

FALLOUT RPG - RAJOUTS QUALITES



REAJUSTEMENTS ALTERNATIFS

BRUTE Vous êtes le Gros-Bill par excellence, plus fort que la normale mais plus pataud.
Effets : +2 FO, -25% en discrétion, manipulation, pièges, soins et vol.
Prérequis : 6 FO minimum.

COMPETENCE Vous apprenez plus vite qu'un individu classique, cependant avez du mal à vous focaliser sur un seul domaine.
Effets : +3 pts de compétence par niveau, +1 niveau pour se spécialiser

FINESSE Vous avez acquis beaucoup de finesse et de précision. Vous faites moins de dommages mais vous causez plus souvent de coups critiques.
Effets : -25% aux dégâts portés, +10% en chance critique de tir. Retirez vos dégâts après calcul normal de ces derniers.

FOU FURIEUX Lorsque votre vie est menacée, votre instinct de survie prends le dessus. Vous devenez plus fort mais complètement irraisonnable et incapable de faire la différence entre alliés et ennemis.
Effets : quand votre vie descend en dessous de 30%, vous gagnez +15% en toucher et +10% en CA pendant une période de 2d6 rounds ; vous pouvez sortir de votre rage en effectuant un jet de force morale ou un allié peut essayer de vous faire entendre raison avec un jet de persuasion à -30%.

PETITE NATURE Vous n'êtes pas aussi costaud que la normale, mais êtes bien plus agile.
Effets : +1 AG, -20% armes à deux mains (et ustensiles en tout genre).
Prérequis : 4 FO maximum.

SEX APPEAL Cette caractéristique naturelle augmente vos chances d'avoir une bonne réaction (lors de jets de conversation) face à une personne attirée par vous sexuellement parlant, elle a aussi pour don d'agacer les autres personnes.

Effets : +25% conversation avec ceux attirés sexuellement, -25% avec les autres.

QUALITES SUPPLEMENTAIRES

CONCENTRATEUR Quand vous décidez d'éliminer quelque chose, c'est pas pour de faux, vous êtes capable de vous concentrer sciemment sur une cible, mais plus rien n'existe autour de vous.

Effets : +20% au toucher, perte de la CA naturelle.

Vous devez annoncer votre cible en début de round, avant tout le monde et de manière irrémédiable. Si la cible est hors-jeu avant votre attaque, vous attaquez quand même.

FIBRE COMMERCIALE Le commerce dans les terres désolées n'a aucun secret pour vous, mais le combat n'est pas votre fort.

Effets : +30% en commerce et troc, -20% en combat et toujours le dernier à agir.

Incompatible avec Kamikaze, Main lourde, Mr Rapide et Sado-maso !

GOULE & FRESH En tant que magnifique goule en putréfaction avancée, votre odeur est gerbante, pas grand monde ne cherche à vous approcher, même vos semblables.

Effets : tout personnage à - de 6 m de vous doit effectuer un jet de force morale sinon - 20% à tous ses jets, en combat lorsqu'un personnage (autant allié qu'ennemi, pj ou pnj) entre dans le rayon d'odeur, il doit effectuer un jet de FM, sinon perte de ses PA pour le round et -20% à tous ses jets. Les personnages qui vous côtoient au quotidien finissent par s'habituer à l'odeur.

Réservé aux goules ! Incompatible avec Sex Appeal !

LANGUE DE VIPERE Vous avez le don de toucher, avec la parole, là où ça fait mal et de baver sur les gens de manière insupportable. C'est un atout afin de déstabiliser un individu mais après ça, ce dernier aura du mal à vous supporter.

Effets : +15% persuasion et incitation, -40 de karma avec la personne concernée, si la personne est influente, le karma s'impose également aux individus de son groupe.

LA TORTUE Votre corps est plus lent que la normale, mais pas votre cerveau, vous êtes plus efficace quand vous avez le temps.

Effets : vos actions coûtent 1 PA supplémentaire, mais vous gagnez 25% d'expérience en plus et +20% aux dégâts. Hors-combat, une action qui doit être menée rapidement (avec cette qualité, il vous faut 1,5 x le temps habituel) sera effectuée avec un malus de 30%.

Incompatible avec Kamikaze et Mr Rapide !

PAPILLONARD Oh la belle brahmine... Vénérable tête en l'air, vous ne pipez rien à ce qu'il se passe autour de vous, cependant votre innocence flagrante vous permet de rencontrer certaines personnes.

Effets : -20% en perception (compétence), +20% de chance de faire une rencontre spéciale (bonne ou mauvaise) et d'être aidé par un inconnu en cas de force majeure.

Incompatible avec Brute, Fou furieux, Langue de vipère et Sado-maso !

PIPELETTE Bavard insupportable, les gens lâchent rapidement le cerveau, ça arrive que vous obteniez ce que vous voulez, mais c'est aussi un gros défaut.

Effets : +25% en conversation, -15% en discrétion (attention aux alliés autour de vous...), en combat +3 dégâts par attaque subie.

Incompatible avec La tortue et Papillonard !

SCEPTIQUE Vous êtes complètement blasé de la vie dans les terres désolées, ce qui vous renforce mentalement mais vous fait passer à côté de certaines choses.

Effets : +20% de résistance à un jet de conversation contre vous, -20% en Perception (n'influe que sur la compétence).

SPEEDY GONZALES Il vous arrive de monter très vite en pression lors des confrontations, dans ces moments l'adrénaline vous sort par les pores et vous êtes nettement plus rapide.

Effets : Quand vous décidez « de speeder » votre round, vous gagnez une action simple dans ce round, -20% au toucher et impossible de viser.

TETE A CLAQUES Gueule de premier de la classe ou juste parce que c'est comme ça, de tout temps les autres ont eus envie de vous frapper, cela vous rend plus fort mais ne change rien au problème...

Effets : +5 CA, 50% qu'un ennemi vous vise plutôt qu'un autre, -10% en conversation.

TETU Même quand vous avez tort, vous avez raison quand même ! Des fois c'est bien d'être trop perspicace, d'autres fois ça l'est moins.

Effet : +5 FM, vos alliés doivent réussir un jet de persuasion afin de vous faire faire quelque chose.

TRICHEUR COMPULSIF Snif snif, ça sent l'argent... Dès que vous vous approchez trop près d'un jeu d'argent, vous vous sentez obligés d'y participer et qui plus est de tricher. Vous êtes plutôt bon dans ce domaine, mais ça a ses conséquences en cas d'échec...

Effets : vous gagnez la connaissance triche (base), Jeu +30% si jet de manipulation + triche réussi, à chaque tour de jeu, le personnage doit effectuer un jet de FM afin d'arrêter de tricher et/ou de jouer sinon il ira jusqu'au bout.

VEINARD Le trèfle à quatre feuilles est votre emblème, mais ça fait des jaloux...

Effets : +10% en chance critique, +10% en jeu, +20% chance de faire une mauvaise rencontre.
