vous visez avec une arme de Reco, vous pouvez marquer la cible que vous avez visée. Le prochain allié qui attaque cette cible peut relancer un d20 sur son attaque.
- **Silencieux** : si un ennemi n'a pas conscience de votre présence quand vous attaquez avec une arme Silencieuse, il ne remarque l'attaque que s'il en est la cible ou s'il réussit un test de PER + Survie avec une difficulté de 2.
- **Vision nocturne** : le viseur d'une arme à Vision nocturne est conçu pour vous permettre de voir plus clairement dans l'obscurité. Quand vous visez avec une arme à Vision nocturne, votre attaque ignore toute augmentation de difficulté causée par l'obscurité.
- **Zone d'impact** : quand vous portez une attaque avec une arme à Zone d'impact, vous ne prenez pas pour cible un seul

adversaire. Au lieu de cela, choisissez une seule zone dans votre champ de vision et faites le test de compétence approprié pour attaquer, avec une difficulté de base de 2 (ajustée par la portée normalement). Si vous réussissez, toutes les créatures (et autres cibles pouvant subir des dégâts) présentes dans la zone subissent les dégâts de l'arme. Si vous échouez, votre attaque mal ciblée est moins efficace : ne lancez que la moitié des  de l'arme pour déterminer les dégâts infligés aux créatures dans la zone ciblée et ignorez les effets de dégâts normaux de l'arme.

Supplément Settlers et Wanderers

- **Ammo-Hungry (X)** : The weapon consumes ammo at a much higher rate than other weapons. Each time the weapon is fired, it spends X ammo, rather than 1. In addition, extra damage requires spending X ammo per +1 CD, with a maximum number of CD equal to the weapon's Fire Rate. Additional uses of ammunition, such as the Burst damage effect, also spend X ammo for every 1 ammo that would normally be spent.
- **Bombard** : The weapon can deliver a series of explosions over a wide area. This functions identically to the Blast quality, with one addition: When an attack is made with the weapon, you may spend additional ammunition to target additional zones. Each additional zone requires that 2 ammunition be spent, and additional zones must be adjacent to the initial target zone. Ammunition spent to target additional zones is limited by the weapon's Fire Rate.
- **Delay (X)** : The weapon operates on a timer or fuse, and will not detonate immediately. A Thrown Delay weapon can be thrown normally to the target location, while other

Delay weapons may be placed in their desired location. A Delay (1) weapon detonates at the start of the first round after it is thrown or otherwise triggered. A Delay (2) weapon detonates at the start of the round after that, and so on.

- **Placed** : The explosive device is placed in a specific location and set to detonate, often either with the Delay (X) quality or the Remote quality. Placing the explosive requires a PER + Explosives test with a difficulty of 1; this increases to 2 if you've been attacked since your last turn. Failure means the bomb hasn't been set properly and will not detonate (or, if a complication is rolled, may have been set improperly, and may detonate unexpectedly). Success means the bomb has been set up properly.
- **Recoil (X)** : This weapon has a particularly ferocious 'kick' when it fires, which might be too much for weaker users. If the user's STR score is less than X, then all attacks with the weapon increase in difficulty by 1. You may ignore this effect if you wield the weapon two-handed, or if the weapon is already two-handed, by bracing it against a solid object or a bipod.
- **Rechargement lent** : recharger l'arme prend beaucoup de temps. Après avoir tiré avec cette arme, vous devez consacrer une action mineure à son rechargement avant de pouvoir tirer à nouveau.
- **Surge** : The weapon is especially damaging to machines like robots and powered Armor. The weapon gains the Vicious damage effect against Robots, enemies in Power Armor, and other mechanical or electronic targets (like turrets).

Utilisation des PA et PC

Points d'action

Lorsque vous effectuez un test, chaque réussite supplémentaire au-delà de la difficulté se transforme en point d'action. Exemple, si au cours d'un test de difficulté 2 vous récoltez 3 réussites, la réussite supplémentaire devient 1 point d'action.

Les points d'actions peuvent-être utilisés immédiatement à la fin du tour du joueur, s'ils n'ont pas été utilisés, ils sont placés dans la réserve du groupe. Le groupe ne peut conserver que 6 PA dans cette réserve.

Vous pouvez dépenser des points d'action pour :

Dépense	Coût	Description
Acheter des d20	1 à 6 PA	Acheter des d20 en plus pour un test, <u>avant de lancer les dés</u> , mais après l'annonce de la difficulté. Le coût de chaque d20 augmente au fur et à mesure : voir tableau « coût des d20 bonus »
Obtenir des informations	1 PA	Posez une seule question au MJ, au sujet de la situation en cours, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.
Réduire le temps nécessaire	2 PA	Des PA obtenus lors d'un test réussi peuvent permettre de réduire le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche, si vous êtes pressé. Dépensez 2PA et réduisez le temps de la tâche de moitié.

En combat, vous pouvez dépenser des ponts d'action pour :

Une action mineure supplémentaire	1 PA	Entrenez une action mineure supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions mineures.
Une action capitale supplémentaire	2 PA	Entrenez une action capitale supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions capitales. La difficulté de tout test de compétence que vous devez effectuer avec cette action augmente de +1.
Infliger des dégâts supplémentaire	1 à 3 PA	Après avoir réussi une attaque avec une arme de corps à corps ou de lancer, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter 1 dé de combat, avec un maximum de 3.

Achetez des dés sans disposer de PA

Si vous ne possédez aucun point d'action pour acheter des d20, vous pouvez toujours en obtenir en générant des PA pour le meneur de jeu. Pour chaque PA que vous auriez dépensé, le MJ ajoute 1 PA à sa réserve (qui n'a aucune limite). Vous ne pouvez offrir des PA au MJ que dans le cadre de l'achat de d20 : vous ne pouvez pas le faire pour les autres utilisations de PA.

Coût des d20 bonus

Réserve de dés	D20 bonus	Coût en PA
2d20	-	-
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Points de chance

Non seulement la chance est l'un de vos attributs, mais de plus, elle vous octroie des points de chance. Vous démarrez chaque quête avec un nombre de points de chance égal à votre valeur de Chance.

Utilisations des points de chance (PC)

Option	Coût	Description
Veinard	1 PC	Ajouter un détail à la scène, un élément que vous avez la chance de croiser. Par exemple, en fouillant vous tomber sur la clé d'une porte verrouillée ou un indice, les munitions de votre arme. Le MJ peut mettre son véto ou vous demander de dépenser plusieurs points de chance pour que votre idée se concrétise.
Coup de bol	1 PC	Avant d'entreprendre un test, utiliser l'attribut Chance à la place de l'attribut prévu pour ce test.
Parfait timing	1 PC	Au début de n'importe quel round de combat, ou juste après l'action d'un autre personnage, dépensez 1 point de chance pour interrompre l'ordre d'initiative normal et jouer immédiatement votre tour pour ce round. Vous ne pouvez pas utiliser cette option si vous avez déjà agi lors de ce round.
Miss Fortune	1 à 5 PC	Dépensez 1 point de chance pour relancer 1d20 ou jusqu'à 3 dés de combat. Vous pouvez dépenser plusieurs points de chance pour chacun de vos dés. Attention vous ne pouvez pas relancer un dé qui a déjà été relancé. Vous devez accepter le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Regagner de la chance

Les babioles d'un personnage lui permettent aussi de récupérer des points de chances. Une fois par quête, en dehors d'un combat, votre personnage peut prendre quelques instants pour contempler sa babiole. À ce moment vous récupérez 1 point de chance.

Sinon vous récupérez des points de chance en début de quête, ou lorsque que le MJ indique une étape où vous récupérez vos points.



