

Vers osseux



Durée 1

1 point de Fatigue

Des vers osseux creusent des galeries dans vos os et les fragilisent.



Les attaques réussies ciblant vos bras ou vos jambes vous infligent +4 .

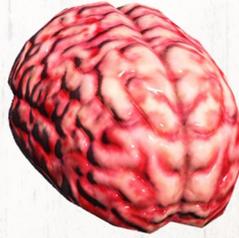
Céphalée



Durée 4

1 point de Fatigue

Votre cerveau bourdonne violemment, vous souffrez d'une méga migraine.



Difficulté +1 aux tests d'Intelligence.

Dysenterie



Durée 1

1 point de Fatigue

Vous souffrez atrocement du ventre et vos selles ne sont pas belles à voir ni à sentir...



Vous devez boire deux fois plus pour ne pas souffrir de la soif.

Fièvre galopante



Durée 1

1 point de Fatigue

Vous êtes brûlant et tremblez de froid.



Vos attaques à distance infligent -2  (1  minimum).

Membre agité



Durée 4

1 point de Fatigue

Un de vos membres est secoué par les spasmes irréguliers.



Difficulté +1 aux tests de Force.

Pustules luisantes



Durée 1

1 point de Fatigue

Votre peau est couverte de pustules lumineuses qui deviennent irradiantes quand elles sont ouvertes.



Tant que vous souffrez d'une blessure grave, toute personne s'approchant à bout portant de vous subit 1  de radiation.

Bouffées de chaleur



Durée 3

1 point de Fatigue

C'est moi ou il fait chaud ?



Difficulté +1 aux tests d'Endurance.

Doigts mous



Durée 1

1 point de Fatigue

Vos mains sont sans force, vous peinez à serrer les doigts.



Réaliser des attaques à distance coûte 1 PA.

Artibloc



Durée 1

1 point de Fatigue

Vos articulations sont toutes grippées et vous font souffrir.



Réaliser des attaques de mêlée coûte 1 PA.

Aiguilløse



Durée 1

1 point de Fatigue

Votre dos vous fait souffrir.



-10 de capacité de charge max.

Parasites



Durée 1

1 point de Fatigue

Vous avez attrapé une colonie de vilaines petites bestioles qui mangent à votre place.



Vous devez manger deux fois plus pour ne pas souffrir de la faim.

Radvers



Durée 1

1 point de Fatigue

Des vers radioactifs se baladent en vous.



A chaque fois que vous subissez des dégâts radioactifs, ajoutez +2 dégâts radioactifs.

Psychøse traumatique



Durée 3

1 point de Fatigue

Vous souffrez de choc post traumatique et chaque choc physique réveille le trauma.



A chaque fois que vous subissez une blessure grave, la réserve de PA du groupe perd 1 PA.

Pøumøns encrassés



Durée 4

1 point de Fatigue

Vous respirez très mal et soufflez bruyamment.



Gagnez +1 point de Fatigue supplémentaire. Vous ne pouvez gagner de PA que si la réserve du groupe en contient 3 ou moins.

Øreille øulante



Durée 1

1 point de Fatigue

Votre oreille est irritée, encrassée et dégouline d'un truc douteux...



Difficulté +1 aux tests de Perception auditive.

Øeil øulant



Durée 1

1 point de Fatigue

Votre øeil est irrité, encrassé et dégouline d'un truc douteux...



Difficulté +1 aux tests de Perception visuelle.

Gaz des marais



Durée 1

1 point de Fatigue

Vous êtes méchamment ballonné et cela s'entend autant que cela se sent.



Difficulté +1 aux tests de Charisme.

Dømanøaisøn des marais



Durée 1

1 point de Fatigue

Votre peau fortement irritée vous démange atrocement.



Difficulté +1 aux tests d'Agilité.

La lœsine



Durée 1

1 point de Fatigue

Il va falloir penser à vous reprendre en main...



Vous devez dépenser le double de points de Chance pour bénéficier des effets souhaités.

Plaies suintantes



Durée 3

1 point de Fatigue

Vous avez du mal à cicatriser.



A chaque fois que vous subissez des dégâts physiques, vous subissez +1 dégât physique au début de votre prochain tour, ignorant votre RD.

Indigestion



Durée 2

1 point de Fatigue

Vous avez du mal à garder ce que vous consommez.



A chaque fois que vous mangez ou buvez (sauf de l'eau purifiée), lancez un 🍷 et vomissez sur un Effet. Vous ne gagnez alors aucun bénéfice de la consommation.

Contamination au *beauveria mardicana*



Durée 5

1 point de Fatigue

Vous avez été contaminé-e par des spores dangereuses qui cherchent à germer en vous.



Si vous atteignez 0 PV, vous mourez et devenez un porteur de spores.

Peste brûlante



Durée -

1 point de Fatigue

Vous avez été contaminé-e par une créature calcinée des Appalaches.



Vous perdez 1 PV Max par jour. A 0 PV, vous mourez et devenez un calciné. Cette maladie ne peut être soignée naturellement ou avec des antibiotiques.

Vers de sang



Durée 1

1 point de Fatigue

Des vers de sang circulent dans votre système sanguin et vous affaiblissent.



Les attaques réussies contre vous vous infligent +2 🍷.

Stealth Bay



Consommer avec l'Action mineure Interagir avec un objet. Fonctionne 3 tours (tour de déclenchement compris). Rend l'utilisateur quasiment invisible. Diff +2 pour être détecté, Défense +2.

Poids	Prix	Rareté
1	100	3

Kit de réparation pour robot



Soigne instantanément 4 PV ou une blessure grave à un robot ou une armure assistée.

Poids	Prix	Rareté
<1	48	2

Diffuseur de Stimpak



Déclencher avec l'Action mineure Interagir avec un objet. Soigne 4 PV à tous les êtres vivants dans la même zone que l'utilisateur (portée Courte). Consomme un Super Stimpak à chaque utilisation.

Poids	Prix	Rareté
1	100	5

Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Maladies



Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MODIPHIUS

Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MODIPHIUS

Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MODIPHIUS