Table du Wastelander

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Vous êtes de nature extrêmement chanceuse ! Vous gagnez 5 points en chance (peut dépasser 10) |
| 2 | Vous avez hérité d’une somme d’argent considérable ! Vous commencez avec 10D100 capsules |
| 3 | Au voleur ! Si vous ne venez pas d’un abri, rien ne vous empêche de ne pas avoir un Pib-Boy. Vous gagnez un Pip-Boy 3000 (Relancez si déjà possédé) |
| 4 | Vous avez entendu parler d’une légende, le jeu d’avant-guerre Pallout 4 serait encore développement, il s’agit de votre principale objectif personnelle |
| 5 | Le personnage est un grand voyageur. Il est l’ami de 1d6 races au choix du joueur. Il connaît leur langage, leur culture et la région où on peut les trouver. |
| 6 | Vous êtes le meilleur ami d’un super-mutant ! |
| 7 | Béni d’une beauté à tomber, vous gagnez 1D4 en charisme ! |
| 8 | Vous êtes incollable sur les histoires des Terres dévastés ! Vous possédez un savoir illimité du à vos voyages dans toutes les Terres dévastés, vous devez avoir un âge supérieur à 40 ans |
| 9 | Vous avez les yeux verrons, vous gagnez 1 en charisme. |
| 10 | Vous êtes atteint de nanisme ! |
| 11 | Vous êtes né avec un banjo dans les mains ! Vous devez jouer au moins une fois par jour sous peine de perdre 1 point de charisme |
| 12 | Vous êtes schizophrène. Vous possédez 1d4+1 personnalités et jouez 1d4+1 personnages complètement différents. |
| 13 | Vous êtes malchanceux ! Vous perdez 1D4 en chance. |
| 14 | Vous avez un charme fou qui vous permet de vous faire énormément d’amis. Vous rajoutez +1d4 à votre charisme. |
| 15 | Les chiffres ! Les chiffres ! Vous êtes un mathématicien né +20% en réflexion et gain de la connaissance *Mathématique*  avec ses deux premiers rangs |
| 16 | Vous êtes extrêmement vantard, vous avez tous vu, tous vécu. Rien ne vous fait peur, sauf lorsque vous êtes en danger |
| 17 | Vous avez un champ de vision altéré. Lancez 1d2 :  - Le champ de vision est restreint à cause d’une anomalie : -10% en perception auditive et en armes.  - Le champ de vision plus large : +10% en perception auditive et en armes. |
| 18 | Vous faites partie d’un ordre religieux |
| 19 | Vous êtes doté d’une malchance inouïe ! Chaque échec a 25% de chances de se transformer en échec critique |
| 20 | Vous êtes doté d’une agilité extraordinaire ! Vous gagnez 1D4 en agilité |
| 21 | Une expérience à mal tourné ! Vous avez perdu un membre (40% de malus pour l’utilisation d’une compétence affilié) Jetez 1D4 :   * Un bras * Une jambe * Un œil * Une oreille |
| 22 | Vous êtes cardiaque, vous courez deux fois moins longtemps et perdez 1D4 en endurance |
| 23 | Votre maison a été détruite pendant votre enfance, vous haïssez la race qui en est la cause. Vous obtenez un bonus de 20% en arme et en combat contre celle-ci. Vous attaquez les membres de cette race à vue. Jetez 1D5 :   * Humain * Goule * Semi-mutant * Mutant * Griffemort |
| 24 | Votre personnages est pourri : -1d4 dans toutes les caractéristiques. |
| 25 | Vous avez un accent très prononcé, les gens ont du mal à vous comprendre. -10% en conversation |
| 26 | Quel junkie vous faites ! Vous avez une grave addiction au jet |
| 27 | Le personnage le plus beau du groupe fait l’objet d’une véritable adoration pour vous. Vous irez jusqu’à risquer votre vie pour lui. |
| 28 | Vous possédez une taverne sur le bord d’une route, jetez 1D2 :   * Cette route n’est pas fréquenté, vous ne gagnez que 1D20 capsules / mois * Cette route est très fréquenté par de nombreuses caravanes, vous gagnez 2D100 capsules / mois |
| 29 | Vous êtes si repoussant que même les goules ne veulent pas de vous ! |
| 30 | Vous avez un héritage d’avant-guerre. Jetez 1D4 :   * 1D100 Argent d’avant-guerre * Un bijou * Une Arme * Outil d’une technologie avancé |
| 31 | Vous avez une grande phobie ! Jetez 1D10 pour la connaitre :   * Le noir * Les animaux sauvages * Claustrophobie * Les armes (-10% en armes) * L’eau * Le sexe opposé au votre * Les mutations * Les maladies * La lumière * Vous êtes une lopette, vous avez peur de tout |
| 32 | Pour des raisons mystérieuses, vous êtes traqué par un groupe d’assassins. |
| 33 | Vous faites un rêve persistant qui doit bien avoir une signification |
| 34 | Vous possédez un talent inné de résistance au poison. +20% de résistance aux poisons. |
| 35 | La chasse coule dans vos veines ! Vous gagnez 20% en *armes* mais aussi une sévère addiction à l’alcool |
| 36 | Vous êtes particulièrement vulnérable aux toxines : -20% de résistance aux poisons. |
| 37 | Vous êtes une fashion-victime ! Vous vous sentez obligé de porter les derniers vêtements à la mode, même si ils vous protègent moins. |
| 38 | Vous voulez à tout prix apprendre à voler ! |
| 39 | Vous êtes doté d’une force surhumaine ! Vous gagnez 1D4 en force |
| 40 | Vous êtes hématophobe et vous évanouissez, si vous ratez un jet de *force morale*, à la moindre vue du sang. |
| 41 | Vous avez des connaissances très approfondie de l’avant-guerre |
| 42 | Vous connaissez la vérité ! Vous possédez un don étrange qui vous permet de lire dans les pensées et le cœur des gens. |
| 43 | Vous êtes ultra-loyal. Vous ne supportez pas le mensonge, la fourberie ou les attaques par derrières |
| 44 | Vous possédez une ancienne carte mystérieuse. Lancez 1d4 :   * L’emplacement d’un abri. * Un trésor. * Une cité perdue. * L’emplacement d’un artefact ou d’une relique. |
| 45 | Quelle popularité, vos actes sont connus de tous ! Jetez 1D2 :   * +50 en karma positif * +50 en karma négatif |
| 46 | A force de mutations, vous êtes un être unique. Créez votre propre race (voir avec le MJ) |
| 47 | Vous êtes obsédé par la technologie, même en combat, vous accourez pour vous en emparer |
| 48 | Vous possédez un sixième sens particulièrement développé. Vous êtes automatiquement avertit en cas de danger par le maître. |
| 49 | Vous êtes suivi d’un petit groupe de 1D20 personnes et cherchez à fonder une communauté |
| 50 | Relancez deux fois le dé |
| 51 | Vous savez rattraper les échecs. Vous pouvez transformer un échec en réussite une fois par jour |
| 52 | Vous ne sentez pas la douleur. Vous gagnez 1D4 en endurance |
| 53 | Le personnage possède un ami influent (à déterminer avec le maître). |
| 54 | Le monde n’est qu’une illusion et un mensonge ! Vous croyez que tout ce qui vous entour est faux. |
| 55 | Vous en êtes sûr, ils existent, les petits hommes vert vous observent ! A chaque fois que vous assistez à un évènement inhabituel, vous faites le rapprochement. |
| 56 | Vous ne savez absolument pas mentir ou jouer la comédie. Toutes les tentatives sont vouées à l’échec tant son jeu est grossier. |
| 57 | Vous en êtes sûr, vous êtes un dieu ! En tous cas d’après vous. |
| 58 | Vous visez comme aucun autre ! Vous pouvez transformer une réussite en réussite critique de tir une fois par jour |
| 59 | Est-ce signe d’une addiction ? Vous avez sur vous 1D20 bouteilles de Nuka-Cola |
| 60 | Vous êtes l’ami des animaux ! Vous avez réussi à dompter une créature qui vous tient compagnie. Lancez 1D10 :   * Un radcafart * Un radrat * Un rat géant * Un coyotte * Un radscorpion * Une fourmi de feu * Un gecko de feu * Un Yao Guai * Un Mirelurk * Un griffemort adulte |
| 61 | Vous ne la savez pas, mais vous êtes un androïde ! |
| 62 | Le personnage est poursuivi depuis son enfance par une voix mystérieuse qui l’aide dans les situations difficiles. Lancez un dé 2 :   * Cette voix le conseille dans le sens du bien (le sien et celui des autres). * Cette voix le conseille dans le sens du mal (surtout pour les autres ; cela ne le conduira jamais à mourir). |
| 63 | Vous avez un fan ! Vous avez un compagnon entièrement dévoué |
| 64 | Vous êtes beauf ! Vous avez un langage vulgaire et sortez des blagues bien beauf, vous avez un penchant pour les tongs avec chaussettes. |
| 65 | Vous êtes doté d’une vision hors du commun ! Vous gagnez deux rangs de la connaissance *vision* |
| 66 | Cette tribu disait vrai, vous êtes maudit ! Le MJ peut modifier un de vos jets à chaque séance |
| 67 | Tombé dans un bassin de déchets radioactifs étant petits, vous gagnez 40% de résistance aux radiations, à et aussi, vous êtes une goule. |
| 68 | Vous êtes un exemple de bonne santé, votre espérance de vie est augmentée de 2D20 ans |
| 69 | Quel étalon ! Vous êtes une bête sexuelle, vous gagnez la spécialisation *Maitre du kamasoutra* |
| 70 | Leur place est à la cuisine. Félicitation ! Vous êtes misogyne, et fier de l’être ! |
| 71 | La confrérie de l’Acier vous entraine depuis votre naissance, Jetez 1D4 pour connaitre votre grade :   * Initié * Chevalier ou Scribe * Paladin ou Scribe en chef * Ainée |
| 72 | Vous aimez la souffrance ! Vous ne frappez jamais à votre premier round. |
| 73 | Mais où vous êtes-vous procuré ça ? Vous possédez une super-armure T-51b |
| 74 | Vous êtes un sadique, et n’achevez jamais vos victimes, vous essayez de les faire souffrir le plus possible |
| 75 | Vous êtes accro au sex, parler avec une personne du sexe opposer vous donne 20% de malus en conversation, vous ne pensez qu’à sauter dessus ! |
| 76 | Il s’est passé quelque chose d’étrange dans cette vieille usine, un robot s’est mis à vous suivre. Lancez 1D6 :   * Mr Handy * Mr Gutsy * Robot Sentinelle MK II * Eyebot * Robot-Cerveau * Cyberchien |
| 77 | Vous avez été adopté par une race différente de la vôtre, et êtes persuadé d’en être, jetez 1D5 :   * Humain * Goule * Semi-mutant * Mutant * Griffemort |
| 78 | Vous êtes atteint d’une maladie mortelle qui ne vous laisse que 1D6 années à vivre et en cherchez le remède. |
| 79 | Vous avez 20% de chances supplémentaires de faire des rencontres en voyages. |
| 80 | Mon pauvre, désolé de vous apprendre que vous êtes atteint d’autisme ! Vous gagnez 1D4 dans une caractéristique au choix mais perdez 40% en conversation |
| 81 | Vous êtes asocial. Vous n’arrivez pas à vivre en communauté avec les autres personnages. Vous subissez ainsi un malus de 1d4 à votre charisme. |
| 82 | Depuis votre enfance, un chien vous suit dans vos aventures |
| 83 | Le monde s’acharne sur vous ! Vous avez 75% de chances de faire des mauvaises rencontres en voyage |
| 84 | Vous êtes le chef d’un groupe, jetez 1D6 :   * Raiders (1D20 membres) * Caravane (1D20 membres) * Petite ville (1D30 membres) * Base militaire (1D50 membres) * Grande ville (1D100+20 membres) * Ordre religieux |
| 85 | Vous êtes à la recherche de votre famille emmenée en esclavage |
| 86 | L’informatique n’a aucun secret pour vous ! Vous gagnez deux rangs gratuits dans la connaissance *Informatique* |
| 87 | Vous êtes un grand joueur ! Vous gagnez 30% en *jeu* |
| 88 | Vous avez un Némésis ! Regardez souvent derrière vous ! |
| 89 | Ca va pas dans votre cibouleau ?! Vous êtes complètement fou ! |
| 90 | Vous êtes homosexuel, reste à savoir si vous n’êtes pas le seul des terres dévastés. |
| 91 | Vous avez mal agit envers une des familles de New Reno, ils feront tout pour vous tuer |
| 92 | Vous êtes un travesti. Vous ne vous sentez pas bien dans votre propre corps et pour y remédier, vous vous donnez l’apparence d’une personne du sexe opposé. |
| 93 | Vous êtes adepte d’une secte qui vous emprunte une grande partie de votre fortune personnel |
| 94 | Quel mal de tête, vous ne vous souvenez plus de rien, mais vous réveillez dans un lieu au choix du MJ |
| 95 | Quelle montagne de muscle ! Vous gagnez 1D6 points de force et 1D4 points d’endurance |
| 96 | Vous êtes fan d’un des membres du groupe |
| 97 | Vous avez gravement manqué de respect à un personnage puissant qui veut votre tête sur une pique. |
| 98 | Fascinant ! A cause d’une violente exposition aux radiations, un nouveau membre vous est poussé ! Jetez 1D4 :   * Un bras * Une jambe * Un organe génital * Une tête |
| 99 | Vous êtes complètement… con ! Vous êtes une mine de catastrophe ; le bon sens chez vous est inversé ; vous provoquez des catastrophes à la pelle. |
| 100 | Vous avez un véhicule en état de marche ! Jetez 1D6 :   * 1 – Mobilette * 2 – Moto * 3 – Voiture * 4 – Vanne * 5 – Véhicule blindé * 6 - Vertibird |