

RASSEMBLEZ VOS COMPAGNONS POUR LA SURVIE ET FONDEZ VOTRE COLONIE !

# LE GUIDE DES COLONIES

LIVRE 1  
SUPP 1



Fig. 1

Fig. 2

ARKHANE ASYLUM

**Conception principale :** Nathan Dowdell  
**Écriture :** Beth Stone, Nathan Dowdell,  
Jordan Campbell, Virginia Garcia  
McShannock, Samantha Webb

**Corrections :** Jacky Leung

**Conception graphique :** Jen McCleary

**Direction artistique :** Ariel Orea

**Illustration de couverture :**  
Victor Maristane

**Illustrations intérieures :** Ariel Orea,  
Victor Maristane, Zac Song,  
Willmar Ballespi, Salvador Trakal,  
Alexei Olenski

**Relecture :** Dylan Ramsey

**Gestion de projet :** Haralampos Tsakiris

**Responsables de production :**  
Peter Grochulski et Sam Webb

## **MODIPHIUS ENTERTAINMENT**

**Directeur de la création :** Chris Birch

**Directrice des opérations :** Rita Birch

**Directeur de management :**  
Cameron Dicks

**Responsable de la marque :**  
Samantha Webb

**Responsable du développement :**  
Sophie Williams

**Responsable des services créatifs :** Jon Webb

**Coordination de la création :** Kieran Street

**Contrôle financier :** Luc Woolfenden

**Responsable logistique et de production :**  
Peter Grochulski

**Direction artistique :** Rocío Martín Pérez,  
Ariel Orea

**Coordination du studio :**  
Rocío Martín Pérez

**Photographe :** Fátima Martín Pérez

**Chef de la conception 3D :**  
Jonny La Trobe-Lewis

**Conception 3D seniors :**  
Joana Abbott, Domingo Díaz  
Fermín, Chris 'Crispy' Peacey

**Conception plastique 3D senior :**  
Colin Grayson

**Conception 3D :** Ben de Bosdari,  
Sean Bullough

**Chef de la conception graphique :**  
Michal E. Cross

**Conception graphique :** Stephanie Toro,  
Chris Webb, Mark Whittington,  
Leigh Woosey

**Production de contenu audiovisuel :**  
Steve Daldry

**Édition :** Bryce Johnston

**Coordination du développement :**  
Jason Enos

**Conception des jeux :** James Hewitt

**Développeurs :** Jono Green,  
Ethan Heywood

**Testeurs QA :** Samantha Laydon,  
Nathan Perry

**Adjoint à la conception et à la communauté :**  
Domonic Westerland

**Adjoint à la planification et à la conception :**  
Justin Talsma

**Développeur 2d20 :** Nathan Dowdell

**Adjoints à la conception des JDR :**  
Andy Douthwaite, Jess Gibs

**Chef de projet senior :** Gavin Dady

**Chefs de projet :** Daniel Lade,  
Ben Maunder, Chris Shepperson,  
Haralampos Tsakiris

**Responsable des opérations :** John Wilson

**Directeur d'usine :** Martin Jones

**Opérateurs de production seniors :**  
Drew Cox, Warwick Voyzey

**Chef des opérateurs de production :**  
Anthony Morris

**Opérateurs de production :** Thomas Bull,  
Louis Hartley-Edwards, Jake Pink,  
Jake Skinner-Guy, Miles Turner,

**Équipe de montage :** Elaine Elizabeth  
Hughes, Nichola Jones

**Fabrication des outils :** Luke Gill,  
David Hextall

**Chef des services clients et comptables :**  
Lloyd Gyan

**Gestionnaire événements :**  
Gregoire Boisbelaud

**Gestionnaire de la communauté :** April Hill

**Responsable des traductions  
et des publications :** Matt Timm

**Responsable de la distribution et des grands  
comptes :** Gary Moore

**Gestionnaire de la marque :** Jason Brenner

**Responsable marketing :** Ben O'Brien

**Coordinateur marketing :** Shaun Hocking

**Service clients :** Chris Dann

**Responsable de la boutique en ligne :**  
Apinya Ramakomud

**Comptable :** Valya Mkrtychyan

**Remerciements particuliers à :** L'équipe  
de conception de Bethesda:  
Michael Kochis, David Evans,  
Jessica Williams, Alan Nanes,  
Matt Daniels, Kurt Kuhlmann,  
Jon Paul Duvall, Jessica Daniels  
et Emil Pagliarulo.

## **VERSION FRANÇAISE ARKHANE ASYLUM PUBLISHING**



**Directeur de publication :**  
Mathieu Saintout

**Secrétaire d'édition :** Fabien Marteau

**Traduction :** Julie Plagès  
et Jérôme Vivas

**Relecture :** Olivier Larue  
et Matt Latroy

**Directeur artistique :**  
Christopher Guénard

**Maquette :** Stéphanie Lairet

**Office manager :** Sabrina Beaufiles

**Services généraux :** Raphaël Crouzat

Le système 2d20 et les logos Modiphius sont © Modiphius Entertainment Ltd. 2024. Tous les textes du système 2d20 sont © Modiphius Entertainment Ltd. Tout usage non autorisé d'un matériel sous copyright est illégal. Tous les noms déposés sont utilisés de manière fictionnelle, sans volonté d'infraction. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des événements passés ou présents serait une pure coïncidence involontaire, à l'exception des personnes et événements mentionnés dans le cadre d'un contexte historique.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés, à l'exception du logo Modiphius, qui est la propriété de Modiphius Entertainment Ltd.

Version française © 2024 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

# TABLE DES MATIÈRES

## ★ Introduction ★ COLONISER LES TERRES DÉSOLÉES

Une autre colonie a besoin de votre aide . . . . 4

## ★ Chapitre Un ★ PERSONNAGES COLONS

Origines de colon . . . . . 10  
Aptitudes . . . . . 18  
Choisir son équipement . . . . . 24

## ★ Chapitre Deux ★ COLONIES

Gérer les colonies . . . . . 34  
Objets et structures de colonie . . . . . 39  
Tout le confort d'un foyer . . . . . 52  
Exemples de ruines des Terres désolées . . . . . 55  
Exemple de colonie : New 'k . . . . . 57

## ★ Chapitre Trois ★ COMPAGNONS ET AUTOMATRONS

Se faire des amis . . . . . 60  
Quelques nouveaux visages amicaux . . . . . 64  
Fabriquer des automatrons . . . . . 76

## ★ Chapitre Quatre ★ ÉQUIPEMENT

Encore plus d'armes,  
de munitions et d'options . . . . . 88  
Nouveaux effets de dégâts . . . . . 88  
Munitions . . . . . 89  
Armes légères . . . . . 90  
Armes à énergie . . . . . 91  
Armes lourdes . . . . . 94  
Armes de corps à corps d'automatron . . . . . 96

## ★ Chapitre Cinq ★ MAÎTRISER LE JEU

Réputations de faction . . . . . 100  
Réputation de PNJ . . . . . 113  
Personnages joueurs synthétiques . . . . . 115  
Façonner l'identité d'une colonie . . . . . 117  
Forger des alliances . . . . . 127  
Attaques de colonie . . . . . 132  
Sauvetage de colonies . . . . . 136

## ★ Chapitre Six ★ HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES

Colons . . . . . 144  
Miliciens . . . . . 153  
République de Nouvelle Californie . . . . . 157  
Le Réseau du Rail . . . . . 161  
L'Institut . . . . . 166  
Caravanes marchandes . . . . . 170  
Robots . . . . . 177  
Tourelles . . . . . 186  
Pièges . . . . . 189





★ *Introduction* ★

# COLONISER LES TERRES DÉSOLÉES

UNE AUTRE COLONIE A BESOIN DE VOTRE AIDE . . . 4 |

5



2



*Introduction*

# COLONISER LES TERRES DÉSOŁÉES

## UNE AUTRE COLONIE A BESOIN DE VOTRE AIDE

Dans le sillage de l'annihilation du Commonwealth, en Amérique du Nord, des poches de civilisation résistent au terrible hiver nucléaire. De petites communautés de chanceux candidats, enfouies dans les profondeurs et transformées à leur insu en rats de laboratoire, vécurent dans des installations de Vault-Tec conçues pour sauver l'humanité, repeupler la surface et mettre à l'épreuve les limites de l'être humain. Les survivants des frappes nucléaires du continent, pendant ce temps, firent tout leur possible pour supporter les retombées, reconstruire et rassembler assez de provisions pour continuer leur existence. Bien que certains aient formé des communautés qui s'entraidaient et fournissaient un semblant d'ordre et de loi, les individus dépourvus des moyens de subvenir à leurs propres besoins ne tardèrent pas à recourir à la violence et à prendre ce qu'il leur fallait. Les ressources, comme durant les années qui précédèrent la Grande Guerre, font encore l'objet d'une lutte constante, que ce soit pour cultiver un environnement hostile ou se défendre contre des pillards bien décidés à s'emparer de ce qu'ils veulent.

Les années se changeant en décennies, et certaines des personnes exposées trop longtemps aux radiations de la guerre atomique commencèrent à se transformer en goules, victimes d'une nécrose qui ravage aussi bien les humains que les animaux : leur corps et leur chair pourrissaient. Pourtant, ces mutations leur permettaient de supporter des radiations qui tuaient tant de leurs semblables, ainsi que d'allonger miraculeusement leur espérance de vie. À l'ouest du pays, certains des survivants goules de l'Abri 12 fondèrent la colonie de Necropolis – la « Cité des morts », comme on l'appelle aussi. La politique et les troubles qu'elle connaissait lui étaient propres, jusqu'à une rencontre fatidique avec une personne venue de l'Abri 13, situé au nord-est. À l'est, des goules apparurent aussi vite que sur la côte ouest et survécurent comme elles le purent parmi leurs homologues

humains. Elles n'étaient pas toujours les bienvenues et durent parfois fuir la persécution de voisins xénophobes ou former leurs propres colonies isolées. Après des décennies de cohabitation paisible dans le diamant vert du Commonwealth, au cœur de l'ancienne Boston, les goules se virent bannies de Diamond City à la suite d'une promesse électorale du nouveau maire, McDonough. Underworld, dans les Terres désolées de la Capitale, constitue un refuge sûr pour les goules en colère et privées de droits de la région, qui se sont installées dans les restes du musée d'histoire américaine de Washington. Même si elles ne témoignent pas d'une franche hostilité, elles se montrent suspicieuses et prudentes envers les étrangers, et à raison. Néanmoins, quiconque cherche à commercer ou à fuir les redoutables super mutants du Mall peut trouver quelque temps refuge à Underworld.

La formation et l'expansion de la République de Nouvelle Californie constituent, de loin, le plus grand exemple de civilisation post-Grande Guerre. Elle s'est développée à partir des masures couvertes d'adobe des Sables ombragés, fondés par les habitants de l'Abri 15. Ces derniers avaient quitté la sûreté de leur abri pour suivre leurs plans de reconquête : construire une colonie en partant de zéro, grâce au Jardin d'Éden en kit préservé dans leur abri. Les Sables ombragés se taillèrent vite une réputation de colonie florissante, capable de cultiver la terre, d'élever le bétail unique des Terres désolées et de se défendre contre les pillards jaloux de cette prospérité. L'attrait de la protection et des commodités de la communauté lui permirent de se développer au point de rivaliser avec les plus grands centres de population de la Californie d'avant-guerre. Bientôt, les valeurs et les styles de vie qu'elle promouvait en firent le cœur de la République de Nouvelle Californie. Cette société démocratique prônait la liberté personnelle, l'économie, la loi et l'ordre. Au fil des décennies, la Nouvelle Californie devait étendre

ses frontières pour absorber d'autres colonies et former plusieurs « États », d'Arroyo au nord à Baja, au sud.

Des poches de civilisation persistent le long de la côte est et au sud des Appalaches, mais aucun régime ne prétend gouverner les habitants de la région. Dans les Terres désolées du Commonwealth, les survivants s'éparpillent sur le littoral ou se concentrent autour des ruines de Boston, dans le Massachusetts. Là, diverses factions s'arrachent les maigres ressources que cachent encore les décombres de la ville frappée directement par l'une des bombes atomiques qui touchèrent les côtes. Émergeant du cratère, les colons se servirent du sanctuaire qu'offraient les hauts murs du stade de baseball de Fenway Park pour construire le « beau diamant vert » du Commonwealth : Diamond City. Derrière ces remparts, les colons restent à l'abri des dangers des terres dévastées de la ville et de son port. La politique interne, autant que le besoin de se défendre contre les menaces extérieures, a façonné la colonie : quand les attaques ouvertes ne fonctionnent pas, quiconque souhaite influencer le diamant vert doit s'en remettre à l'infiltration et à l'exploitation. En découlent l'évolution d'une structure de classes au sein des « gradins » ou l'expulsion de la population goule.

En parallèle, le Commonwealth se trouva pendant un temps sous la protection des Miliciens, un groupe aux intentions honorables et désireux de servir de dernier

rempart à la population. Cet objectif les conduisit à mener une bataille décisive pour défendre Diamond City contre des super mutants surgis des ruines de Boston. À la suite de leur succès, leur réputation atteignit des sommets dans tout le Commonwealth, ce qui les poussa à tenter de former un gouvernement provisoire. Malheureusement, un complot sanglant mit un terme à ce projet en tuant tous les délégués. En fin de compte, le « massacre de Quincy » signa la fin de cette version des Miliciens : les désertions et l'assaut frontal des Artilleurs ont détruit la structure de commandement de la Milice ainsi que ses effectifs.

Dans les Appalaches, les services d'urgence de la Virginie-Occidentale d'avant-guerre fondèrent « les Samaritains », moitié service d'aide aux sinistrés, moitié gouvernement. Ces volontaires formèrent l'un des premiers groupes de réponse communautaire organisés après la Guerre, afin de porter secours aux habitants de la région dans le besoin. Les Samaritains prenaient à cœur l'adage « apprends à pêcher à un homme » et offraient des leçons de survie de base à quiconque pouvait accéder à leurs terminaux automatisés. Incorporer plusieurs colonies et disposer des meilleures sources de nourriture et de médicaments permit aux Samaritains de durer un bon nombre d'années, et seule une menace aussi vaste que la Contagion calcinée put les décimer. Néanmoins, ce désastre ne marqua pas la fin des Samaritains ni des infrastructures qu'ils laissèrent derrière eux.



## QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Émergeant des ruines de l'ancien monde, des survivants de toutes les origines, pour pouvoir vivre à cette époque, récupèrent ce qu'ils purent des amas de débris d'avant-guerre. Les gens, à l'instar de leurs ancêtres depuis l'aube des temps, se rassemblèrent pour se protéger et se soutenir mutuellement, et ils exclurent les étrangers de leurs communautés. Les ressources, déjà limitées avant l'échange atomique dévastateur, font toujours l'objet de luttes : les colons cultivent de la nourriture et puisent de l'eau, mais subissent les attaques de celles et ceux qui trouvent plus simple de voler que de créer. Les pillards, les super mutants et d'autres créatures hostiles constituent un fléau pour les personnes qui tentent de s'installer et de récupérer des lieux sûrs au milieu des retombées nucléaires des Terres désolées... mais si l'on s'y prend bien, ces colonies peuvent prospérer et devenir le joyau étincelant d'une couronne putride. Elles offrent alors abri, vivres, eau et même les moyens d'une vie plus heureuse dans l'ombre des champignons atomiques du passé et des horreurs mutantes qui gangrènent le paysage.

Établir une telle colonie représente une tâche titanesque, qui peut paraître intimidante au premier abord compte tenu des dangers et des nombreux lieux où s'installer. Une fois que les habitants peuvent subvenir à leurs besoins, se défendre et se gouverner, ils peuvent vivre, aimer et prospérer. Certaines ruines d'avant-guerre attendent qu'on s'y établisse. D'un côté, les anciens complexes militaires, les bunkers, et même les installations de Vault-Tec constituent des endroits parfaits si on les vide des créatures dangereuses ou des occupants maléfiques. De l'autre, des lieux plus facilement disponibles jonchent la surface comme autant de chances de rebâtir une communauté : de vieux quartiers de banlieue, des fermes et des rues de ville ont été pensés et construits pour qu'on y vive et y travaille. Par conséquent, de nombreuses colonies se fondent sur ces squelettes d'antan.

Ce supplément étudie la manière dont on reconquiert les Terres désolées et dont on rebâtit des communautés, ainsi que les politiques et les relations qui en découlent pour différents groupes et personnes. Vous trouverez dans ces pages les outils pour construire une colonie, gouverner et organiser ses habitants, établir des liens avec des compagnons et d'autres localités, et fabriquer une armée d'automatrons. Le meneur de jeu découvrira aussi de nouveaux personnages non joueurs (PNJ), qui correspondent mieux à ces thèmes et à ce style de jeu.

## CHAPITRE UN : PERSONNAGES COLONS

Ce chapitre fournit une série de nouvelles origines de personnage pour vos joueurs, issues de tout le continent, du Commonwealth à la République de Nouvelle Californie. Parmi elles, un vaillant Milicien du Commonwealth, des citoyens de la République de Nouvelle Californie, un robuste Protectron, d'énigmatiques Sécuritrons, ainsi qu'un synthétique de 3<sup>e</sup> génération.

Toutes ces origines fonctionnent parfaitement avec les règles de base et proposent des packs d'équipement à choisir en fonction des détails du passé du personnage.

## CHAPITRE DEUX : COLONIES

Ce chapitre s'appuie sur les règles de survie et de fabrication pour détailler la façon dont vous et vos compagnons pouvez vous installer et fonder une colonie. Peut-être que cette dernière se développera un jour en une enclave sûre et prospère, à l'écart de la dure vie des terres irradiées. Le chapitre décrit le matériel requis pour construire les aménagements et les infrastructures de base nécessaires à une telle colonie, ainsi que la façon d'organiser vos survivants pour entretenir les installations et le moral de chacun.

En fondant votre propre colonie, vous pouvez ajouter de la profondeur à vos quêtes de *Fallout* et devenir ainsi des chefs locaux vers qui se tourneront les personnes désireuses de trouver un foyer où s'établir. Une colonie, quelle que soit sa taille – de la cachette douillette à la ville animée –, requiert des ressources et du matériel : vous devrez poursuivre votre exploration des Terres désolées alentour afin d'y récupérer le nécessaire pour vos concitoyens.

## CHAPITRE TROIS : COMPAGNONS ET AUTOMATRONS

Ce chapitre commence par détailler le moyen de recruter un compagnon avant de fournir plusieurs options pour ces personnages qui peuvent vous rejoindre dans vos quêtes. Vous trouverez ensuite des explications sur la façon de construire vos propres compagnons robotiques. RobCo n'était que le commencement ! Dans toutes les Terres désolées, des roboticiens de génie modifient, voire confectionnent leurs propres robots, à l'aide de matériel et de schémas d'avant-guerre. Ce chapitre propose des règles pour fabriquer et assembler des pièces de robot à partir de bric-à-brac, grâce à un établi fort pratique.

Avec une petite armée d'automatrons qui aide à protéger et à gérer vos colonies, leurs habitants peuvent dormir sur leurs deux oreilles et se concentrer sur ce qui leur permettra de prospérer. Vos alliés robotiques peuvent aussi vous soutenir lors de dangereuses excursions de fouille ou vous appuyer face à un terrifiant adversaire. Assurez-vous simplement de posséder les talents et les compétences pour les construire et les entretenir.

## CHAPITRE QUATRE : ÉQUIPEMENT

Qui dit nouvelles colonies dit nouveaux équipements! Ce chapitre développe les sections d'équipement du livre de base et couvre le nouveau matériel que peuvent utiliser les personnages issus des nouvelles origines présentées dans le premier chapitre, ainsi que des options d'armes pour les automatrons que vous construiriez, du fusil Tesla au cryojet en passant par des armes lourdes bricolées comme le Canon de bordée ou le Cryolator.

## CHAPITRE CINQ : MAÎTRISER LE JEU

Au fil de vos quêtes dans les Terres désolées, la nouvelle de vos exploits et de vos décisions se répandra jusque dans les colonies voisines, et votre réputation avec les factions que vous rencontrerez en découlera. Ce chapitre couvre les influences de réputation positives et négatives pour les factions d'importance que vous pourrez croiser. Vous y trouverez le détail des événements auxquels elles réagissent ainsi que la façon dont elles vous traitent, vous et vos compagnons, en fonction de votre réputation. Des conseils pour l'intégration de personnages joueurs synthétiques à votre groupe et à votre campagne viennent clore le chapitre.

Votre réputation dans les Terres désolées peut en dire long sur vous. Elle peut vous ouvrir de nombreuses portes et vous offrir une multitude d'occasions en or auprès des principaux groupes des Terres désolées, de la Confrérie de l'Acier à la RNC en passant par l'Institut. Ces mécaniques s'appuient sur les règles de réputation présentées à la page 7 du livret du Kit du meneur de jeu.

Ce chapitre aborde aussi la construction de vos propres colonies, pour leur donner une identité, développer et entretenir leurs alliances, et créer des quêtes optionnelles dans lesquelles elles devront attaquer ou défendre d'autres communautés. Vous pouvez bâtir une colonie à proximité de Saugus Ironworks, à l'image des pillards de la Forge, ou investir le pittoresque cratère d'Atome pour en faire la propriété, étrange et irradiée, de vos Enfants d'Atome. Gérer une colonie s'accompagne d'avantages...

pourvu que vous entreteniez ses défenses et le bonheur des colons, et que vous utilisiez vos revenus pour améliorer les infrastructures.

## CHAPITRE SIX : HABITANTS DES TERRES DÉSOŁÉES

Le dernier chapitre fournit des profils pour des habitants, des survivants, des marchands et des robots. Ces PNJ peuvent servir d'alliés, de rencontres sur la route ou de résidents des colonies que les personnages joueurs visitent au cours de leurs voyages.

Vous y trouverez une procédure pour transformer un PNJ humain en goule, en super mutant ou en synthétique, afin de vous aider à ajouter de la diversité dans vos Terres désolées. Le chapitre contient aussi divers colons; de nouveaux PNJ Miliciens, y compris Preston Garvey et ses statistiques de jeu; une variété de personnages de la RNC, dont Craig Boone; le Réseau du Rail et Deacon, son meilleur agent; l'Institut et son chasseur légal X6-88; des statistiques pour les caravanes de marchands et leur escorte; et enfin plusieurs robots inédits. Il se conclut par une sélection de nouvelles tourelles, que vous pourrez utiliser comme de dangereux systèmes de défense automatisés au cœur des Terres désolées ou comme mesures de protection précieuses pour vos communautés, et par une présentation développée des pièges et de leurs effets.







★ *Chapitre Un* ★

# PERSONNAGES COLONS

ORIGINES DE COLON . . .	10
APTITUDES . . .	18
CHOISIR SON ÉQUIPEMENT . . .	24

## Chapitre Un

# PERSONNAGES COLONS

## ORIGINES DE COLON


Lorsque vous choisissez une origine pendant la création de personnage (voir livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 51), vous pouvez la sélectionner parmi les options suivantes, en plus de celles offertes par le livre de base. Votre origine décrit l'histoire de votre personnage: sa naissance, son éducation, sa communauté et son mode de vie. Chaque origine pose des limites aux attributs S.P.E.C.I.A.L. et aux compétences de votre alter ego, tout en lui conférant un bonus unique pour survivre aux Terres désolées.

### MILICIEN DU COMMONWEALTH

« Quand plus personne ne peut plus rien pour vous, les Miliciens sont là. » Une promesse qui se traduit par une philosophie de vie. Vous appartenez à un genre unique de survivants du Commonwealth, qui fait passer son prochain avant soi. Avec la menace des pillards, des mutants radioactifs et des factions à l'éthique corrompue qui errent dans les Terres désolées, une autre colonie a toujours besoin de votre aide.

Vous pouvez être un vétéran de longue date de la Milice, qui a gagné ses galons en défendant Diamond City contre les super mutants. À moins que vous ayez signé plus tardivement, quand les fondateurs du groupe ont tenté d'organiser un gouvernement pour unifier les colonies du Commonwealth en s'installant dans le vieux Fort Indépendance (projet contrecarré par l'assassinat de tous les représentants présents). Peut-être n'avez-vous habité que quelque temps « le Château » avant que le monstre marin sorti des eaux de la côte de Boston ne le

#### *Trait : L'union fait la force*

Les postes de caravane commerciale de vos colonies attirent des marchands tous les 5 jours, et non tous les 7 jours. La valeur de Défense de base des colonies que vous établissez, quel qu'en soit le moyen, égale 4. Choisissez entre Armes à énergie et Armes légères : la compétence devient un atout personnel supplémentaire. Votre résistance aux dégâts augmente de +1 tant que vous vous trouvez à l'abri, et vous infligez +1  de dégâts tant que vous et vos camarades vous trouvez en sous-effectif.



dévaste. Quelle que soit votre expérience dans la Milice, le massacre de Quincy a marqué un tournant dans votre histoire, puisque Clint a déserté pour rejoindre les Artilleurs, le colonel Hollis a été capturé puis exécuté et les Artilleurs ont décimé la Milice à Quincy, à l'exception de quelques survivants.

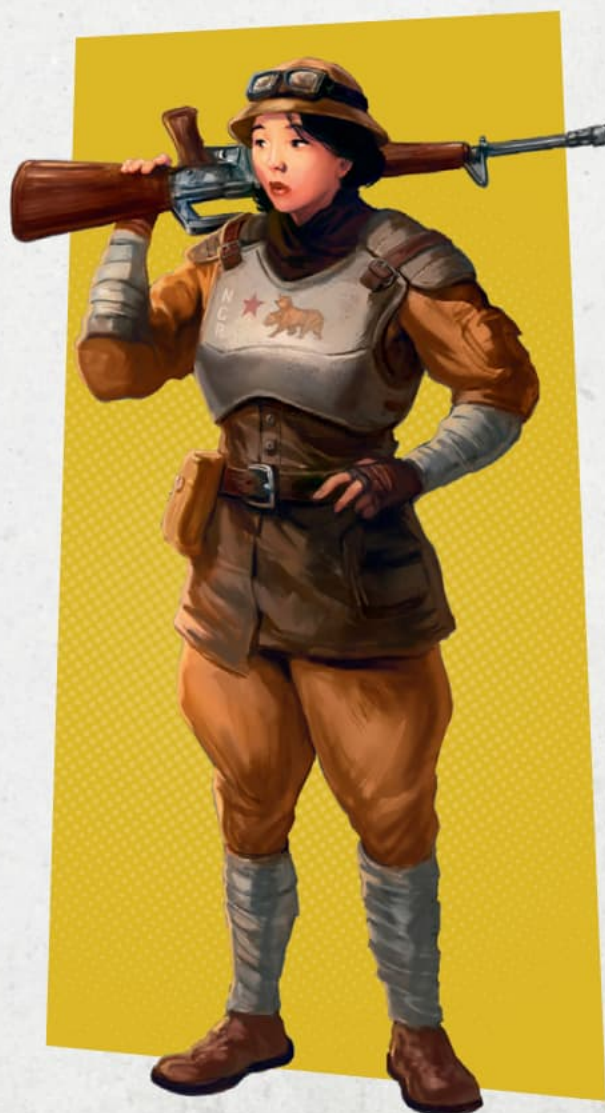
Preston Garvey pensait être l'unique Milicien à avoir échappé à la tuerie de Quincy, mais s'il s'était trompé ? Si vous aussi vous aviez survécu, si vous vous étiez retrouvé séparé de vos camarades ou si vous aviez suivi le plan de Clint pour vous en tirer, mais sans jamais oublier l'essence du serment des Miliciens, lesquels ont juré de protéger les citoyens du Commonwealth ? Peut-être avez-vous quitté le groupe avant les événements de Quincy, déçu de la politique et des querelles intestines après la mort du général Becker, mais prêt à dépoussiérer chapeau et manteau dès que quelqu'un parviendrait à réunifier la milice et restaurer sa gloire passée.

## RÉPUBLIQUE DE NOUVELLE CALIFORNIE

En tant que citoyen de Nouvelle Californie, vous descendez des survivants de l'apocalypse nucléaire de la côte ouest, un héritage de civilisation qui s'est reconstruit et développé depuis les humbles débuts des Sables ombragés. Issus des différends politiques et de l'exode de l'Abri 15, en Californie, ses fondateurs quittèrent l'Abri avec un Jardin d'Éden en kit. Ils purent grâce à lui cultiver de la nourriture, construire leurs premiers aménagements et ainsi établir les Sables ombragés. Bientôt, une communauté autonome et prospère posa les bases de la République de Nouvelle Californie, ou RNC. Après ce modeste départ, la RNC s'étendit et promut de nombreuses valeurs de l'ancien monde : démocratie, présidence et Congrès inclus ; liberté, et surtout libertés personnelles ; et État de droit, en protégeant ses citoyens et en les tenant responsables de leurs actes immoraux. Que vous respectiez ces valeurs dépend de vous mais, si vous venez de Nouvelle Californie, votre vie s'en trouve marquée d'une manière ou d'une autre.



De nombreux citoyens de la république ne diffèrent guère des survivants d'autres Terres désolées : fermiers, bergers, mécaniciens, marchands, caravaniers, et même mercenaires et soldats. Ce qui vous distingue, ce sont les pierres angulaires culturelles qui manquent au quotidien d'habitants d'autres régions. Le dollar RNC, mis en circulation au tournant du XXII<sup>e</sup> siècle, domine l'économie locale et éclipse les capsules de bouteilles de Nuka-Cola en tant que devise principale sur le territoire de l'État.

Vous avez sans nul doute visité de nombreuses agglomérations, comme le Centre, Junktown, Vault City et New Reno. Ces centres urbains tentaculaires donnent, par contraste, l'image de Terres désolées arriérées, désertées et simplement dangereuses. Les flux commerciaux qui vont et viennent offrent à ces colonies vivres, médicaments et même libertés civiles comme le droit de vote et la justice pour les crimes perpétrés. Cela dit, la forte nécessité d'une haute production agricole et industrielle a poussé la république à poursuivre son expansion vers l'est, dans les Terres désolées du désert de Mojave, notamment, dans l'espoir d'y trouver et de développer des terres arables. Des annexions, des guerres et une extension du territoire de la RNC s'ensuivirent et conduisirent à accuser le gouvernement d'impérialisme. Quant à ses militaires éparpillés et ses pionniers en quête de nouvelles terres, ils ont abandonné les bénéfices de la civilisation pour que leurs concitoyens en profitent.



## Trait : Néo-Californien

Vous pouvez choisir deux des traits suivants, deux traits de l'origine Survivant, un trait dans chaque liste, ou un trait de l'une des listes et une aptitude supplémentaire. Chaque trait vous confère un bénéfice, mais s'accompagne d'un revers.

TRAIT	BÉNÉFICE	REVERS
Bonne humeur	Choisissez deux compétences parmi Discours, Médecine, Réparation, Science et Troc : elles deviennent des atouts personnels.	La valeur maximale des autres compétences listées est limitée à 4, et non à 6.
Fantassin	Vous infligez +1  avec les mitraillettes, les carabines de combat, les fusils d'assaut, les grenades à fragmentation et les couteaux de combat.	La marge de complication des tests que vous effectuez avec une arme lourde ou une arme à énergie augmente de 2.
Maison sur la prairie	Chaque fois que vous dormez au moins 6 h près d'un feu de camp, la difficulté de récupération des blessures grâce au repos diminue de 1.	Vous n'êtes jamais bien reposé (voir <b>livre de base de Fallout : le jeu de rôle</b> , page 35).
Discipline	Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme légère ou une arme à énergie, vous pouvez relancer 1d20.	Réduisez de 1 la cadence de tir des armes légères et des armes à énergie tant que vous les maniez.
Baron des brahmines	Chaque mangeoire à brahmines permet de nourrir 3 brahmines dans chacune de vos colonies. Lorsque vous effectuez l'action de colonie « S'occuper des cultures », vous obtenez +1  de lait de brahmine par mangeoire.	Lancez +1d20 pour déterminer le risque d'attaque sur votre colonie si sa réserve de Vivres dépasse sa valeur de Colons (voir page 39).

## Traits de survivant

Les traits des Néo-Californiens proposent des règles adaptées à l'origine de République de Nouvelle Californie, mais ils peuvent aussi servir aux survivants. Les traits de l'origine Survivant peuvent aussi être sélectionnés par les personnages originaires de la République de Nouvelle Californie.

## PROTECTRON

Fabriqué par RobCo Industries en guise de robot de travail abordable, votre modèle était l'un des automates les plus populaires de la compagnie ; il a d'ailleurs mis au chômage bien des Américains avant la Grande Guerre. Les Protectrons étaient conçus pour diverses tâches de construction, de sécurité ou d'administration. Les modèles d'usine servaient au travail manuel ; les modèles de bureau étaient programmés avec des logiciels administratifs intégrés ; les modèles de lutte incendie utilisaient des cryojets pour éteindre les feux dangereux ; les modèles de soins disposaient de défibrillateurs de série ; les modèles de police possédaient une meilleure armure et des tasers améliorés afin de maîtriser les foules. Vous appartenez à l'une de ces gammes, ou à une tout autre.

Votre silhouette humanoïde est recouverte d'un blindage léger. Bien que vous n'ayez pas été conçu pour le combat, les Terres désolées regorgent de ressources que vous pouvez utiliser pour vous défendre et protéger autrui. Vous parlez avec le timbre monocorde et robotique des autres Protectrons, à moins d'avoir reçu une amélioration logicielle ou matérielle. La plupart des Protectrons font tout leur possible ou presque pour défendre celles et ceux que leur programmation qualifie d'alliés.





Votre création remonte à bien longtemps. Peut-être étiez-vous un robot ouvrier, mais vous êtes désormais bien plus que cela. Votre programmation originelle détermine encore votre attitude et vos actions, mais elle a pu se désagréger ou se corrompre. Seriez-vous l'un des rares Protectrons qui ont atteint la véritable conscience de soi et résistent à leur programmation ? Dans les terres sauvages et désolées, c'est à vous de décider si votre ancienne programmation vous définit, ou si vous définissez votre identité par vos propres directives.

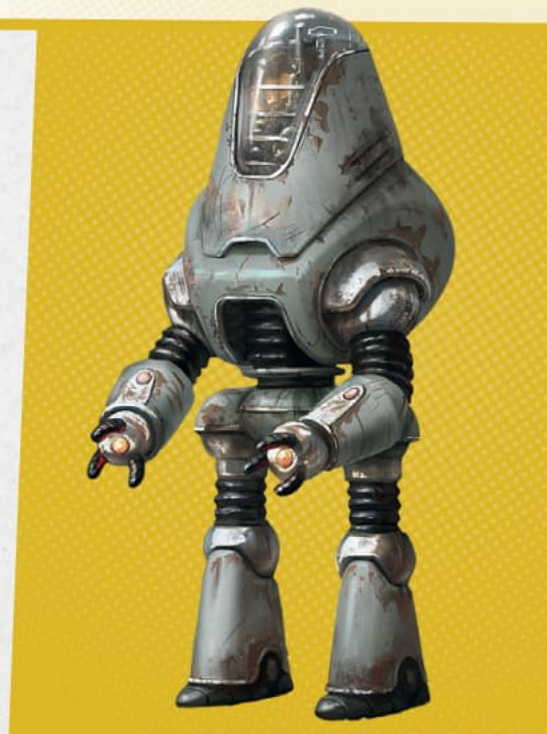
## Trait : Protéger ou détruire

Vous avez été conçu pour survivre à des environnements extrêmes. Une fois par scène, vous pouvez relancer un test destiné à surmonter un **péril** environnemental et utiliser le nouveau résultat. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation, mais vous ne pouvez pas consommer de drogues, et vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture, des boissons et du repos. Les maladies n'ont pas non plus d'effets sur vous. Enfin, vous ne pouvez pas guérir vos blessures ou récupérer des points de vie sans réparations (voir **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**, encadré *Soigner les robots*, page 34).

Les Protectrons sont conçus dans un but spécifique et disposent de mécanismes supplémentaires pour exécuter les tâches programmées. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux mods de robot installés. Vous pouvez être un Protectron pompier, policier, ouvrier du bâtiment ou secouriste, à moins d'appartenir à une gamme de votre invention. Lorsque vous effectuez un test en lien direct avec votre fonction, le premier d20 que vous achetez à l'aide de points d'action vous coûte 0 PA. De plus, votre charge maximale s'élève à 113 kg ; cette valeur n'augmente pas avec votre Force ou des aptitudes, mais vous pouvez l'améliorer en modifiant votre armure.

### Armes de Protectron

ARME	EFFET
Pincés	Vous portez vos attaques à mains nues avec une paire de pinces opposables. Elles infligent 3  de dégâts balistiques et peuvent bénéficier de votre statistique dérivée de dégâts au corps à corps ainsi que des aptitudes d'attaques à mains nues.
Cryojet	Vous pouvez tirer un jet cryogénique qui glace rapidement vos cibles. Le cryojet utilise des cellules cryogéniques en guise de munitions et un groupement de <b>PER + Armes à énergie</b> pour les attaques ; il inflige 3  de dégâts énergétiques En rafale, Glacial. Vous trouverez plus d'informations sur cette arme en page 91.
Autodestruction	Vous explosez, ce qui vous détruit sans espoir de réparation. Effectuez une attaque à distance à l'aide d' <b>END + Explosifs</b> : vous infligez 6  de dégâts énergétiques avec la qualité Zone d'impact, à portée courte.
Main électrisée	Vous portez vos attaques à mains nues avec une paire de défibrillateurs chargés en électricité. Ces mains infligent 4  de dégâts énergétiques et peuvent bénéficier de votre statistique dérivée de dégâts au corps à corps ainsi que des aptitudes d'attaques à mains nues. Vous ne pouvez pas manipuler d'objets qui nécessitent une motricité fine puisque vous ne possédez pas de pinces.



## CÉRÉBROBOT

Nés de la fusion cybernétique d'un cerveau humain et d'un corps robotique, les Cérébrobots résultent de recherches secrètes qui donnèrent lieu à une courte production de prototypes dans tous les États-Unis d'avant-guerre. La personnalité de l'humain disparaît le plus souvent avec l'extraction du cerveau, mais certains Cérébrobots témoignent de traits de caractère étranges et, pire, d'autres unités deviennent inexplicablement violentes.

Sans souvenirs de votre vie antérieure, mais doté d'une conscience personnelle développée au fil des ans, vous êtes un robot construit à parti du processeur central le plus avancé et le plus élégant jamais connu: le cerveau humain. Le vôtre n'est-il qu'un vulgaire composant de votre corps robotique? Ou êtes-vous toujours enfoui là, quelque part, à essayer de vous échapper de la répression mémorielle que le protocole de conditionnement CODE a infligée à votre conscience? Les Terres désolées ne le découvriront peut-être jamais, mais vous les parcourez encore, vous y survivez, vous vous défendez, et vous tissez même des relations avec des survivants humains dont les corps vous semblent étrangement familiers. Quoi qu'il en soit, vous traversez les désolations sur une paire de chenilles qui vous permettent de franchir la plupart des terrains, et vous interagissez avec l'environnement grâce à deux pinces situées à l'extrémité d'extensions flexibles. Elles vous servent à manipuler des objets et de l'équipement comme une personne, mais vous pouvez sans mal les remplacer par des armes diverses, des émetteurs ou d'autres accessoires pourvu que vous puissiez les intégrer à vos mécanismes. Votre structure robotique vous offre une solidité incroyable, et le gel biomédical que renferme le dôme abritant votre cerveau pourrait subvenir aux besoins de ce dernier pendant des siècles. Votre identité dans ce distant futur reste incertaine, puisque vous vous éloignez chaque jour un peu plus de votre programmation.

Que vous sortiez des usines de General Atomics ou d'un laboratoire militaire, vous pouvez vous rendre aussi loin que vous le permettent vos chenilles et votre réacteur interne. On trouve donc des Cérébrobots aux quatre coins des Terres désolées et dans bien des situations différentes. À vous de désigner vos amis et votre raison d'être.

### Trait: Cénébrobot

Vous êtes un robot doté d'un cerveau humain en guise de processeur central. Vos capteurs visuels détectent le spectre visible et infrarouge, et vous ne subissez donc aucun malus aux tests de Perception dans l'obscurité. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation, mais vous ne pouvez pas consommer de drogues, et vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture, des boissons et du repos. Les maladies n'ont pas non plus d'effets sur vous. Enfin, vous ne pouvez pas guérir vos blessures ou récupérer des points de vie sans réparations (voir **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**, encadré *Soigner les robots*, page 34).

Vous vous déplacez sur deux chenilles, et deux « bras » tubulaires, terminés par des pinces aux mâchoires opposables, vous permettent de manipuler avec précision des outils ou des objets conçus pour des humains. Vous pouvez aussi porter des attaques au corps à corps sans être armé. Votre tête présente un médusatron de série, grâce auquel vous pouvez attaquer à distance. Enfin, votre charge maximale s'élève à 75 kg; cette valeur n'augmente pas avec votre Force ou des aptitudes, mais vous pouvez l'améliorer en modifiant votre armure.



## SÉCURITRON

Conçu par RobCo Industries et fabriqué par H&H Tools dans le Nevada d'avant-guerre afin de protéger le Strip de New Vegas, le Sécuritron PDQ-88b est le nec plus ultra du robot de sécurité privé, capable de diverses opérations de combat moyennant les améliorations appropriées. Propres à New Vegas, certaines unités présentent des caractères humains ou de dessin animé, en dehors des choix par défaut que constituent le policier et le militaire. Chacune reste néanmoins loyale envers M. House.

Vous êtes conçu pour préserver la paix dans le Strip et ses alentours. Votre châssis, large et fort, se maintient sur une unique roue; deux bras semblables à des extensions sortent de votre corps au blindage épais et cachent des armes, ainsi que des pinces destinées à manipuler votre environnement. Vous savez, par défaut, utiliser ces armes laser et ces mitraillettes dissimulées, mais aussi attaquer et restreindre vos adversaires à l'aide de vos pinces. Votre roue unique, conçue pour les environnements urbains et désertiques que vous patrouillez, vous propulse sur la plupart des terrains. L'écran au centre de votre torse peut afficher des images fixes; en général, on y voit un visage stylisé qui reflète votre personnalité. Vous pouvez communiquer à l'aide d'un haut-parleur intégré à votre structure, et même, si le besoin s'en fait sentir, imprimer des mémos ou des feuillets grâce à une imprimante installée dans votre corps.

Le seul moyen d'accéder à votre système d'exploitation amélioré, à vos lance-missiles et à votre lance-grenades, et d'augmenter ainsi votre efficacité au combat, se trouve dans une puce: un jeton de casino en platine. Ce dernier contient les données du système Mk II destiné à tous les Sécuritrons. Seuls deux ordinateurs sur Terre peuvent le lire: l'un se situe dans le casino Lucky 38 (établissement personnel et résidence de M. House), l'autre dans une station météo occupée par la Légion de Caesar. Les données sont alors transmises à tous les Sécuritrons du réseau, qui téléchargent à ce moment-là les bons drivers pour utiliser leurs véritables armes principales. Vous ignorez peut-être l'existence de ce jeton, ou bien vous le cherchez dans le cadre des plans de M. House pour émettre les données qu'il contient. Cet accomplissement renforcerait le contrôle qu'il exerce sur New Vegas et ses rivaux. Quels que soient vos objectifs, ceux de M. House les talonnent.

### LOCALISATION DES DÉGÂTS

Votre forme non humanoïde implique une localisation des dégâts différente pour vous.

### Localisation des dégâts sur Sécuritron

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION DES DÉGÂTS
1-2	Tête
3-11	Buste
12-14	Bras gauche
15-17	Bras droit
18-20	Roue

### Trait: Sécuritron Mk I

Vous êtes un robot équipé du système d'exploitation Mk I de RobCo Industries. Vous disposez de capteurs visuels dirigés vers l'avant et capables de détecter le spectre visible. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation, mais vous ne pouvez pas consommer de drogues, et vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture, des boissons et du repos. Les maladies n'ont pas non plus d'effets sur vous. Enfin, vous ne pouvez pas guérir vos blessures ou récupérer des points de vie sans réparations (voir **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**, encadré *Soigner les robots*, page 34).

Vous vous déplacez sur une roue unique, ce qui augmente de 1 la difficulté des tests de compétence destinés à conserver votre équilibre. Vos bras se terminent par des pinces aux mâchoires opposables, qui vous permettent de manipuler de manière rudimentaire votre environnement. Vous pouvez aussi porter des attaques au corps à corps sans être armé. Les paumes de vos pinces intègrent des armes, comme expliqué dans la section *Choisir son équipement*, page 29. Vos épaules cachent des lance-missiles et un lance-grenades se dissimule dans votre bras gauche, mais ces armes restent inutilisables tant que vous ne recevez pas le mod de système d'exploitation Mk II. Enfin, votre charge maximale s'élève à 75 kg; cette valeur n'augmente pas avec votre Force ou des aptitudes, mais vous pouvez l'améliorer en modifiant votre armure.



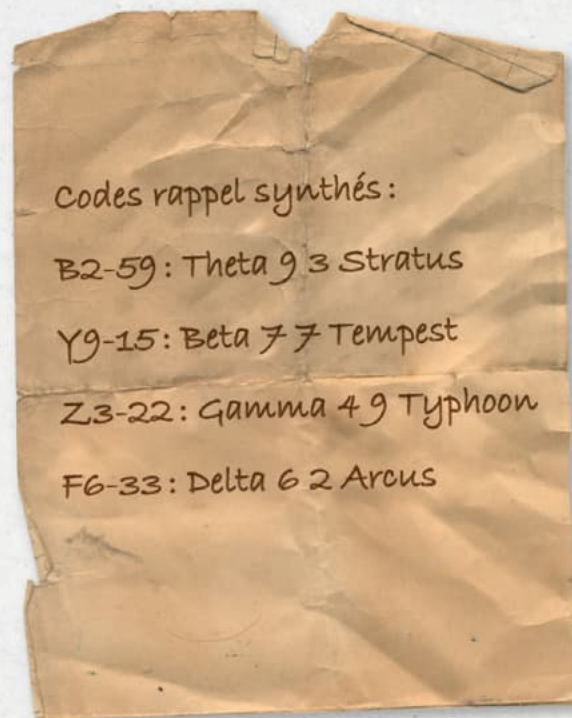
## SYNTHÉ DE 3<sup>E</sup> GÉNÉRATION

Vous êtes un humanoïde biosynthétique presque indiscernable d'un humain. Une organisation scientifique secrète nommée l'Institut vous a conçu pour vous intégrer à la société humaine. Votre corps, cultivé en laboratoire, est composé de chair, d'os et d'organes humains; un implant cybernétique indétectable dans votre cerveau contient votre programmation. Vos améliorations bioconçues vous rendent plus résistant qu'un humain, et votre âge comme votre corpulence ne changent jamais. Vous pouvez rester longtemps en activité sans avoir besoin de repos, ce qui s'avère être un excellent avantage dans des Terres désolées si rudes. De plus, votre corps accepte les implants synthétiques et les modifications cybernétiques sans complications.

Si vous êtes un synthé échappé, vous avez peut-être demandé au Réseau du Rail d'effacer votre mémoire afin de mieux vous couler dans la vie à la surface. On vous aura alors implanté les souvenirs et le caractère d'un individu inventé, à moins que l'on ait opté pour une personne, vivante ou morte, originaire des Terres désolées au-dessus de l'Institut. Sinon, vous avez pu organiser votre disparition et conserver la programmation de votre personnalité, et vous avez dans ce cas pleinement conscience du danger que pose le Bureau de rétention des synthétiques.

Si vous travaillez pour l'Institut, vous essayez peut-être d'infiltrer un groupe ou une colonie du Commonwealth, où vous avez remplacé un véritable habitant des Terres désolées et vivez désormais sa vie. Vous effectuez des rapports réguliers à vos superviseurs de l'organisation secrète afin de les renseigner. La peur qui tiraille le Commonwealth pourrait bien signifier votre fin si vous veniez à être découvert, mettant ainsi un terme à la mission pour laquelle vous avez été envoyé à la surface. Jusqu'où irez-vous pour atteindre les objectifs de vos créateurs? Commencez-vous à remettre en question votre programmation, votre conscience personnelle et votre existence même?

Discutez de la nature du code de rappel de votre synthétique avec votre MJ si vous n'êtes pas à l'aise à l'idée que le caractère et la conscience de votre personnage puissent être soudain éradiqués. Déterminez ensemble si les codes de rappel peuvent être utilisés en jeu ainsi que la façon dont ils affectent votre personnage. Une autre option consiste à dire que le code de rappel de votre synthé n'efface pas de manière permanente sa personnalité, mais se contente de le mettre hors service jusqu'à ce qu'il entende un code de restauration unique.



## Synthé de 2<sup>e</sup> génération

Si vous préférez jouer un prototype de synthé de 2<sup>e</sup> génération doté d'une personnalité, vous pouvez opter pour cette origine et son trait associé, Plus qu'humain, en spécifiant que votre conception n'intègre aucun aspect de bioconception : vous êtes composé de machineries complexes, et votre apparence évoque bien plus un androïde. Votre nature saute immédiatement aux yeux, et vous risquez d'être victime de préjugés si votre interlocuteur se méfie des synthés ou les déteste.

Tous les autres aspects du trait restent les mêmes, mais vous devez choisir un pack d'équipement d'habitant des terres désolées en guise d'équipement de départ (voir **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**, page 78).

## *Trait : plus qu'humain*

Bien que vous paraissiez humain sur les plans mental et physique, votre bioconception fait de vous un être nouveau et, de bien des façons, supérieur. Vous obtenez un atout personnel supplémentaire. Vous êtes immunisé contre les effets de la faim et de la soif, et vous n'avez pas besoin de dormir ; en revanche, vous ne bénéficiez pas des effets de la nourriture et des boissons. Lorsque vous vous reposez, au lieu de dormir, vous vous lancez dans de petites activités, comme l'artisanat, la lecture ou la reconnaissance légère. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de radiation ainsi que les maladies. Vous ne vieillissez pas, et votre corpulence ne change jamais.

La difficulté des tests de **CHR** que vous et vos alliés effectuez augmente de 2 lorsque vous interagissez avec des PNJ au fait de votre nature synthétique, à moins qu'ils soient sympathiques envers les synthés. En cas de complication, soit ces PNJ deviennent hostiles, soit votre réputation de faction ou de colonie diminue de 1 par complication obtenue, à cause de la peur qu'inspire l'Institut.

Ce dernier vous a installé un code de rappel unique, commande verbale inaltérable qui réinitialise votre personnalité et vos souvenirs. Quand vous entendez ce code, vous êtes désactivé jusqu'à ce que l'Institut vous retrouve et vous répare.



## APTITUDES

Dans ce supplément, de nombreuses règles d'activités inédites, comme construire une infrastructure dans une colonie, requièrent du personnage qui s'y adonne une aptitude précise. Parfois, l'aptitude lui offre un avantage pour le développement de la colonie, la fabrication, le commandement ou le bricolage de robots. Ces aptitudes prennent la forme de bonus mécaniques (des relances, des PA bonus ou des substitutions de compétence) qui s'appliquent dans des circonstances particulières.

De nombreuses aptitudes présentent un ou plusieurs prérequis. Vous devez remplir ces prérequis avant de pouvoir sélectionner l'aptitude concernée pour votre personnage. Chaque aptitude présente une condition et un bénéfice. La première décrit les circonstances dans lesquelles l'aptitude peut servir, le second explique ce que vous pouvez faire grâce à cette aptitude.

### Niveau requis


Lorsqu'une aptitude précise que « le niveau requis augmente de X », cela signifie que, lorsque vous achetez cette aptitude, le niveau requis pour acheter le rang suivant augmente de la valeur indiquée.

Par exemple, si vous sélectionnez l'aptitude Fabricant de munitions au niveau 2, vous devrez être de niveau 6 pour acheter le rang suivant et de niveau 10 pour obtenir le troisième rang. Vous pouvez aussi acheter cette aptitude au niveau 5, puis à nouveau au niveau 6, puisque vous rempliriez chaque fois les prérequis.

### AGENT INFILTRÉ

Rangs: 1

Prérequis: AGI 8


Lorsque vous effectuez une attaque furtive avec une arme légère ou une arme à énergie, ajoutez +2  aux dégâts de l'arme. Vous ne tirez aucun bénéfice de cette aptitude si vous portez une armure assistée.



### AMIS VÉRITABLES

Rangs: 2

Prérequis: PER 6, CHR 6

Vous lier d'amitié est comme une seconde nature pour vous, mais surtout, les amitiés que vous nouez sont plus solides que la plupart. Au rang 1, si un test de réputation devait conduire à une chute de votre réputation auprès d'une faction ou d'une colonie, vous pouvez lancer un nombre de  égal à votre rang de réputation actuel.

Si vous obtenez au moins un Effet, cette valeur ne change pas. Vous devez augmenter votre réputation de 1 avant de pouvoir réutiliser cette aptitude auprès de la même faction ou colonie.



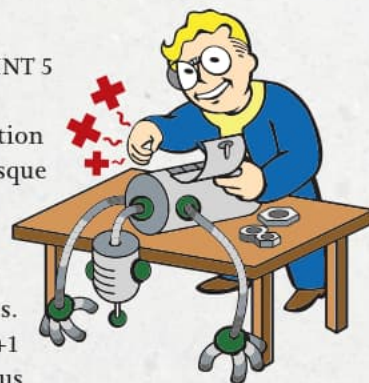
Au rang 2, lorsque vous accomplissez une action qui pourrait améliorer votre affinité avec un individu, une faction ou une colonie, vous pouvez effectuer un test de **CHR + Discours** d'une difficulté de 3. En cas de réussite, vous pouvez améliorer cette réputation de 2 au lieu de 1. En cas d'échec, cette réputation ne change pas. Vous devez augmenter votre affinité de 1 avant de pouvoir réutiliser cette aptitude auprès du même individu, de la même faction ou colonie.

### BRICOLEUR

Rangs: 1

Prérequis: END 5, INT 5

La difficulté de l'action Porter secours, lorsque vous l'entrenez sur un robot, égale le nombre de blessures qu'il a subies. Elle augmente de +1 si vous tentez de vous réparer en personne.



De plus, vous pouvez consacrer une heure à bricoler et nettoyer un robot: son maximum de PV augmente alors de +2 pendant 24 h ou jusqu'à ce que le robot subisse une blessure.


## CASANIER

Rangs: 2

Prérequis: END 6,  
niveau 5+

Vous n'avez plus besoin de dormir pour vous reposer quand vous vous trouvez dans une colonie à laquelle vous appartenez.



Au rang 1, lorsque vous passez une heure dans une colonie à laquelle vous appartenez ou que vous gérez, lancez un nombre de  égal à votre rang d'Endurance: vous regagnez le résultat en PV.

Au rang 2, vous regagnez un point de vie supplémentaire par Effet obtenu. Chaque fois que vous effectuez un test d'END + **Survie** pour récupérer d'une blessure, la difficulté est réduite jusqu'à un maximum égal à 2 (activité légère sur la table *Difficulté de la récupération des blessures*, page 35 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**).

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

## CHARLATAN

Rangs: 1

Prérequis: CHR 7,  
niveau 12+

Lorsque vous entreprenez l'action **Porter secours** sur un allié, vous pouvez faire avaler à ce dernier une boisson alcoolisée. Il récupère alors un nombre de PV supplémentaires égal à la quantité de PV que restitue cette boisson en temps normal, et vous pouvez soigner 2 PV par PA dépensé. Votre patient reçoit aussi les bénéfices (et les désagréments) que procure cette boisson.



## CHÂTIMENT

Rangs: 3

Prérequis: END 8,  
CHA 8, niveau 2+

Si votre résistance aux dégâts (RD) annule les dégâts d'une attaque,



vous récupérez +1 PV et ajoutez 1 PA à la réserve du groupe. Au cours d'un même round de combat, cet effet se déclenche au maximum une fois par rang dans cette aptitude.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

## CHEF LOCAL

Rangs: 2

Prérequis: CHR 6, niveau 2+

C'est vers vous que se tourne le peuple, et vous disposez donc d'une certaine influence sur le développement des colonies et des communautés. Au rang 1, vous pouvez établir une ligne de ravitaillement entre deux colonies qui se montrent au moins amicales (rang de réputation 3) envers vous (voir *chapitre 2: Colonies*, section *Tout le confort d'un foyer*, page 52).

Pour établir une ligne de ravitaillement, au moins un colon dans chaque communauté doit être disponible afin de s'occuper des expéditions. Après quoi, toutes les réserves et ressources disponibles dans l'une des colonies deviennent disponibles pour l'autre, aussi longtemps que le Bonheur de cette colonie excède l'effectif de sa population.

Au rang 2, vous pouvez exiger la construction de divers magasins et ateliers de fabrication dans une colonie. Ce rang est nécessaire pour bâtir les différents types de magasins (voir page 50), ainsi que des ateliers de chimie, des postes de cuisine ou d'armures assistées, et des établis d'armes, d'armures ou de robots.

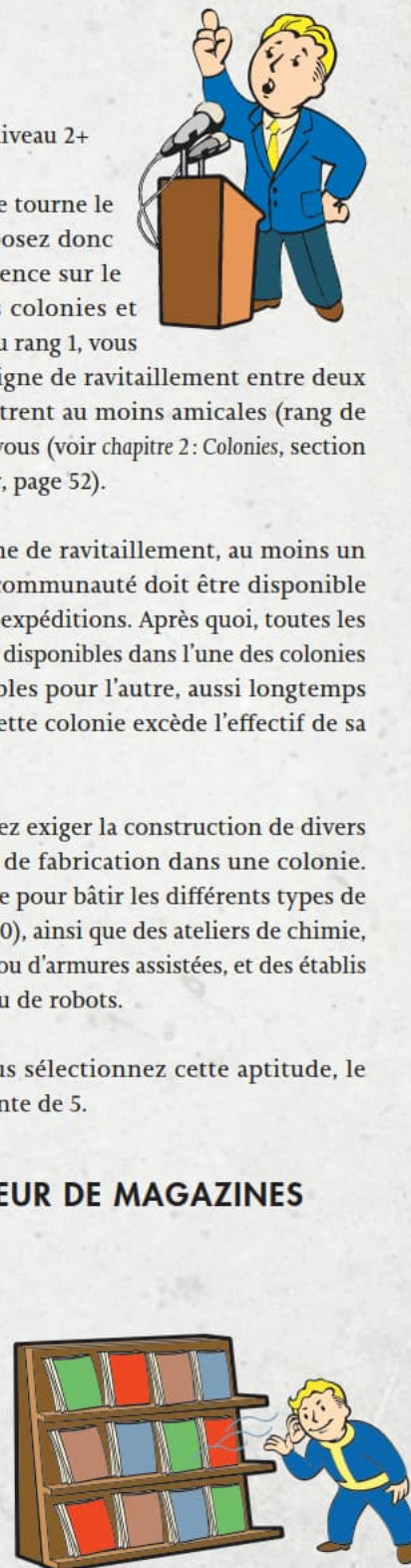
Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

## COLLECTIONNEUR DE MAGAZINES

Rangs: 1

Prérequis: CHA 5

Chaque fois que vous utilisez la table *Publication aléatoire* ou les tables de numéros (pages 172 à 180 du **livre de base**

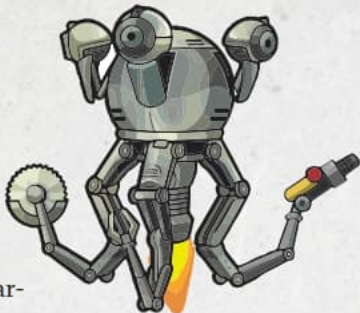


de **Fallout : le jeu de rôle**) pour déterminer au hasard le magazine que vous dénchez, vous pouvez relancer une fois le dé si vous possédez déjà le magazine ou le numéro que vous avez trouvé lors du premier lancer.

## COMPAGNON ROBOT

Rangs: 1

Prérequis: INT 5, aucun compagnon pour le moment



Vous avez choisi de parcourir la nature en compagnie d'un robot. Votre compagnon robot est autant un ami qu'un allié pour affronter les périls des Terres désolées. Vous gagnez un PNJ créature allié sous vos ordres (page 336 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**). Il ne peut pas guérir ses blessures ou récupérer des points de vie sans réparations (voir **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, encadré *Soigner les robots*, page 34). Il ne nécessite aucune nourriture ou boisson, et il ne tire aucun bénéfice de ces dernières ou de l'usage de drogues.

Des options pour cette aptitude vous attendent au chapitre 3: *compagnons et automatrons*, page 62. Si votre robot est tué, vous avez le choix: soit vous essayez de le réparer, soit vous trouvez ou achetez un remplaçant avant la prochaine quête, soit vous échangez cette aptitude contre une autre après la quête en cours.

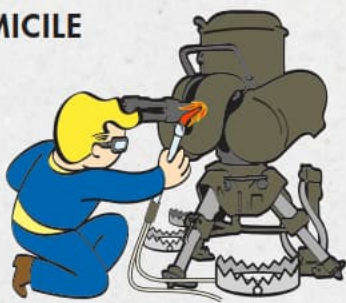
## DÉFENSE À DOMICILE

Rangs: 2

Prérequis: INT 6, niveau 5+

Vous savez installer des pièges pour défendre votre propriété contre les intrus!

Au rang 1, vous savez fabriquer les pièges présentés dans la section *Pièges*, page 189. D'une complexité égale à 2, ils nécessitent donc les composants relatifs à un objet de cette complexité. Si vous échouez au test d'INT + **Réparation**, vous déclenchez le piège par inadvertance: résolvez son effet sur vous-même.



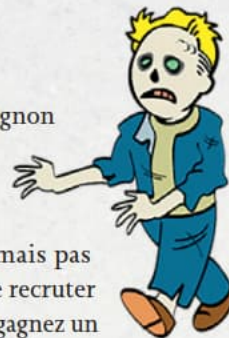
Au rang 2, si vous échouez au test d'INT + **Réparation**, vous ne déclenchez plus le piège par inadvertance, mais obtenez une **réussite mitigée**. Le MJ crée une complication en lien avec le piège (par exemple, il devient plus facile à repérer, il inflige moins de dégâts ou il ne fonctionne pas comme prévu).

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

## DOMESTIQUE

Rangs: 1

Prérequis: CHR 7, aucun compagnon pour le moment



Certains habitants des Terres désolées sont des solitaires... mais pas vous! Vous obtenez la capacité de recruter un compagnon humanoïde. Vous gagnez un PNJ créature allié sous vos ordres (page 336 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**). Votre compagnon gère lui-même sa nourriture et ses boissons, il récupère de ses blessures comme un personnage joueur et il peut bénéficier de soins.


Des options pour cette aptitude vous attendent au chapitre 3: *compagnons et automatrons*, page 62. Si votre compagnon est tué, vous avez le choix: soit vous trouvez un remplaçant avant la prochaine quête, soit vous échangez cette aptitude contre une autre après la quête en cours.

## ESPRIT D'ÉQUIPE

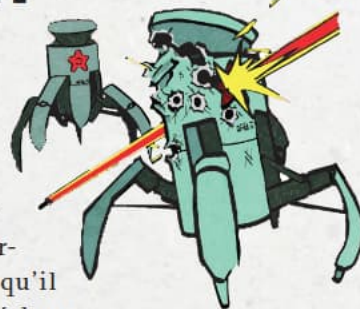
Rangs: 3

Prérequis: END 7, CHR 6, niveau 1+

Au rang 1, chaque fois qu'un PNJ créature s'apprête à déterminer les dégâts qu'il inflige à un allié situé dans

votre zone, lancez 1 . À moins d'obtenir un Effet, vous subissez les dégâts à la place de votre allié. Au cours d'un même round de combat, cet effet se déclenche au maximum une fois par rang dans cette aptitude.

Au rang 2, si cette attaque vous inflige des dégâts malgré votre RD, vous ajoutez à la réserve du groupe 1 PA par rang dans cette aptitude.



Au rang 3, si cette attaque vous inflige des dégâts, vous et votre allié pouvez relancer jusqu'à 3d20 lors de la prochaine attaque que vous effectuez contre l'assaillant.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

## EXÉCUTEUR

Rangs: 1

Prérequis: AGI 9, niveau 12

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec un fusil et visez une zone précise, votre attaque obtient l'effet de dégâts Invalidant.




## FABRICANT DE MUNITIONS

Rangs: 3

Prérequis: INT 7, niveau 2+

Parfois, vous disposez des mauvaises munitions pour la bonne arme à feu, et vous réussissez pourtant à la faire fonctionner avec les composants en votre possession. Vous pouvez confectionner une munition à l'aide de composants en travaillant à un établi d'armes, et en considérant sa rareté égale à sa complexité (voir à ce sujet la page 211 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).



Au rang 1, vous pouvez fabriquer des munitions dont la rareté n'excède pas 1. Au rang 2, vous pouvez fabriquer des munitions dont la rareté n'excède pas 3. De plus, vous pouvez désormais démonter des munitions et obtenir ainsi la moitié des composants nécessaires à leur fabrication (arrondis à l'inférieur, avec un minimum de 1). Au rang 3, vous pouvez fabriquer des munitions dont la rareté n'excède pas 5. Lorsque vous fabriquez des munitions, vous pouvez lancer un nombre de  égal à 6 moins la rareté des munitions confectionnées: chaque coup obtenu permet de fabriquer une munition supplémentaire; chaque effet obtenu double le nombre de munitions fabriquées.

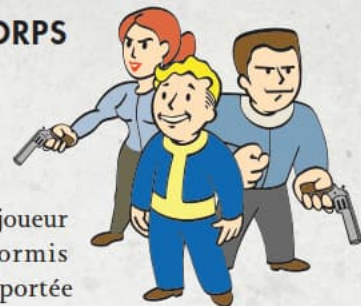
Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

## GARDES DU CORPS

Rangs: 1

Prérequis: CHR 8, niveau 5+

Chaque personnage joueur ou compagnon (hormis vous) qui se situe à portée courte de vous augmente votre résistance aux dégâts balistiques et énergétiques de +1.



## JOYEUX CAMPEUR

Rangs: 2

Prérequis: CHR 7, END 6, niveau 3+

Au rang 1, si vous êtes **repu** ou **rassasié** quand vous montez un camp doté d'une source de chaleur comme un feu de camp, votre état de faim ne se dégrade pas.



Au rang 2, si vous êtes **désaltéré** ou **hydraté** quand vous montez un camp doté d'une source de chaleur comme un feu de camp, votre état de soif ne se dégrade pas.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

## JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Rangs: 1

Prérequis: niveau 16, inaccessible aux robots

Durant la nuit (soit entre le coucher et le lever du soleil), vos états de faim et de soif ne diminuent pas. N'en tenez pas compte pour calculer le moment où votre faim et votre soif empireront (voir les tables idoines à la page 191 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*). Quand vous êtes affamé, vous subissez 1 point de Fatigue tous les **deux** jours, et non chaque jour.



## LE FEU AUX POWDRES

Rangs: 1

Prérequis: AGI 6,  
niveau 4

Lorsque vous entreprenez l'action Sprinter avec une arme à distance à une main prête à l'usage, vous pouvez dépenser 1 PA pour vous déplacer d'une zone supplémentaire.



## MAIN VERTE

Rangs: 1

Prérequis: PER 4,  
niveau 4

Lorsque vous passez du temps à chercher des vivres et effectuez un lancer sur la table de Cueillette (page 202 du **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**), vous récoltez 2 objets, plus deux autres par PA dépensé.



## MANŒUVRES D'ESCOUADE

Rangs: 2

Prérequis: CHR 7

Au rang 1, chaque fois que vous adoptez un rythme hâtif pour voyager dans les Terres désolées, vous pouvez maintenir ce rythme pendant 1 h supplémentaire si vous réussissez un test de **CHR + Survie** d'une difficulté de 1, et pendant 1 h de plus en dépensant 2 PA (pour un maximum de 3 h à un rythme hâtif).




Au rang 2, vous pouvez coordonner vos alliés pour qu'ils se joignent à vous au combat. Lorsque vous dépensez 1 PA pour entreprendre l'action mineure Se déplacer une nouvelle fois, vous pouvez dépenser 1 PA supplémentaire pour déplacer un allié qui se trouve dans votre zone d'arrivée et l'amener à portée de main de vous.

## MENACE MÉCANIQUE/ MONSTRE ÉLÉGAN

Rangs: 1

Prérequis: CHR 6, INT 5

L'aptitude Menace mécanique affecte les robots, tandis que l'aptitude Monstre élégant affecte les humains mutants. C'est leur seule différence. Chaque fois qu'un PNJ créature avec le mot-clef choisi vous attaque, lancez 1 . À moins d'obtenir un Effet, la créature décide de ne pas vous attaquer. Néanmoins, elle peut toujours s'en prendre à un autre personnage. De plus, vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de compétence reposant sur le **CHR** et destiné à influencer un personnage doté du mot-clef choisi.




## ORGANISATEUR DE COMMUNAUTÉS



Rangs: 3

Prérequis: CHR 5, END 5, niveau 1+

Même dans les heures les plus sombres, vous parvenez à maintenir le moral de votre population et à entretenir la prospérité de votre colonie. Chaque rang dans cette aptitude offre chaque jour à votre communauté +1 en Vivres et +1 en Défense, pourvu qu'au moins une personne s'occupe de cette ressource. De plus, vous ajoutez +1  lors des actions de colonie Chasser et cueillir, et Fouiller.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

## PARÉ À TIRER

Rangs: 3

Prérequis: FOR 7, niveau 2+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme lourde dotée d'une cadence de tir supérieure à 0, cette dernière augmente de 1 par rang dans cette aptitude.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.



## PHARMACIEN

Rangs: 3

Prérequis: INT 8, niveau 2+

Le RadAway que vous administrez soigne 2 points de dégâts de radiation supplémentaires. Au rang 2, il soigne 3 points de dégâts de radiation supplémentaires, et au rang 3, il soigne 4 points de dégâts de radiation supplémentaires.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 6.



## PHOTOSYNTHÈSE

Rangs: 2

Prérequis: END 7, niveau 5+

Lorsque vous vous trouvez en pleine lumière du soleil, vous régénérez 1 PV par heure. Au rang 2, cette régénération augmente à 2 PV par heure passée au soleil.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 10.



## RAVIGOTÉ

Rangs: 1

Prérequis: END 7, niveau 12, inaccessible aux robots

Lorsque vous êtes **repu** (l'état de faim le plus élevé), votre maximum de PV augmente de +2, vous pouvez relancer 1d20 sur tout test de FOR et vous êtes **repu** pendant deux fois plus longtemps. Lorsque vous êtes **désaltéré** (l'état de soif le plus élevé), vous pouvez relancer 1d20 sur tout test d'END, vous générez 1 PA gratuit au début de chacun de vos tours de combat et vous êtes **désaltéré** pendant deux fois plus longtemps.



## RÉSISTANCE NOCTURNE

Rangs: 1

Prérequis: END 6, niveau 12, inaccessible aux robots

La nuit, votre maximum de PV augmente d'une valeur égale à votre END, et vous augmentez d'autant vos PV actuels. Quand l'effet prend fin, votre maximum de PV retrouve sa valeur normale, mais vos PV actuels ne diminuent pas, à moins qu'ils excèdent votre maximum (ils redescendent alors à cette valeur maximale).



## SOUS-TRAITANT

Rangs: 3

Prérequis: CHR 5, INT 5, niveau 2+

Lorsque vous construisez des structures pour votre colonie, vous savez comment procéder plus vite, pour moins cher et de manière somme toute plus efficace. Au rang 1, quand vous commencez à construire quelque chose, vous pouvez réduire de moitié la quantité de composants requis (jusqu'à un minimum de 1 unité par type de composant), ce qui diminue de 2 le Bonheur de la colonie. Vous pouvez doubler le temps de construction nécessaire pour ignorer cette baisse.



Au rang 2, vous pouvez désigner une personne pour qu'elle entreprenne une action de colonie afin de construire un objet même si elle ne dispose pas de la compétence requise, ce qui diminue de 1 le Bonheur de la colonie. Si au moins l'une des personnes qui participent à ce projet dispose de la compétence nécessaire, ignorez cette baisse.




Au rang 3, vous pouvez désigner une personne pour qu'elle entreprenne une action de colonie afin de construire un objet, même si elle ne dispose pas de l'aptitude requise. Cependant, au moins l'un des participants à ce projet doit posséder cette aptitude.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

## TROP DE LA BALLE

Rangs: 3

Prérequis: CHA 6, niveau 3+

Chaque fois que vous fabriquez un objet, lancez 1 . Si vous obtenez au moins un Effet, vous récupérez la moitié des composants utilisés, arrondie à l'inférieur. Effectuez cette vérification pour chaque niveau de rareté des composants, et regagnez pour chacun la quantité précisée. Au rang 2, vous lancez 2 . Au rang 3, vous lancez 3 .

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.



## CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

Après avoir calculé vos statistiques dérivées, choisissez votre équipement de départ en fonction de l'origine pour laquelle vous avez opté à l'étape 1. Si une pièce d'équipement modifie vos statistiques dérivées, n'oubliez pas de noter ces nouvelles valeurs.

Les packs d'équipement suivants correspondent à différentes existences et expériences pour des personnages de niveau 1 au début de leur quête dans les Terres désolées. Chaque origine vous propose de choisir entre plusieurs packs différents, et les compétences liées à vos atouts personnels vous octroient du matériel supplémentaire.

Les équipements qui suivent sont décrits au Chapitre Quatre: Équipement du **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**, à partir de la page 84. Les tables de butin aléatoire mentionnées commencent à la page 200 du **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**.

### MILICIEU DU COMMONWEALTH

Les personnages qui choisissent l'origine Milicien du Commonwealth peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants:



#### FUSILIER

Formé au tir de précision et à l'entretien de votre fusil, vous appartenez au gros des Miliciens, chargé de répondre aux menaces « quand plus personne ne peut plus rien pour vous ». Tout le Commonwealth vous témoigne sa confiance, et quiconque connaît votre faction vous considère dans le camp du bien.

Vous recevez l'équipement suivant:





- Vêtements décontractés (prenant la forme d'un uniforme de campagne colonial)
- Chapeau décontracté (prenant la forme d'un tricorne)

- Plastron en cuir, ou brassard en cuir (à vous de choisir gauche ou droit)
- Mousquet laser et cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs, ou fusil de chasse et 6 + 3  cartouches .308
- 2 lancers sur la table de butin de Nourriture
- Babiote personnelle
- 5 capsules

## DUR

Au contraire de vos camarades fusiliers, vous aimez vous rapprocher de vos cibles, avec une protection un peu meilleure et une pétoire beaucoup plus bruyante. Vous utilisez des armes à portée courte comme des fusils ou des mitraillettes afin de fournir un peu de polyvalence aux tactiques de la Milice, ce qui vous permet de prendre de flanc ou d'atteindre des ennemis au pied du mur pour les éliminer.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements décontractés (prenant la forme d'un uniforme de campagne colonial)
- Casque militaire
- Plastron en métal
- Fusil à double canon et 6 + 3  cartouches de calibre 12, ou mitraillette avec 8 + 4  cartouches .45
- 1 lancer sur la table de butin des Drogues
- Babiote personnelle
- 5 capsules





## RÉPUBLIQUE DE NOUVELLE CALIFORNIE

Les personnages qui choisissent l'origine République de Nouvelle Californie peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants ou l'un des packs d'équipement d'Habitant des Terres désolées (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, page 78) :

## SOLDAT

Volontaire ou conscrit dans l'armée de la RNC, vous avez reçu l'équipement de base que produit l'industrie de la république et vous vous trouvez en première ligne des opérations militaires, que l'on vous envoie sécuriser ou protéger un lieu, attaquer des ennemis ou occuper un territoire en dehors des frontières. Peut-être même qu'un jour, vous deviendrez Ranger.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Treillis militaire
- Casque militaire
- Carabine de combat et 8 + 4  cartouches .45, ou fusil de combat et 6 + 3  cartouches de calibre 12
- Pistolet 10 mm et 8 + 4  cartouches 10 mm, ou couteau de combat
- 1 lancer sur la table de butin de Nourriture
- 1 dose d'eau purifiée
- 5 + 5  dollars RNC

## TIREUR D'ÉLITE

Spécialisé dans le tir de précision, vous soutenez vos camarades soldats dans les opérations tactiques menées contre les divers ennemis de la République de Nouvelle Californie : pillards, super mutants, membres de l'Enclave ou de la Légion de Caesar. Vous visitez beaucoup de régions autour du territoire de la république, et votre équipement se veut plus spécialisé. Vous dépendez donc d'un meilleur soutien de la part de la logistique militaire.



Vous recevez l'équipement suivant :

- Treillis militaire
- Casque militaire
- Fusil de chasse renforcé avec lunette longue et 6 + 3  cartouches .308
- 1 Calmex
- 1 numéro au hasard de U.S. Covert Operations Manual (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, page 178)
- 1 lancer sur la table de butin de Nourriture

## MEMBRE DE LA CRIMSON CARAVAN

On peut amasser une petite fortune si l'on conduit une caravane de brahmines sur les routes les moins fréquentées au départ d'une des colonies les plus animées de Nouvelle Californie, et pour peu que l'on dispose de provisions récoltées dans les fermes de différents États.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Plastron en cuir, ou un brassard en cuir et une jambière en cuir (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- Fusil à double canon et 6 + 3  cartouches de calibre 12, ou pistolet .44 et 4 + 2  cartouches .44
- Couteau de combat, ou paire de poings américains
- Brahmine de bât
- Babiole personnelle
- 5 lancers sur la table de Cueillette (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 202, 3 unités de chaque résultat)
- 2 lancers sur la table de butin des Boissons
- Jeu de cartes
- 2d20 dollars RNC


## PROTECTRON

Les personnages qui choisissent l'origine Protectron peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

## Taux de change du dollar RNC

Depuis sa mise en circulation, le dollar RNC a toujours présenté un lien avec la capsule de bouteille, bien plus répandue. Le taux de change se situe à 2 dollars la capsule, de manière générale. Si l'une des devises paraît plus logique pour un personnage et que son pack d'équipement liste l'autre, vous pouvez convertir cet argent grâce à ce taux de change (en arrondissant comme bon vous semble).

DOLLARS RNC	CAPSULES
2 \$ en pièces ou billets de 1 \$	1 capsule
Billet de 5 \$	2 ou 3 capsules
Billet de 20 \$	10 capsules
Billet de 100 \$	50 capsules

Lorsque vous devez lancer les dés pour déterminer la quantité de dollars RNC que vous recevez ou trouvez, si l'entrée est en capsules, doublez la valeur indiquée et le nombre de dés de combat () que vous devez lancer.

## PROTECTRON

On vous a fabriqué pour assurer la sécurité la plus élémentaire ou une tâche des plus générales dans un lieu précis. Grâce à une programmation intelligente, vous êtes désormais libre de remplir votre fonction dans tout le Commonwealth.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pinces
- Deux armes laser intégrées à vos pinces
- Une cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs
- Capteurs de reconnaissance
- Module de détection de risques
- Kit de réparation de robot
- 20 capsules

## PROTECTRON POMPIER

Votre modèle a été créé pour éteindre les feux. Néanmoins, vous n'êtes pas un simple extincteur ambulante : vous identifiez les risques d'incendie et notifiez les humains à proximité afin qu'ils corrigent le problème. De nos jours, vous devez faire preuve de plus d'initiative pour éviter que les feux échappent à tout contrôle.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Cryojet intégré à votre main gauche
- Cellule cryogénique contenant 14 + 7  tirs
- Hache en guise de main droite
- Module de détection de risques, ou détecteur
- 1 Stimpak
- 10 capsules



## PROTECTRON SECOURISTE

Les Protectrons secouristes ont été conçus pour apporter une réponse médicale en situation d'urgence. Ils sont équipés de série d'un défibrillateur unique intégré pour ranimer les patients s'ils sont inconscients ou les calmer en un instant s'ils sont agités.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Mains électrifiées
- Module de diagnostic
- 2 Stimpaks
- 1 RadAway




## PROTECTRON DE SERVICE

Les Protectrons de service sont destinés au travail intensif. Votre armure renforcée vous aide à survivre aux dangers du travail industriel. Les services de police achetaient certains de ces modèles pour la répression d'émeutes : ils les modifiaient avec des capteurs améliorés pour détecter et neutraliser les armes cachées.

ARME DE CORPS À CORPS	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Hache de Protectron pompier	Armes de corps à corps	3 	Perforant 1	Balistiques	—	2	—	—

Vous recevez l'équipement suivant :

- Armure d'usine (corps et bras)
- Pince
- L'une des armes suivantes : masse, matraque, ou fusil à clous avec 6 + 3  clous de rail (qui ignore la qualité Deux mains)
- Module de détections de risques, ou détecteur
- Kit de réparation de robot

## NUKATRON

Quand RobCo et Nuka-Cola s'associent pour créer un tout nouveau modèle de Protectron, le Nukatron voit le jour : 50 % ouvrier de mise en bouteille, 50 % distributeur de soda, 100 % automate de fête. Chargé de rafraîchir les clients avec de bons produits Nuka-Cola, vous parcourez le Commonwealth pour servir à boire à qui a soif, raviver l'ambiance dans les soirées moroses et punir les crimes d'absence de goût.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pince
- Module d'analyse comportementale, ou module de bouilloire intégrée
- 1 tarte parfaitement conservée
- 4 Nuka-Cola ou 2 Nuka-Cherry

## PROTECTRON X

Votre unité a été modifiée au point de ne plus appartenir aux modèles d'usine classique. Peut-être êtes-vous le prototype d'une gamme qui n'a jamais vu le jour chez RobCo. Ou alors, un modèle spécialisé conçu pour répondre aux besoins d'un riche client, ou le résultat d'expériences menées par un inventeur du dimanche. Votre apparence unique vous distingue de vos frères de silicone.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Blindage standard
- Pincés

- L'une des options suivantes : armure d'usine (corps et bras), module d'analyse comportementale, module de diagnostic, module de piratage informatique, ou module de détection de risques
- L'une des options suivantes : bobines de radiations, capteurs de reconnaissance, ou détecteur
- L'une des armes suivantes : machette, batte de baseball en aluminium, ou pistolet à seringues avec 10 doses d'Hémorragie
- 1 lancer sur la table de butin des Curiosités et objets de valeur (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, pages 207 et 208), ou 1 kit de réparation de robot


## CÉRÉBROBOT

Les personnages qui choisissent l'origine Cérébrobot peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

### SERVOMECH

Vous avez été récupéré ou modifié à partir d'un « modèle d'usine », et votre armement est donc un peu plus bricolé que sur un modèle standard. L'une de vos pinces a été remplacée par un fusil Tesla, et l'armure d'usine a disparu. Votre châssis se retrouve donc plus exposé que prévu, mais ce que vous avez réussi à dénicher au cours de vos voyages vous rend un peu plus présentable.



Vous recevez l'équipement suivant :

- Médusatron (intégré à votre tête)
- Fusil Tesla
- Pince fumigène
- Cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs
- 2 kits de réparation de robot
- Chapeau décontracté, ou chapeau élégant
- Babiote personnelle

## MODÈLE DE L'ARMÉE AMÉRICAINE

Issu de la gamme équipée pour les clients militaires, vous présentez deux emplacements de pince classiques, un médusatron, et une armure d'usine sur le corps. Vos pinces et vos sous-routines de ciblage vous permettent aussi d'utiliser des armes à feu traditionnelles. D'ailleurs, les modèles de votre gamme étaient souvent livrés avec une telle arme sur le site qu'ils devaient garder.



Vous recevez l'équipement suivant :

- Médusatron (intégré à votre tête)
- 2 pinces fumigènes
- Cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs
- Carabine de combat et 8 + 4  cartouches .45
- Armure d'usine sur le buste et les deux bras

## PERSONNALITÉ ÉGARÉE

Quelle qu'ait été votre raison d'être, votre voyage dans les Terres désolées s'éternise tant que les nombreux changements subis par votre corps, votre armement et votre personnalité ne permettent plus de reconnaître votre conception d'origine. Votre volonté et votre détermination vous ont aidé à collecter une grande variété d'armes et de pièces d'équipement, plus adaptée à votre personnalité.



Vous recevez l'équipement suivant :

- Médusatron (intégré à votre tête)
- 2 options parmi les suivantes, en tant qu'accessoires de bras : pince fumigène, fusil Tesla, lance-flammes, arme laser, masse
- Cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs, ou carburant de lance-flammes pour 12 + 6  tirs
- 2 babioles personnelles
- 1 lancer sur la table de butin des Curiosités et objets de valeur
- 10 capsules

## SÉCURITRON

Vous avez été construit dans un unique but : la sécurité. Bien que votre programmation ait pu être altérée, votre corps reste équipé dans cet objectif initial.

Les personnages qui choisissent l'origine Sécuritétron reçoivent l'équipement suivant :

- Arme laser automatique (une arme laser dotée d'un canon automatique, intégrée à votre bras gauche) et une cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs
- Mitraillette (intégrée à votre bras droit) et 8 + 4  cartouches .45
- Lance-missiles (inutilisable, monté dans les épaules)
- Lance-grenades (inutilisable, intégré au bras gauche)
- Armure d'usine sur le buste, la tête et les deux bras
- Imprimante (installée dans le torse) qui peut recevoir des diffusions et imprimer des feuillets à l'encre noire



## SYNTHÉ DE 3<sup>E</sup> GÉNÉRATION

Les personnages qui choisissent l'origine Synthé de 3<sup>e</sup> génération peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

### AGENT INFILTRÉ SYNTHÉTIQUE

L'Institut vous a créé afin d'infiltrer l'une des colonies du Commonwealth pour servir ses propres intérêts. Votre mission relevait peut-être de la collecte d'informations, de la protection d'un atout ou de l'assassinat d'un des nombreux ennemis de l'Institut.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Batte de baseball, ou cran d'arrêt
- Arme de fortune avec 10 + 5  cartouches .38, ou pistolet 10 mm avec 8 + 4  cartouches 10 mm
- Babiole personnelle




- Possessions de l'identité de couverture: 2 lancers sur les tables de butin de Drogues, de Nourriture ou de Boissons

## SYNTHÉTIQUE CHERCHEUR

À la base, vous êtes conçu pour sillonner les routes secondaires du Commonwealth en quête de ressources, de nouvelles colonies et parfois de fugitifs de l'Institut. Vous pouvez sans mal vous mêler à des marchands, à des récupérateurs ou à des mercenaires.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Plastron en cuir, ou brassard en cuir et jambière en cuir (à vous de choisir gauche ou droite pour chacun)
- Poing américain, ou tuyau de plomb
- L'une des armes à distance suivantes: pistolet 10 mm, pistolet lance-fusées, ou fusil de chasse
- 3 + 3  munitions correspondant à l'arme à distance choisie
- 2 lancers sur les tables de butin de Munitions, de Drogues ou de Nourriture







★ *Chapitre Deux* ★

## COLONIES

GÉRER LES COLONIES . . .	34
OBJETS ET STRUCTURES DE COLONIE . . .	39
TOUT LE CONFORT D'UN FOYER . . .	52
EXEMPLES DE RUINES DES TERRES DÉSOLÉES . . .	55
EXEMPLE DE COLONIE : NEW'K . . .	57

## Chapitre Deux

# COLONIES

## GÉRER LES COLONIES

Les colonies offrent sécurité et stabilité dans un monde dangereux, mais en fonder une nécessite un certain niveau de coordination. De plus, transformer un simple campement temporaire en ville florissante requiert un approvisionnement en ressources conséquent. Établir une colonie, même de petite taille, ne se produit pas par hasard : vous construisez spécifiquement quelque chose à cet endroit, et il y a une raison qui vous pousse à bâtir autre chose qu'un abri pour vous protéger des éléments pendant une nuit.

Les résidents d'une colonie collaborent en échangeant leurs talents pour la chasse, le combat, la fabrication, la cuisine, la construction, la médecine ou autre, pour leur propre bénéfice comme pour celui de la communauté. Cet arrangement leur semble bien plus profitable que de lutter seul contre les dangers de la nature.

Cela dit, la vie dans une colonie ne convient pas aux plus timorés. Bien qu'elle soit plus sûre qu'une existence d'errance en solitaire et sans abri, elle s'accompagne d'une responsabilité : chaque habitant doit y contribuer. Un regroupement de personnes qui vivent ensemble dans une zone peut attirer une attention non voulue de la part de pillards et, pire, de ce qui se tapit à l'orée de la lumière de leurs torches. La guerre ne meurt jamais...

Les avantages de fonder et d'entretenir une colonie sautent aux yeux, mais la tâche n'a rien de simple. Il faut s'épuiser à construire des bâtiments, à cultiver de la nourriture et à chasser. Il faut convaincre des étrangers de rejoindre la communauté, puis s'assurer que chacun contribue, conserver les ressources, les partager équitablement et répondre aux besoins et aux demandes des diverses parties de la communauté. Et il faut accomplir tout ce dur labeur en sachant qu'une grande tempête ou un autre désastre peut annihiler des années de travail en quelques secondes, ne laissant que la volonté de tout recommencer... et encore. Pourtant, de nombreuses

personnes trouvent que ce semblant de sécurité et de stabilité en vaut la peine, même s'il ne s'avère pas éternel.

## FONDER UNE COLONIE

**Fallout** propose trois façons de créer des forteresses sécurisées et des colonies florissantes, selon ce que souhaite le MJ. Néanmoins, aucune ne se limite à un modeste test de compétence. Vous souhaitez peut-être bâtir votre colonie à partir de rien, en commençant par un simple camp, puis en accumulant petit à petit des alliés au fil de la construction de structures supplémentaires. Avec assez de matériaux et de travail, vous finirez peut-être même par diriger une petite ville notable.

Ou peut-être ne voyez-vous pas l'intérêt de construire ce dont vous pouvez vous emparer. Vaincre les habitants d'une colonie ou d'une forteresse existante représente un défi, récompensé par l'obtention d'un abri solide. En revanche, pillards, prenez garde : ce qui a changé de main peut être repris.

Les nombreuses ruines qui parsèment les Terres désolées offrent une troisième option. Ces espaces attendent que quelqu'un les revendique et les occupe à nouveau, quelqu'un d'assez redoutable pour chasser les créatures qui se tapissent dans leurs recoins obscurs, quelqu'un d'assez malin pour réparer les structures sur le point de s'écrouler et de leur rendre leur sécurité.

## À PARTIR DE RIEN

Développer une nouvelle colonie présente à la fois des avantages et des inconvénients, par rapport à l'invasion d'une colonie existante. Vous pourrez laisser votre propre marque sur cette terre sans hériter de son histoire et des autres problèmes qui accompagnent le fait de voler un

lieu à quelqu'un. De plus, vous économisez du temps, puisque vous n'aurez pas à gérer des ressources inutiles que les précédents occupants jugeaient nécessaires. Enfin, aucune surprise ne vous attend, aucun passage secret, aucune horreur tapie dans des endroits encore inexplorés.

Néanmoins, ce choix implique plus de travail : il faut construire des abris, trouver de la nourriture et de l'eau et monter des défenses. Ces tâches préliminaires signifient que vous êtes beaucoup plus vulnérable le temps que tout se mette en place, ou que de nombreux colons doivent œuvrer d'arrache-pied pour tout bâtir le plus vite possible. Un groupe bien organisé peut monter un camp bien défendu en un après-midi, mais des groupes plus petits ou moins coordonnés risquent d'y passer plus de temps.

La première chose à considérer, pour un nouveau campement, tient à son emplacement. De nombreuses communautés et des dirigeants éclairés passent un long moment à chercher l'endroit parfait. D'autres trouvent une ressource inestimable et décident de la contrôler. Quelle que soit l'approche, il faut commencer par choisir où laisser sa marque sur le monde avant de pouvoir en effet la laisser.

Un bon emplacement doit disposer d'une source d'eau et de nourriture existante pour les personnes qui s'installent là (ou elles doivent avoir les moyens d'acheter leurs vivres). Bien que jadis les fleuves, les lacs et les autres plans d'eau constituaient des lieux de choix pour y bâtir une communauté, depuis la Grande Guerre, il est crucial de trouver des sources d'eau potable, sans maladies ou radiations. Souvent, il faut donc creuser un puits ou installer une pompe à eau, à moins de construire un appareil pour purifier de l'eau polluée ou irradiée.

## PRENEZ CE QUE VOUS VOULEZ

Certaines personnes préfèrent ne pas avoir à construire une colonie à partir de rien. Au lieu de ça, elles portent un regard avide sur les communautés avoisinantes. Pourquoi, se demandent-elles, les dirigeants de ce lieu devraient-ils rester en place tandis que des âmes plus méritantes luttent en pleine nature ?

La prise de contrôle d'une colonie peut prendre bien des formes. On peut l'attaquer directement, déferler sur les dirigeants et la population et soumettre les survivants. On peut déposer le chef local par un défi, un assassinat ou des menaces. Quelqu'un de plus subtil pourrait aussi



## Emplacement, emplacement, emplacement

Comment les joueurs trouvent-ils le meilleur emplacement pour établir une nouvelle ville ? Ils peuvent guetter le meilleur endroit d'une région qu'ils explorent et vouloir s'en remettre à leurs compétences pour le dénicher.

La section *Monter le camp*, page 36 de la campagne *L'Hiver d'Atome*, présente une méthode pour installer un campement doté de différentes caractéristiques, comme un feu de camp, un abri, des moyens de le camoufler ou des défenses. Demandez aux joueurs d'effectuer un test en groupe de **PER + Survie** pour déterminer le genre d'emplacement qu'ils peuvent trouver et laissez-les établir des critères au sujet du lieu voulu. Fixez une difficulté égale au nombre de ces critères : une réussite indique qu'ils tombent sur l'endroit parfait. Un échec implique qu'ils trouvent un site adéquat, mais auquel il manque deux des caractéristiques recherchées. Peut-être même cache-t-il une vulnérabilité. Les complications peuvent introduire des problèmes compliquant la construction d'une colonie, une attention non voulue ou des habitants hostiles (voir *Exemples de ruines des Terres désolées*, page 55).

s'intégrer à la communauté en affichant un visage bienveillant, avant d'usurper le commandement par la ruse.

Quelle que soit votre méthode de prédilection, il doit s'agir d'une quête majeure. Le MJ pourrait structurer cette prise de pouvoir autour de plusieurs sessions de planification, de machinations, de reconnaissance, de mascarade, de combat ou de toute autre activité osée ou odieuse qui semble plus logique. S'emparer de ce nouveau foyer doit surtout représenter un véritable défi, afin de flatter le sentiment d'accomplissement des joueurs, mais aussi pour les motiver à protéger leur colonie et à l'aider à grandir.

## LES RUINES DE L'ANCIEN MONDE

D'innombrables immeubles d'appartements, bunkers militaires abandonnés et stations essence, aussi vieux les uns que les autres, jonchent les Terres désolées : s'emparer de l'une de ces ruines désertes constitue souvent une option irrésistible pour qui cherche à se mettre en sécurité dans la nature.

La première question qu'un vagabond devrait se poser, quand il trouve un bâtiment inoccupé, est la suivante : pourquoi ses habitants ont-ils vidé les lieux ? Personne

## Exemples d'emplacement de colonie

Vous trouverez quelques exemples de lieux où installer une colonie dans la section *Exemples de ruines des Terres désolées*, page 55.

n'abandonne un abri sûr sans aucune raison, et les personnes qui survivent assez longtemps pour construire un refuge ne délaissent pas cette sécurité sans une excellente raison.

La ruine dans laquelle vous choisirez de vous installer peut prendre bien des formes, et chacune présente ses propres défis. Ce livre contient quelques exemples, ainsi que des tâches à mener à bien pour transformer ce lieu vide et abandonné en un foyer accueillant.

## ATTRIBUTS DE COLONIE

Une colonie est définie par un ensemble d'attributs, qui décrit les besoins et le statut de la communauté. Ces attributs sont représentés par une valeur numérique, tel qu'expliqué ci-dessous :

- **Colons** : cet attribut correspond au nombre de personnes présentes dans la colonie. Son maximum égale 10 + la valeur de CHR du dirigeant, auxquels s'ajoutent les éventuels bonus offerts par des aptitudes. Les personnages joueurs et leurs compagnons ne rentrent pas dans ce maximum, mais tant qu'ils sont présents dans la colonie, cette valeur les prend en compte pour ce qui est des Vivres, de l'Eau et des Lits.
- **Vivres** : cette valeur abstraite reflète la quantité de nourriture que produit la communauté. Des actions ordinaires comme l'agriculture, la chasse, la cueillette et le commerce contribuent toutes à cette valeur, qui doit égaler ou excéder l'effectif des Colons pour éviter tout problème.
- **Eau** : à l'image des Vivres, la valeur d'Eau reflète le volume d'eau potable que produit la colonie. Elle doit égaler ou excéder l'effectif des Colons pour éviter tout problème.
- **Énergie** : l'Énergie représente l'électricité que produit la colonie. Elle n'est pas directement nécessaire à la

survie, mais quelques structures ou objets en consommation pour fonctionner (par exemple, un épurateur d'eau participe à la valeur d'Eau uniquement s'il est alimenté en Énergie). L'Énergie peut provenir de générateurs construits dans la colonie ou d'une source extérieure.

- **Défense**: la valeur de Défense représente la capacité de la colonie à résister aux assauts extérieurs et la difficulté que des pillards pourraient s'attendre à rencontrer. Différents éléments peuvent y contribuer, comme des tourelles et des pièges (susceptibles de nécessiter de l'Énergie), ou des tours et des postes de garde, qui requièrent qu'on y affecte des habitants.
- **Lits**: naturellement, les habitants doivent se reposer. Une colonie a besoin de Lits, et elle rencontrera des soucis si l'effectif des Colons excède cette valeur. Les Lits que l'on installe à l'extérieur d'un abri ne comptent pas: les gens y dormiront, mais s'en montreront fort peu contents.
- **Bonheur**: toute colonie présente une valeur de Bonheur comprise entre 1 et 20. Elle sera basse si les besoins des habitants ne sont pas satisfaits et d'autant plus haute qu'on y répond voire qu'on les comble au-delà du nécessaire. Une valeur de Bonheur importante peut même conduire à augmenter l'efficacité de certaines zones de la colonie.
- **Revenu**: cette valeur mesure la quantité de biens utiles et de capsules qui arrive à la colonie. Le Revenu peut être laissé dans la communauté ou retiré sous forme de capsules par les personnages joueurs.

### *Des robots pour voisins*

Les PJ, compagnons et résidents robots ne consomment ni nourriture ni boissons et n'ont pas besoin de dormir. Par conséquent, ils ne comptent jamais dans la valeur de Colons d'une colonie, puisqu'ils ne nécessitent ni vivres, ni eau, ni lits.

## BESOINS ET ACTIONS DE COLONIE

Les règles pour les colonies représentent des périodes plus longues que les règles pour le jeu entre personnages. Les colonies se gèrent lors de tours qui représentent chacun une **journée** et recouvrent donc les activités d'un seul jour dans une colonie. Au cours de ces tours, la plus

grosse partie de la gestion quotidienne d'une colonie repose entre les mains de sa population, mais les personnages joueurs devront intervenir si quelque chose tourne mal ou s'il faut prendre des décisions importantes.

## COMMANDEMENT

Une colonie a besoin d'une direction claire et cohérente: en conséquence, chacune dispose d'un chef unique, qui prend la responsabilité de toutes les décisions majeures affectant la colonie dans son ensemble.

Le chef d'une colonie peut être un personnage joueur ou un PNJ, et à peu près n'importe qui peut remplir ce rôle. Si une colonie se compose d'une seule famille, le chef sera sans doute le membre que ses parents considèrent comme le plus avisé et le plus compétent d'entre eux. Dans le cas d'une colonie plus vaste, les colons peuvent nommer leur chef ou voter pour lui, à moins qu'ils s'en remettent à la personne qui les dirigeait avant leur installation sur place.

Les joueurs doivent décider entre eux qui remplit le rôle de chef si leurs personnages gouvernent ou commandent une colonie. Un personnage doté d'une forte valeur de CHR est tout indiqué pour cette tâche, surtout s'il a opté pour des aptitudes comme *Organisateur de communautés* ou *Chef local*.

Le chef d'une communauté, s'il s'absente plus d'une journée, doit désigner un remplaçant temporaire.

## BESOINS ET BONHEUR

L'attribut de Bonheur d'une colonie influence fortement d'autres facteurs. Une colonie tout juste établie (ou que les personnages joueurs découvrent) présente un Bonheur de 10. Cette valeur évoluera au fil du temps ou sous l'effet de structures et d'objets que l'on construira sur place.

Au début de chaque tour quotidien, vérifiez les conditions suivantes.

- Y a-t-il assez de Lits? Si l'attribut de Colons excède l'attribut de Lits, réduisez le Bonheur de 1.
- Y a-t-il assez de Vivres? Si l'attribut de Colons excède l'attribut de Vivres, réduisez le Bonheur de 1.
- Y a-t-il assez d'Eau? Si l'attribut de Colons excède l'attribut d'Eau, réduisez le Bonheur de 1.

- Les défenses suffisent-elles? Si l'attribut de Colons excède l'attribut de Défense, réduisez le Bonheur de 1.

Les objets et les structures qui modifient le Bonheur n'agissent qu'une fois, au moment de leur création. Si l'on détruit ou démonte ces objets, leur amélioration du Bonheur disparaît également.

Si le Bonheur descend en dessous de la valeur de Colons, à la fin de la journée, une personne quitte la colonie en quête d'une vie meilleure.

## STOCK

Toute colonie dispose d'un stock, qui représente le surplus de biens, de matériaux de récupération, de matière brute et d'autres objets collectés par les habitants. Vous pouvez offrir des objets de votre inventaire à tout moment, pourvu que vous ayez accès au stock de votre colonie. De base, ce stock peut contenir jusqu'à 150 kg de biens, mais la construction de structures et de pièces peut augmenter cette quantité.

- **Surplus de Vivres:** la colonie peut, au début d'une journée, utiliser deux objets de Nourriture du stock pour améliorer de 1 la valeur de Vivres pour cette journée.
- **Surplus d'Eau:** la colonie peut, au début d'une journée, utiliser deux objets de Boissons du stock pour améliorer de 1 la valeur d'Eau pour cette journée. Si les boissons étaient irradiées, le Bonheur de la colonie descend de 1.

## ACTIONS DE COLONIE





Chaque jour, tout habitant peut entreprendre une unique action pour la colonie. Cette dernière recoupe plusieurs heures de travail, mais laisse tout de même du temps pour se reposer et se divertir.

Les actions possibles dépendent des structures de la colonie. Certaines doivent être effectuées chaque jour afin de subvenir à un besoin particulier, comme l'entretien des cultures. D'autres peuvent correspondre à des projets plus vastes dont l'accomplissement nécessite plusieurs jours de labeur.

Plusieurs personnes peuvent être affectées à la même action: chacune d'entre elles récolte alors le bénéfice indiqué. Si la tâche requiert plusieurs jours pour en venir à bout, les habitants peuvent se répartir le travail: par

exemple, en deux jours, deux personnes achèvent une action qui nécessite quatre jours de labeur; une équipe de quatre, elle, la complèterait en une journée. Si la logique dicte que la durée d'une action semble incompressible, par exemple pour l'entretien des cultures, il est possible d'y assigner un personnel de manière permanente: ces habitants effectuent alors cette action chaque jour, ou jusqu'à l'accomplissement de la tâche.

Quatre actions de colonie peuvent toujours être entreprises, quels que soient les objets et les structures existantes:


- **Chasser et cueillir:** un membre de la communauté s'aventure dans la zone alentour pour tenter de récolter de la nourriture. Entreprise peu fiable s'il en est. Lancez 3  et ajoutez le résultat obtenu à la valeur de Vivres pour la journée suivante. Chaque Effet obtenu ajoute +1 objet de cueillette au hasard au stock de la colonie (voir la table Cueillette, page 202 du **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**). Ajoutez au lancer +1  par personne supplémentaire assignée à cette action.
  - **Fouiller:** un membre de la communauté s'aventure dans la zone alentour pour tenter de trouver d'autres objets utiles. Lancez 3 . Le personnage revient avec une quantité de composants fréquents égale au total obtenu, ainsi qu'un composant peu fréquent par Effet obtenu. Ce matériel rejoint le stock. Ajoutez au lancer +1  par personne supplémentaire assignée à cette action.
  - **Garder:** un membre de la communauté, armé, patrouille dans la colonie et ajoute ainsi +1 à la Défense pour cette journée. Ce bonus augmente si la colonie possède des tours de garde ou des postes de garde (page 44).
  - **Construire:** un membre de la communauté se lance dans l'édification d'une structure ou dans la fabrication d'un objet. Si l'entreprise nécessite plusieurs jours pour achever la construction, plusieurs personnes peuvent collaborer pour en venir à bout, à moins qu'une seule personne s'en charge tout du long, ou que l'on décide d'un compromis entre ces options.
- Les autres actions de colonie, présentées ci-après, requièrent des objets particuliers pour qu'on les entreprenne.
- **S'occuper des cultures:** (nécessite des cultures, page 47) un membre de la communauté peut s'occuper

seul de six cultures au cours d'une même journée. Chaque paire de cultures dont on s'occupe augmente de +1 l'attribut de Vivres pour la journée: quelqu'un qui s'occupe de ses six cultures produit +3 Vivres, tandis que son camarade qui s'occupe de trois cultures produit +1 Vivres. Si la valeur de Vivres dépasse l'effectif des Colons, chaque point supplémentaire produit un objet à choisir ou à déterminer au hasard dans la table Cueillette, page 202 du **livre de base de Fallout: le jeu de rôle**.

- **Échanger des marchandises:** (nécessite un poste de caravane marchande, page 48) un membre de la communauté rejoint seul une colonie amicale voisine pour tenter d'échanger des marchandises. Consultez la section *Commerce*, page 54, pour plus de détails à ce sujet.
- **Gérer une affaire:** (nécessite un magasin, page 49) un membre de la communauté tient un magasin dans la colonie. Chaque type de magasin produit un effet particulier, comme expliqué page 50.

## ÉVÉNEMENTS DE COLONIE

À la fin de chaque journée, passez en revue les événements suivants, dans l'ordre.

- **Risque d'attaque:** lancez 1d20 si les Vivres ou l'Eau excèdent l'effectif des Colons, ou 2d20 si c'est le cas des deux valeurs. Si au moins l'un de ces dés donne un résultat supérieur à la Défense, une attaque survient très probablement. Le MJ lance en secret 3  : le total obtenu correspond au nombre de jours avant l'attaque (si le total égale 0, l'attaque se produit le lendemain). Consultez *Attaques de colonie*, page 132, pour de plus amples détails. Après avoir déterminé la date de l'assaut, le risque d'attaque disparaît, mais revient cinq jours après le raid (entre-temps, ne passez plus en revue cet événement).
- **Résolution des effets de fin de journée:** gérez à présent tout effet qui, selon la description de l'objet, se résout en fin de journée.

## OBJETS ET STRUCTURES DE COLONIE

Voici une liste des nombreux et divers objets et structures que l'on peut créer dans une colonie.

La description de chaque objet listé dans cette section se présente ainsi:

- **Objet:** le nom ou une description simple de l'objet ou de la structure.
- **Composants requis:** le type et la quantité des composants nécessaires. Il s'agit en général de composants fréquents, peu fréquents ou rares, mais la fabrication de certains objets exige des composants particuliers.
- **Durée de construction:** le nombre de jours de travail nécessaires à une personne seule pour construire l'objet en entreprenant l'action de colonie Construire. Plusieurs colons peuvent coopérer pour construire un même objet et ainsi diviser la durée entre eux.
- **Effet:** l'effet ou les effets que l'objet ou la structure produit sur la colonie.
- **Aptitudes:** les aptitudes nécessaires à la création de l'objet. Au moins l'un des participants à la construction de l'objet doit posséder ces aptitudes.
- **Compétence:** des objets nécessitent qu'au moins l'un des participants à leur création dispose d'un certain nombre de rangs dans une compétence donnée. Cette entrée précise ces informations.
- **Rareté:** cette entrée indique la rareté des connaissances requises pour construire l'objet. Tous les personnages savent construire un objet fréquent. Seuls les personnages dotés de l'aptitude listée dans la colonne du même nom savent construire les objets peu fréquents. Seules les personnes qui ont appris une recette particulière, par exemple dans un livre ou un magazine, savent construire les objets rares, qui peuvent aussi servir de récompense pour avoir complété une quête ou aidé un PNJ précis.

## STRUCTURES

Les structures, qu'elles soient constituées de bois, de métal, de béton ou d'un mélange de différents composants fréquents, forment la base de nombreuses colonies, notamment si ces dernières disposent de peu d'abris, voire d'aucun.

Chaque structure contient assez de place pour plusieurs pièces (voir *Pièces*, page suivante), où installer des lits, des stocks, des salons et des ateliers.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Petite cabane	Fréquents x40	4 jours	1 pièce	–	Réparation 1	Fréquent
Cabane moyenne	Fréquents x50	6 jours	2 pièces	–	Réparation 2	Fréquent
Grande cabane	Fréquents x60	8 jours	3 pièces	–	Réparation 3	Fréquent

### PETITE CABANE

Ces structures rustiques sont relativement simples et rapides à monter. L'espace intérieur suffit pour une seule pièce.

### CABANE MOYENNE

Construire une cabane plus grande et plus solide nécessite plus de composants et demande plus de temps, mais le bâtiment peut alors abriter deux pièces.

### GRANDE CABANE

Sans des fondations solides et d'excellentes connaissances en architecture, on ne peut pas construire de bâtiment plus grand de manière sûre. Cette cabane est assez vaste pour y installer trois pièces et peut servir de base à une structure plus haute (voir l'encadré *Plusieurs étages*).

### *Plusieurs étages*

Il est possible de construire des bâtiments plus élevés en développant les structures vers le haut à l'aide d'escaliers, de plateformes suspendues et d'étages supplémentaires au-dessus du niveau du sol.

En pratique, une grande cabane doit occuper le rez-de-chaussée. Chaque étage se compose d'une cabane moyenne, mais le nombre de rangs requis en Réparation augmente de +1 par étage au-dessus du rez-de-chaussée.

Si le MJ l'accepte, les bâtiments hauts peuvent offrir de nouveaux avantages. Par exemple, un poste de garde situé au sommet d'un édifice élevé peut améliorer la Défense d'une valeur égale au nombre d'étages. En revanche, de tels bâtiments peuvent moins bien résister aux conditions météorologiques extrêmes comme des vents forts ou des orages.



## PIÈCES

Les structures fournissent de la place que l'on peut aménager dans différents buts, tous représentés par un type de **pièce** en particulier. Chaque pièce remplit un objectif unique qui bénéficie à l'ensemble de la communauté. Le mobilier qu'elle contient participe à atteindre cet objectif.

La plupart des pièces listées ci-dessous offrent un certain nombre de lits à la colonie. Certains des objets ci-dessous améliorent (ou dégradent) le Bonheur. Certaines pièces présentent une capacité de stockage: elles peuvent contenir le poids indiqué.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Chambre	Fréquents x25	5 jours	Lits +1, Bonheur +1, stocke 50 kg ou moins	–	Réparation 2	Fréquent
Dortoir	Fréquents x27	6 jours	Lits +4, Bonheur –1	–	Réparation 2	Fréquent
Appartements	Fréquents x26	6 jours	Lits +2, stocke 50 kg ou moins	–	Réparation 2	Fréquent
Salon	Fréquents x28	5 jours	Bonheur +2	–	Réparation 2	Fréquent
Entrepôt	Fréquents x24	6 jours	Stocke 150 kg ou moins	–	Réparation 2	Fréquent
Bureau	Fréquents x26	6 jours	Bonheur +1, stocke 50 kg ou moins, spécial	–	Réparation 2	Fréquent

### CHAMBRE

Cette pièce contient un lit, une chaise, une table et quelques rangements. Cet endroit confortable permet de se reposer, de travailler et de s'adonner à son passe-temps, mais il reste peu pratique si l'on a besoin de place.

### DORTOIR

Plusieurs lits s'entassent dans une seule pièce. On s'assure ainsi que chacun dispose d'un lit, au détriment de l'intimité.

### APPARTEMENTS

Deux lits, autant de casiers et peut-être un rideau au milieu de la pièce si vous avez de la chance: cette pièce est moins bondée – et donc plus confortable – qu'un dortoir.

### SALON

Cet espace collectif confortable permet de pratiquer son hobby, de se détendre et de fréquenter ses voisins. Un lieu précieux pour la communauté.

### ENTREPÔT

Ce lieu sert à entreposer de grandes quantités de matériel. Bien qu'en apparence futile, une telle réserve se révèle souvent inestimable pour organiser et trier les ressources.

### BUREAU

Un espace de travail tout ce qu'il y a de plus simple, meublé d'un bureau, de deux ou trois chaises et de petits rangements. Un lieu destiné exclusivement à l'organisation des questions professionnelles peut faciliter l'existence à un point surprenant.

En soi, un bureau présente peu d'avantages, mais on peut le réserver à des actions et des objets précis, qui se déroulent ou se situent ailleurs dans la colonie. Le fonctionnement de cette dernière s'en trouve amélioré grâce aux bonus offerts.

Un tel bureau peut servir de bureau du maire: le chef de la colonie peut alors y organiser la vie de la communauté et y traiter les problèmes. Dans ce cas, un unique habitant peut entreprendre deux actions par jour au lieu d'une seule, puisque le travail quotidien est organisé avec plus d'efficacité.

## ÉNERGIE

Ces installations produisent et acheminent l'électricité dans toute la colonie.

Les générateurs fournissent une certaine quantité d'électricité, mais encore faut-il la distribuer. Alimenter un objet ou une structure nécessite de construire un pylône pour acheminer le courant depuis le générateur, à moins que ce dernier soit installé directement dans la structure ou sur elle.

Certains générateurs sont Bruyants: le bruit fort et constant qu'ils émettent peut poser des problèmes à la communauté. Pour chaque installation Bruyante, ajoutez +1 à l'un des dés lancés pour déterminer si la colonie subit une attaque.

Cette section présente aussi quelques infrastructures qui nécessitent de l'Énergie, mais ne rentrent dans aucune autre catégorie.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Éolienne	Fréquents x15 Peu fréquents x16	4 jours	Énergie +3	-	Réparation 2	Fréquent
Petit générateur	Fréquents x7 Peu fréquents x4	5 jours	Énergie +3	-	Science 2	Fréquent
Générateur moyen	Fréquents x11 Peu fréquents x9	8 jours	Énergie +5 Bruyant	-	Science 3	Fréquent
Grand générateur	Fréquents x4 Peu fréquents x33 Rares x3	12 jours	Énergie +10 Bruyant	Scientifique 1	Science 3	Peu fréquent
Générateur à fusion	Fréquents x2 Peu fréquents x67 Rares x20	30 jours	Énergie +100	Scientifique 4	Science 4	Peu fréquent
Pylône électrique	Fréquents x12 Peu fréquents x4	1 jour	Transmet l'Énergie	-	Science 2	Fréquent
Lumières	Fréquents x2 Peu fréquents x2	1 jour	Bonheur +1 Nécessite Énergie	-	Science 2	Fréquent
Balise radio	Fréquents x14 Peu fréquents x6 Rares x4	3 jours	Coûte 1 Énergie Attire des habitants (voir page suivante)	-	Science 3	Fréquent

### ÉOLIENNE

Ces hautes structures produisent de l'énergie quand le vent fait tourner leurs pales. Bien que relativement simples à construire, elles nécessitent beaucoup de composants par rapport à l'énergie qu'elles fournissent. Les éoliennes doivent être installées en extérieur. Le MJ peut décréter qu'elles délivrent plus d'énergie si on les monte au sommet de hautes structures.

### GÉNÉRATEURS

Quoique un peu complexes à construire, les générateurs produisent une quantité d'électricité constante. Les petits et moyens générateurs peuvent être installés à

l'intérieur d'une structure, ce qui leur permet d'alimenter cette dernière et tout ce qu'elle contient, en plus de les protéger des attaques. Une même pièce peut abriter un générateur moyen ou jusqu'à deux petits générateurs, mais rien d'autre. En général, on ne peut installer les grands générateurs qu'en extérieur.

### GÉNÉRATEUR À FUSION

Les générateurs à fusion n'émettent presque aucun bruit et produisent des quantités d'énergie colossales, mais leur fabrication s'avère extrêmement difficile et coûteuse. En général, on ne peut les installer qu'en extérieur.

## PYLÔNES ÉLECTRIQUES


Ces grands poteaux de bois ou d'acier, au sommet desquels sont installés des composants électriques simples, relient les générateurs et les appareils électriques par des câbles. Certains présentent des interrupteurs, ce qui permet à un personnage d'allumer ou d'éteindre les appareils comme il le souhaite.

## LUMIÈRES

Cet éclairage suffit pour illuminer toute une structure. L'installation peut se faire à l'extérieur du bâtiment, à l'intérieur ou aux deux endroits. La structure doit être connectée à une source d'Énergie pour que les lumières fonctionnent, mais elles en consomment si peu qu'elles n'en privent aucunement le bâtiment (si ce dernier est alimenté en électricité, les lumières s'allument).

## BALISE RADIO

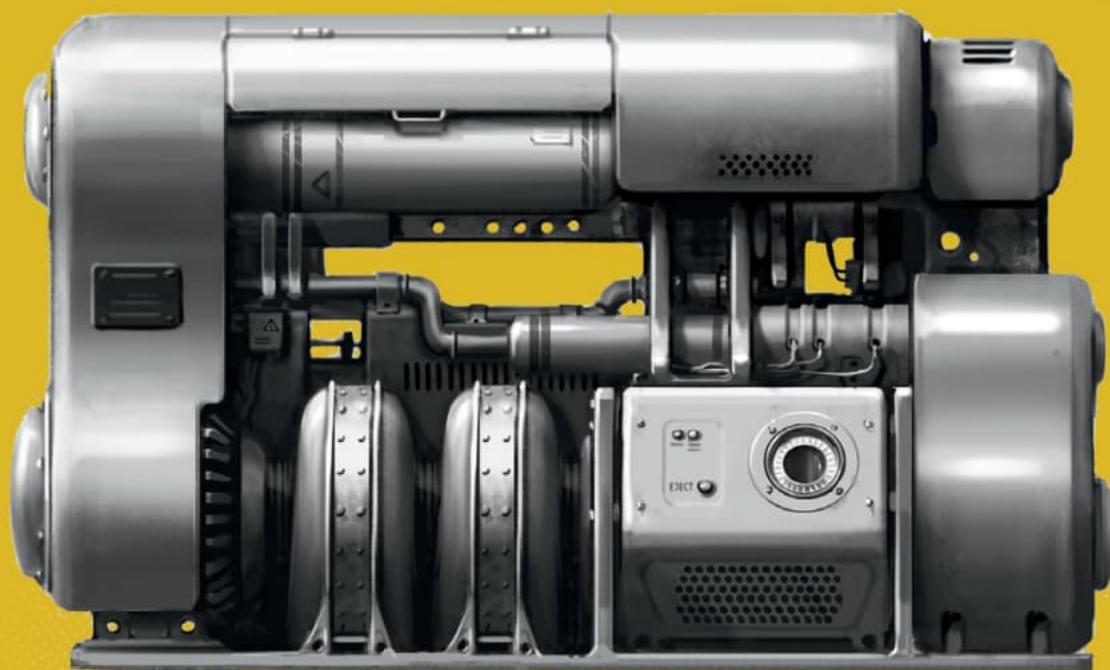
Cet appareil est conçu pour émettre un signal radio qui invite des gens à venir s'installer dans la colonie.

À la fin de chaque jour, si le nombre de jours d'activité de la balise excède la valeur de Colons, lancez un nombre de  égal à la différence entre les deux. Si au moins un Effet apparaît, un nouvel habitant arrive le lendemain. Reprenez alors à zéro le compte des jours d'activité de la balise. Quelqu'un coupe le signal de la radio quand la population atteint son maximum, afin d'économiser l'électricité.

## *Grands générateurs*

La plupart du temps, les grands générateurs et les générateurs à fusion sont trop imposants pour tenir dans les bâtiments que vous créez pour votre colonie : aucune pièce n'est assez vaste pour les accueillir.

Néanmoins, dans le cas d'une colonie établie dans des structures préexistantes, vous pouvez trouver des pièces assez spacieuses pour abriter un tel réacteur. Le MJ peut accepter que vous construisiez un grand générateur ou un générateur à fusion en intérieur si vous tombez sur une pièce assez vaste pour accueillir l'appareil.




## DÉFENSE

Ces installations aident à protéger la colonie contre les attaques extérieures, que ce soit en fournissant un couvert pour guetter les ennuis ou repousser les assaillants, ou des appareils à même de décourager les pillards.

Certaines offrent uniquement leur bonus si un colon entreprend une action pour les utiliser : elles se distinguent par le mot-clef Patrouille. Une même personne peut utiliser jusqu'à trois de ces installations chaque jour, et chacune améliore alors la Défense de +1.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARÉTÉ
Poste ou tour de garde	Fréquents x14	2 jours	Défense +1 pour l'action Garder	-	Réparation 2	Fréquent
Sirène	Fréquent x10 Peu fréquents x6	2 jours	Utilise 1 d'Énergie, Défense +1 pour l'action Garder	-	Science 3	Fréquent
Tourelle à mitrailleuse	Fréquents x8 Peu fréquents x4 Rares x1	2 jours	Défense +3	-	Réparation 3	Fréquent
Tourelle à mitrailleuse lourde	Fréquents x10 Peu fréquents x6 Rares x2	3 jours	Défense +4	Fana d'armes 1	Réparation 4	Peu fréquent
Tourelle laser	Fréquents x5 Peu fréquents x13 Rares x9	4 jours	Utilise 1 d'Énergie, Défense +4	Scientifique 1	Science 3	Peu fréquent
Tourelle laser lourde	Fréquents x3 Peu fréquents x14 Rares x16	4 jours	Utilise 2 d'Énergie, Défense +6	Scientifique 3	Science 4	Peu fréquent
Tourelle à fusil cal. 12	Fréquents x6 Peu fréquents x17 Rares x5	4 jours	Utilise 1 d'Énergie, Défense +4	Fana d'armes 2	Réparation 4	Peu fréquent
Projecteur	Fréquents x6 Peu fréquents x7 Rares x1	2 jours	Utilise 1 d'Énergie, Défense +1	-	Science 2	Fréquent

### POSTES DE GARDE ET TOURS DE GARDE

Simple barricades et plateformes surélevées, ces installations offrent une bonne position défensive à la colonie. Elles servent en effet de point de ralliement décent en cas d'attaque et d'abri raisonnable durant une fusillade (2  d'abri à quiconque s'abrite derrière). De plus, pendant un combat, l'un des personnages situés en haut d'une tour de garde ajoute 2 à son initiative.

### SIRÈNE

Une sirène, alimentée en énergie et activée, produit un hurlement fort qui prévient la colonie du danger. On la placera, dans l'idéal, à proximité d'un poste ou d'une tour

de garde afin que les sentinelles puissent la déclencher dans les plus brefs délais. Une sirène améliore la sécurité d'une colonie en diminuant le temps de réaction des défenseurs.

Elle peut aussi servir de pylône électrique et alimenter les appareils proches.

### TOURELLE À MITRAILLEUSE

Cette tourelle à mitrailleuse simple, montée sur un trépied, ouvre automatiquement le feu sur les menaces en approche. Elle utilise le profil de la tourelle mitrailleuse Mk I (page 375 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).

## TOURELLE À MITRAILLEUSE LOURDE

Cette tourelle, plus robuste, est fixée au sol pour plus de stabilité. Ses munitions, plus puissantes, en font une menace même pour les attaquants les plus résistants. Elle utilise le profil de la tourelle mitrailleuse Mk V (page 376 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).

## TOURELLE LASER

Cette arme laser semi-automatique est montée sur un trépied. Elle nécessite une alimentation externe et, bien que la cadence de tir de la tourelle mitrailleuse lui fasse défaut, sa précision et sa portée lui offrent une efficacité redoutable lorsqu'on l'installe en hauteur. Elle utilise le profil de la tourelle laser (page 378 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).

## TOURELLE LASER LOURDE

Ce laser automatisé sur trépied manque de la précision propre à sa version plus légère, mais sa portée et sa cadence de tir améliorées en font une défense redoutable. Il utilise le profil de la tourelle mitrailleuse Mk V (page 376 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*), dont les dégâts deviennent énergétiques et sur laquelle on peut récupérer 3d20 tirs de cellules à fusion au lieu des cartouches 5,56 mm.

## TOURELLE À FUSIL CAL. 12

Particulièrement efficace malgré sa portée courte, ce puissant fusil sur trépied s'avère particulièrement redoutable dans les goulets d'étranglement, où les assaillants se retrouvent à l'étroit. Il utilise le profil de la tourelle à fusil cal. 12, page 187.

## PROJECTEUR

Installé sur un trépied, le projecteur fixe son faisceau lumineux sur les ennemis qui s'approchent suffisamment.



## RESSOURCES

Ces installations produisent des ressources utiles voire indispensables à l'autonomie d'une colonie.

Les objets qui fournissent de l'Eau augmentent la valeur d'Eau. Si cette dernière excède la valeur de Colons, alors la colonie obtient chaque jour 1 unité d'eau purifiée par tranche de 2 points de différence (par exemple, une colonie dont les valeurs d'Eau et de Colons s'élèvent respectivement à 8 et 6 produit 1 unité d'eau purifiée). Vous pouvez ensuite utiliser ou vendre cette eau.

Nombre des objets ci-dessous sont en lien avec des **cultures**. Chaque tranche de 3 cultures consomme 1 d'Eau. Une personne qui entreprend l'action S'occuper des cultures peut prendre soin de 6 cultures au maximum dans le cadre de son action. Ajoutez la nourriture produite par toutes les cultures dont les colons s'occupent à la valeur de Vivres totale. Comme indiqué page 39, si la valeur de Vivres dépasse la valeur de Colons, la

colonie obtient chaque jour 1 objet de nourriture (déterminé sur la table Cueillette) par point d'excédent (par exemple, une colonie dont les valeurs de Vivres et de Colons s'élèvent respectivement à 8 et 6 récolte 2 objets de nourriture). Vous pouvez ensuite utiliser ou vendre ces produits.

La plupart des objets ci-dessous doivent être placés dans de la terre: vous ne pouvez donc pas les planter dans du béton ou dans tout autre sol artificiel. Quand une colonie est fondée, le MJ doit établir la nature des sols de la région. Construire des parcelles de jardin (ci-dessous) permet de préparer des zones arables dans un terrain inadapté: les colons peuvent alors planter leurs cultures dans ce rectangle de terre délimité.

Les épurateurs d'eau doivent être installés dans l'eau pour fonctionner.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Pompe à eau	Fréquents x5 Peu fréquents x1	2 jours	À placer dans la terre arable, Eau +3	–	Réparation 2	Fréquent
Pompe alimentée	Fréquents x25 Peu fréquents x12	3 jours	À placer dans la terre arable, nécessite 4 d'Énergie, Eau +10	–	Réparation 4	Fréquent
Épurateur d'eau	Fréquents x19 Peu fréquents x4	4 jours	À placer dans l'eau, nécessite 2 d'Énergie, Eau +10	–	Réparation 4	Fréquent
Épurateur d'eau industriel	Fréquents x36 Peu fréquents x14	6 jours	À placer dans l'eau, nécessite 5 d'Énergie, Eau +40	Scientifique 1	Science 3	Peu fréquent
Parcelle de jardin	Fréquents x4 Engrais x1	1 jour	Peut accueillir jusqu'à 4 cultures	–	Réparation 1	Fréquent
Cultures	Carotte, maïs, courge, melon, fruit mutant, blé surin ou tomate x1	1 jour (maximum)	Fournit 1 objet de nourriture	–	Survie 1	Fréquent
Station de récupération	Fréquents x8	1 jour	Améliore l'action Fouiller	–	Réparation 2	Fréquent
Poste de caravane marchande	Fréquents x5	1 jour	Commerce (voir page 54)	–	Discours 2	Rare
Mangeoire à brahmines	Fréquents x10	2 jours	Nourrit jusqu'à 2 brahmines	–	Survie 2	Fréquent

## POMPE À EAU

Ces appareils simples permettent de puiser l'eau dans les sources souterraines, moins susceptibles d'avoir été irradiées ou polluées que l'eau en surface. L'utilisation de ces pompes manuelles demande un certain effort, et elles produisent donc une quantité d'eau moindre par rapport aux dispositifs automatisés.

## POMPE ALIMENTÉE

Les pompes alimentées constituent une amélioration des pompes manuelles qu'utilisent beaucoup de petites colonies. Installées dans les mêmes conditions, elles fonctionnent en revanche à l'électricité et non à la force du poignet. Ce qui ne les rend pas particulièrement efficaces pour autant.

## ÉPURATEUR D'EAU

Ces appareils imposants puisent l'eau dans de grandes sources (comme un lac ou une rivière, en général) et un système de filtres et de mécanismes divers élimine les radiations et la pollution. Un épurateur d'eau est bien plus efficace qu'une pompe alimentée, mais toutes les colonies ne disposent pas d'un plan d'eau adapté.

## ÉPURATEUR D'EAU INDUSTRIEL

Bien plus grand et efficace qu'un épurateur d'eau ordinaire, cet appareil constitue le moyen le plus sûr de fournir une importante quantité d'eau pure et potable à une colonie qui peut se permettre de le construire avec ses générateurs.

## PARCELLE DE JARDIN

Cette petite zone de terre retournée sert à planter des cultures dans un sol qui ne pourrait pas en recevoir autrement.


## CULTURES

Les colonies peuvent cultiver diverses plantes que l'on rencontre dans les Terres désolées afin d'obtenir une source de nourriture durable. Les carottes, le maïs, les courges, les melons, les fruits mutants, le blé surin et les pomates constituent autant d'options. Semer les cultures nécessite une journée de travail mais, durant ce temps, les colons peuvent semer toutes les cultures en leur possession : à moins que le MJ décrète le contraire, planter des cultures ne prend jamais plus d'une journée.



## STATION DE RÉCUPÉRATION

Fouiller en quête de provisions constitue un mode de vie pour bien des habitants des Terres désolées, mais une station de récupération peut grandement améliorer l'efficacité de cette activité, grâce à des outils utiles pour récupérer les composants bruts des déchets trouvés dans les ruines.

Chaque station de récupération de la colonie permet de relancer jusqu'à 3  lorsque au moins l'un des habitants entreprend l'action Fouiller.

## POSTE DE CARAVANE MARCHANDE

Cette structure, quoique simple, doit son importance à ce qu'elle représente. Conclure un accord avec une caravane marchande locale et construire un abri rudimentaire et une mangeoire à brahmines permet aux animaux des marchands de se reposer, et assure que le commerce arrive jusqu'à la colonie. Cette dernière peut ainsi faire affaire, comme décrit à la page 54, et le marchand se présente tous les sept jours.

## MANGEOIRE À BRAHMINES


Bêtes de trait utiles, les brahmines produisent aussi d'autres ressources. Une mangeoire permet de conserver un ou deux de ces animaux dans la colonie.




## Engrais

L'engrais s'avère quasi indispensable à toute tentative d'agriculture. Du point de vue des règles, l'engrais est un composant peu fréquent, mais il présente aussi d'autres utilités.

Chaque unité d'engrais peut enrichir le sol de 6 cultures au maximum, ce qui double la quantité de Vivres qu'elles produisent. L'engrais sert aussi d'ingrédient à certaines recettes : le composant peu fréquent du Jet doit toujours être de l'engrais, et certaines recettes de ce livre en nécessitent.

Chaque fois qu'une colonie dotée d'une mangeoire à brahmines attire un nouvel habitant, lancez 1 . Un Effet indique que le nouveau venu arrive avec une brahmine. Ces animaux ne comptent pas dans l'effectif des Colons, et jusqu'à deux d'entre eux peuvent vivre dans la colonie pour chaque mangeoire construite.

Comme indiqué à la page 182 du livre de base, les colons peuvent traire chaque brahmine chaque jour et ainsi obtenir une unité de lait de brahmine. Dans une colonie, chaque brahmine peut être comptée comme une culture pour les besoins de l'action S'occuper des cultures. Le lait de brahmine est ensuite ajouté au surplus de la colonie plutôt qu'aux valeurs de Vivres ou d'Eau. Chaque brahmine produit aussi 2  d'unités d'engrais par jour.


Dans le cadre de l'action S'occuper des cultures, un colon peut abattre et dépecer une brahmine au lieu de la traire : il récolte alors +2 de Vivres (ou 2 morceaux de viande de brahmine, soit plus que d'habitude, puisque le personnage a le temps de s'appliquer). En revanche, pour des raisons évidentes, cette option n'est possible qu'une fois par brahmine, et l'animal est ensuite décompté de la colonie.

## MAGASINS



Caractéristiques d'une colonie prospère, les magasins accueillent des habitants et des voyageurs désireux d'acheter et de vendre des biens. Leur construction nécessite des capsules, au contraire des autres structures : elles représentent un investissement initial dans le magasin, comme l'acquisition d'un stock de départ auprès de commerçants de passage ou de communautés proches.

Les magasins entraînent deux effets : l'un sur la colonie, l'autre sur le marchand qui tient la boutique et avec qui les personnages joueurs peuvent commercer. Seul le premier est listé dans la table. Les détails du magasin se trouvent dans la section qui le présente. Vous ne pouvez construire qu'un magasin de chaque type (donc pas plus d'un magasin d'armures, pas plus d'un magasin d'armes, etc.).

Tout d'abord, les magasins amènent un **Revenu** à la colonie, noté de 1 à 3. À la fin de chaque journée, chaque magasin ajoute à la colonie une fois son Revenu indiqué par tranche complète de 5 Colons. Par exemple, une colonie dotée d'un magasin offrant un Revenu égal à 2, habitée par 15 Colons, gagne chaque jour 6 de Revenu.

Ensuite, les magasins vendent des biens (et parfois des services) aux individus comme les personnages joueurs. Chaque type de magasin présenté ici vend une catégorie d'objets précise, avec une Rareté maximale. Cependant, un personnage joueur peut tenter un jet de disponibilité (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 85**) pour voir si un article rare de la catégorie de biens vendus est en stock. Comme d'habitude, le joueur lance un nombre de  égal à sa valeur de CHA. Le nombre d'Effets obtenus égale la Rareté maximale du stock, et un unique objet de cette Rareté ou inférieure est disponible. Les personnages joueurs peuvent tenter ce jet un nombre de fois par semaine égal à la valeur de Revenu du magasin (une, deux, ou trois fois). Cette dernière détermine aussi le nombre de capsules que possède le commerce pour faire affaire : un magasin de Revenu 1 dispose de 50 + 1d20 capsules ; un magasin de Revenu 2 en a 100 + 3d20 ; un magasin de Revenu 3, lui, peut déboursier 200 + 5d20 capsules.

Les magasins tirent parti d'un **bureau** (page 41) : un magasin doté de son propre bureau augmente de 1 son Revenu, puisqu'il est mieux organisé et géré. Si ce Revenu égale 4, le magasin dispose de 300 + 7d20 capsules pour commercer.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Échoppe	Fréquents x8 300 capsules	1 jour	Bonheur +1, Revenu 1	Chef local 2	Troc 2	Peu fréquent
Boutique	Fréquents x8 600 capsules	2 jours	Bonheur +2, Revenu 2	Chef local 2	Troc 3	Peu fréquent
Grand magasin	Fréquents x8 1 500 capsules	3 jours	Bonheur +3, Revenu 3, +1  pour la récupération sur les PNJ	Chef local 2, Fana de capsules 1	Troc 4	Peu fréquent
Poste de premier secours	Fréquents x8 300 capsules	1 jour	Bonheur +1, Revenu 1	Chef local 2	Troc 1, Médecine 2	Peu fréquent
Clinique	Fréquents x8 600 capsules	2 jours	Bonheur +2, Revenu 2	Chef local 2, Infirmier	Troc 2, Médecine 3	Peu fréquent
Centre chirurgical	Fréquents x8 1 500 capsules	3 jours	Bonheur +3, Revenu 3, +1  pour la récupération sur les PNJ	Chef local 2, Infirmier, Fana de capsules 1	Troc 3, Médecine 4	Peu fréquent

## MAGASINS

Les échoppes, les boutiques et les grands magasins servent de bazars et vendent un assortiment d'objets divers.

Les personnages peuvent tenter de vendre ou d'acheter n'importe quel type d'objets dans ces magasins. En règle générale, la Rareté des articles n'excède pas 0 dans une échoppe, 1 dans une boutique et 2 dans un grand magasin. Un magasin peut se situer dans une structure et en occupe alors une seule pièce.

Lorsque vous construisez un magasin, vous pouvez choisir de le spécialiser dans un type de marchandises, ce qui l'altère comme suit :

- **Magasin d'armures** : le magasin achète et vend uniquement des pièces d'armure. La Rareté maximale des objets augmente de 1 par rapport à la règle générale.
- **Magasin d'armes** : le magasin achète et vend uniquement des armes et des munitions. La Rareté maximale des objets augmente de 1 par rapport à la règle générale.



- **Nourriture et boissons** : le magasin achète et vend uniquement des boissons et de la nourriture. La Rareté maximale des objets augmente de 1 par rapport à la règle générale. Ces magasins prennent souvent la forme de bars et de restaurants, et le bonus au Bonheur qu'ils offrent augmente de +1.
- **Tenues** : le magasin achète et vend uniquement des tenues. La Rareté maximale des objets augmente de 1 par rapport à la règle générale.
- **Établissements de soins** : le magasin achète et vend des drogues et propose des services médicaux. Les postes de premier secours vendent des drogues dont la Rareté n'excède pas 1, les cliniques des drogues de Rareté 2 au maximum, et les centres chirurgicaux des drogues jusqu'à 3 de Rareté. Ces établissements prennent la forme de centres médicaux : par conséquent, ils peuvent aussi fournir des soins et proposer les services ci-dessous. Le vendeur, s'il doit effectuer un test, présente une **INT** de 5 et l'atout personnel **Médecine** à 2 dans un poste de premiers soins ; une **INT** de 6 et l'atout personnel **Médecine** à 3 dans une clinique ; et une **INT** de 7 et l'atout personnel **Médecine** à 4 dans un centre chirurgical.
- **Rendre des PV et soigner des blessures** : le vendeur accomplit l'action Porter secours, à l'aide d'un Stimpak dilué dans un poste de premiers secours (contre 60 capsules) ; d'un Stimpak dans une clinique (contre 100 capsules) ; ou d'un Super Stimpak dans un centre chirurgical (contre 180 capsules).
- **Purger les radiations** : le vendeur administre une dose de RadAway dilué dans un poste de premiers secours (contre 70 capsules), ou une dose de RadAway dans une clinique ou un centre chirurgical (contre 100 capsules). Juste après, il offre aussi un verre d'eau purifiée afin de réhydrater son patient.
- **Soigner les addictions** : le vendeur élimine toutes les addictions de son patient, comme si ce dernier avait pris une dose d'Addictol (même si le marchand ne devrait pas en avoir en stock), mais l'effet se manifeste au bout de 2 + 2 🕒 heures. Entretemps, le client se retrouve pris de vertiges et de nausées. Dans une clinique ou un centre chirurgical, il bénéficie aussi d'une chaise ou d'un lit pour se reposer en attendant que le traitement agisse. Ce service coûte 100 capsules.

## POSTES DE FABRICATION

Chaque poste de fabrication contient un assortiment d'outils pour créer, entretenir, réparer et améliorer des équipements d'une catégorie précise. Le livre de base détaille l'utilisation de ces différents postes de fabrication, et en construire un dans une colonie peut se révéler inestimable.

OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Établi d'armures	Fréquents x3 Peu fréquents x21	2 jours	Fabrication	Chef local 2, Armurier 1	Réparation 3	Peu fréquent
Atelier de chimie	Fréquents x14 Peu fréquents x14	2 jours	Fabrication	Chef local 2, Chimie 1	Science 3	Peu fréquent
Poste de cuisine	Fréquents x8 Peu fréquents x6	1 jour	Fabrication	Chef local 2	Survie 1	Peu fréquent
Poste d'armures assistées	Fréquents x4 Peu fréquents x32 Rares x3	3 jours	Fabrication	Chef local 2, Armurier 2	Science 3	Peu fréquent
Établi d'armes	Fréquents x10 Peu fréquents x14	2 jours	Fabrication	Chef local 2, Forgeron 1 ou Fana d'armes 1	Réparation 3	Peu fréquent
Établi de robots	Fréquents x18 Peu fréquents x36 Rares x6	4 jours	Fabrication	Chef local 2, Expert en robotique 2	Réparation 2, Science 2	Peu fréquent

### ÉTABLI D'ARMURES

Ce poste de fabrication sert à travailler sur tout type d'armures, de tenues et de vêtements, à l'exception des armures assistées, lesquelles nécessitent un poste d'armures assistées (voir ci-contre).

### ATELIER DE CHIMIE

Ce poste de fabrication sert à créer des drogues (y compris des médicaments tels que les Stimpaks), des explosifs (grenades ou mines) et des munitions pour le pistolet à seringues.

### POSTE DE CUISINE

Ce poste de cuisine permanent est prévu pour durer plus longtemps que les feux de cuisine provisoires présentés dans le livre de base. Il sert à cuisiner de la nourriture et à concevoir des boissons.

### POSTE D'ARMURES ASSISTÉES

Cet équipement, aussi complexe que coûteux, permet à ses utilisateurs d'effectuer des réparations et des modifications sur une armure assistée. Seuls le châssis et les pièces d'une armure assistée peuvent être entretenus à ce poste.

### ÉTABLI D'ARMES

Ce poste de fabrication sert à modifier ou réparer tous types d'armes. Au moins l'un des participants à sa construction doit posséder l'une ou l'autre de ces aptitudes au rang 1: Forgeron ou Fana d'armes.

### ÉTABLI DE ROBOTS

Un établi de robots, le plus grand de tous les postes de fabrication, permet aux ingénieurs en robotique de construire ou modifier des automatrons, ainsi que d'installer des modules et d'améliorer les blindages. Au moins l'un des participants à sa construction doit posséder l'aptitude Expert en robotique au rang 2.

## Services de fabrication

Placez un poste de fabrication à proximité ou à l'intérieur d'un magasin du même type : le vendeur pourra alors offrir des services de fabrication. Apportez-lui les composants nécessaires ou des mods, et il créera l'objet ou installera le mod pour vous, moyennant quelques capsules. Aucun test n'est requis : on part du principe que le PNJ réussit son test de compétence.

- Le PNJ à la tête d'une échoppe peut fabriquer un objet dont la complexité n'excède pas 3 et qui nécessite une aptitude au rang 1 au maximum. Il facture ses services 25 capsules par tâche.
- Le PNJ à la tête d'une boutique peut fabriquer un objet dont la complexité n'excède pas 4 et qui nécessite une aptitude au rang 2 au maximum. Il facture ses services 50 capsules par tâche.
- Le PNJ à la tête d'un grand magasin peut fabriquer un objet dont la complexité n'excède pas 5 et qui nécessite une aptitude au rang 3 au maximum. Il facture ses services 75 capsules par tâche.

## TOUT LE CONFORT D'UN FOYER

La grande question, pour tout groupe de personnages joueurs, est... pourquoi poser ses bagages ? En dehors de quelques installations pratiques, fonder ou gérer une colonie revient à s'occuper des besoins d'autrui en y gagnant fort peu à titre personnel.

À n'en point douter, quelques nobles âmes qui traînent dans les Terres désolées pourraient, par bonté de cœur, se montrer enclines à aider des étrangers et à rassembler des communautés pour un bénéfice mutuel. Néanmoins, il existe quelques avantages à cette tâche, au-delà d'un simple sentiment aussi trouble que chaleureux.

### REPOS ET DÉTENTE

Lorsque vous rejoignez ou fondez une colonie, vous pouvez profiter de ses installations quand bon vous semble, vous pouvez y trouver un lit, manger et boire tout ce qui est disponible et utiliser tous les postes de cuisine, les ateliers et le stock.

Les personnages joueurs ne comptent pas dans les attributs de la colonie. Ils peuvent dormir dans les Lits qui ne sont pas attribués (c'est-à-dire les Lits en surplus par rapport à l'effectif des Colons) et consommer ce qu'ils veulent dans le stock. Un abri signifie de plus que les personnages peuvent se protéger des intempéries, et ils obtiennent le bonus de l'état **bien reposé** s'ils dorment au moins 8 h.

Ils peuvent aussi donner un coup de main pour le travail à effectuer dans la communauté, qu'il s'agisse de s'occuper des cultures, de partir fouiller en quête de matériel, de construire de nouvelles structures ou de monter une défense contre des assaillants. Chaque jour, chaque PJ peut accomplir 1 action de colonie (page 38), qui l'occupe pendant 8 h. Les autres habitants peuvent aussi demander une aide spécifique : le MJ tient là une réserve de quêtes et d'aventures inépuisable (sans compter les récompenses et les aubaines qu'offrent ces quêtes).

### COMMUNAUTÉ ET RÉPUTATION

Une colonie abrite une communauté et, dans une communauté, on s'entraide. Chaque habitant cache un ami et allié potentiel. Ses savoir-faire, ses connaissances ou sa présence peuvent aider les personnages joueurs dans leurs tâches. Le MJ peut renforcer cette idée en créant des personnalités et des détails uniques pour chaque habitant, mais aussi en appliquant des règles inédites pour représenter les individus qui composent la communauté locale.

Au-delà de ça, les personnages joueurs développent une réputation auprès de la communauté (et de ses voisines). La valeur de cette réputation s'échelonne de 0 à 5, en fonction de l'opinion des habitants au sujet des personnages joueurs. Quand l'un d'entre eux interagit avec un groupe auprès duquel ils ont développé une réputation, il peut remplacer la valeur de ses compétences Troc ou Discours par sa valeur de Réputation, qu'il considère comme un atout personnel.

Une colonie, si vous l'avez fondée, commence par se montrer amicale (3). Si elle existait déjà, vous ne pouvez pas vous y installer et rejoindre les colons tant qu'elle n'est pas au moins neutre (2).

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Une colonie hostile ne vous aide pas et risque même de vous attaquer à vue. Ses membres vous barrent l'entrée et préviennent les gardes s'ils vous voient en train de vous faufiler à l'intérieur. N'attendez ni gentillesse ni pitié.
1 (prudente)	Les membres de la colonie ne savent pas s'ils peuvent vous faire confiance. On vous vend les articles et les services à des prix très injustes, et l'on hésite à vous parler ouvertement. Les gardes ne se montrent pas directement hostiles, mais ils peuvent vous interdire l'accès à certains lieux et ne pas vous laisser passer la nuit sur place. Vous aurez peut-être la chance de trouver ce dont vous avez besoin si vous prouvez à quelqu'un que ça en vaut la peine.
2 (neutre)	Soit vous ne présentez aucun intérêt particulier pour les habitants, soit vos précédentes actions leur laissent une impression mitigée. Vous n'aurez aucun traitement de faveur, mais ne serez pas non plus sujet à une hostilité injustifiée. On est loin de vous considérer comme un membre de la colonie, mais vous avez toujours la possibilité de faire changer d'avis les habitants. Vous pouvez vous abriter ou acheter des biens ici, si quelqu'un accepte de commercer avec vous, mais ne vous attendez pas à un traitement de faveur.
3 (amicale)	Les gens de cette colonie vous considèrent comme un ami. On vous reconnaît dans la rue, et l'on vous salue souvent. Vous pourrez parfois trouver un abri gratuit ou à prix réduit, et les habitants sont disposés à négocier toutes sortes de biens avec vous. Désormais, vous n'aurez aucun mal à obtenir des informations ou du travail auprès d'eux.
4 (confiante)	Vous vous êtes fait un sacré nom dans cette colonie. Les gens ont confiance en vous et en votre jugement. On est prêt à vous faire une ristourne sur les articles, et même à vous prêter des capsules ou de l'équipement spécial, si l'on en dispose, certain que vous rendrez le tout. Certains marchands vous proposent même des objets rares qu'ils réservent à qui ils veulent impressionner. Mais surtout, les habitants se soucient assez de vous pour faire tout leur possible afin de vous protéger si vous êtes en danger.
5 (alliée)	Ici, on vous considère comme l'allié le plus proche, presque un membre de la famille. On vous offre des cadeaux quand vous partez afin de faciliter votre voyage : un bon repas fait maison, une vieille bâche, un briquet ou un outil difficile à trouver, mais qui pourrait bien vous sauver la vie dans les Terres désolées. Si elle apprend que vous avez des ennuis loin de chez elle, votre famille d'adoption peut même monter une expédition pour traverser les Terres désolées et vous venir en aide.



## AMÉLIORER ET DÉGRADER SA RÉPUTATION

Les personnages peuvent améliorer leur réputation de colonie comme ils le feraient pour une faction (voir **Kit du meneur de jeu de Fallout**, page 8). Effectuez un test de réputation quand vous achevez une quête ou quand le MJ décrète que la colonie a atteint une étape importante avec votre aide. Une quête au cours de laquelle le groupe a aidé les habitants ou sauvé la communauté d'une menace telle que des pillards ou des goules peut servir d'influence positive. De plus, s'installer dans une colonie et tisser des liens avec ses habitants peut aussi procurer des influences positives aux joueurs pour leurs tests de réputation. Le MJ doit réfléchir à la portée des actes des personnages : terminer une quête majeure peut valoir deux influences positives aux personnages, mais accomplir plusieurs tâches de colonie qui apportent toutes leur petite pierre à l'édifice peut aussi offrir ces influences.

Les mauvaises actions des personnages dans une colonie entraînent des influences négatives. Mentir, tricher et voler de manière répétée dégrade probablement leur réputation si cela vient à se savoir. Attaquer des civils ou commettre un acte encore plus odieux, comme un meurtre de sang-froid, peut se traduire par deux influences négatives. Plus la réputation des personnages est mauvaise, moins les habitants leur font confiance. Si la réputation de colonie d'un personnage tombe à 0, les habitants le mettront à la porte et n'hésiteront pas à employer la force pour y parvenir.

## INFLUENCES DE COLONIE

### Influences positives

- Avez-vous accompli une quête pour la colonie ?
- Avez-vous suivi les lois ou les règles de la colonie ?
- Avez-vous vaincu un ennemi de la colonie ?
- Êtes-vous venu en aide à la colonie ?
- Avez-vous accompli gratuitement un objectif de la colonie ?
- Avez-vous offert du matériel ou des provisions à la colonie ?

### Influences négatives





- Avez-vous échoué dans votre quête ?
- Avez-vous bafoué les lois ou les règles de la colonie ?
- Avez-vous ignoré l'appel à l'aide de la colonie ?
- Avez-vous tué, ou permis de tuer, l'un des membres ou des alliés de la colonie ?
- Avez-vous offert ou vendu du matériel ou des provisions aux ennemis de la colonie ?
- Avez-vous volé quelque chose à la colonie ?

## COMMERCE ET REVENU

Les colonies sont confrontées à des besoins auxquels elles ne peuvent pas toujours répondre seules. Le commerce constitue l'une des conséquences naturelles de la formation de communautés dans les Terres désolées, puisque des personnes se retrouvent avec un surplus de quelque chose et en manque d'autre chose.


De temps à autre, des marchands passent par une colonie et y proposent des biens en échange de capsules ou d'autres articles. En dehors des objets que les personnages joueurs pourraient vouloir vendre ou acheter en particulier, la colonie peut écouler tout le surplus de Vivres et d'Eau qu'elle a produit, ou acquérir celles qui lui manqueraient.

Lors de ces visites, la colonie peut effectuer tout ou partie des actions suivantes :

- Réduire sa valeur de Vivres et gagner 1 de Revenu, +1  par point de Vivres sacrifié
- Réduire sa valeur d'Eau et gagner 1 de Revenu, +1  par point d'Eau sacrifié
- Dépenser des points de Revenu et recevoir autant de  de Vivres (si le total obtenu égale 0, considérez-le comme égal à 1)
- Dépenser des points de Revenu et recevoir autant de  d'Eau (si le total obtenu égale 0, considérez-le comme égal à 1)


Les Vivres et l'Eau achetés peuvent être consommés en une seule journée ou conservés pour plus tard.

Si un marchand s'est présenté à la colonie (ce qui arrive régulièrement si elle dispose d'un poste de caravane marchande ou à cause de rencontres aléatoires), alors cet échange peut avoir lieu immédiatement.

Si la colonie a envoyé un habitant pour commercer grâce à l'action Échanger des marchandises, le MJ décide du temps qu'il faut au marchand pour revenir, en fonction de la distance de sa destination. Vous devez lister tout ce que cette caravane emporte à vendre au moment de son départ. En revanche, ne lancez pas les dés pour découvrir ce qu'elle rapporte tant qu'elle n'est pas de retour. Un habitant parti Échanger des marchandises revient toujours avec 2  de Revenu, fruit de petites transactions effectuées sur la route. Les Effets obtenus sur ces

dés comptent comme un -1 et non comme un +1 pour représenter les dépenses plutôt que les profits.

## Bureau commercial

Si vous disposez d'un magasin, vous pouvez y attacher un bureau afin de gérer le commerce de la colonie. Cette option ne nécessite pas qu'un habitant consacre une action à travailler là, mais avoir un lieu où effectuer la comptabilité et compter les capsules signifie que vous pouvez relancer jusqu'à 3  lancés dans le cadre de transactions.

## ENCAISSER

Le revenu d'une colonie appartient à cette dernière et à ses habitants, et il n'est pas possible de le convertir en capsules sans un minimum d'effort. Néanmoins, une colonie motivée par une raison suffisante peut offrir une partie de ses capsules aux personnages joueurs, peut-être pour acheter une pièce coûteuse dont elle a besoin ou en récompense d'un travail rondement mené.

L'un des personnages joueurs peut effectuer un test de **CHR + Troc** contre une difficulté fixée par leur réputation (éventuellement modifiée par les circonstances). Une réussite permet au groupe d'encaisser 1 de Revenu, plus 1 par PA dépensé après le test. Ce gain se traduit par l'obtention de 1d20 capsules par point de Revenu encaissé. Le résultat de chacun de ces dés, s'il est inférieur à la réputation des personnages joueurs, compte comme égal à cette dernière. Les personnages joueurs doivent appartenir à cette colonie pour en encaisser le Revenu; dans le cas contraire, il s'agit d'extorsion, une pratique que ne couvre pas ce livre.

RÉPUTATION DE COLONIE	DIFFICULTÉ
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

## EXEMPLES DE RUINES DES TERRES DÉSOLÉES

Les exemples qui suivent présentent des lieux pouvant servir de base à une colonie.

### VIEILLE FERME

Des champs envahis de végétation entourent ce corps de ferme et cette grange abandonnés. On pourrait y trouver quelque butin et des objets à récupérer, ainsi qu'un abri pour quelques nuits, mais si vous pouviez les nettoyer et les retaper, ils pourraient devenir bien plus.

**Problème :** un groupe de six à dix goules sauvages s'est installé dans la ferme, qu'il faut donc vider.

#### Structures :

- La ferme est une grande structure, avec une structure moyenne en guise d'étage. Ce dernier est divisé en deux appartements, contenant chacun deux lits. L'une des pièces du rez-de-chaussée se compose d'un salon, qui procure +2 de Bonheur et abrite une cuisine plus ou moins en état de marche, équivalant à un poste de cuisine. Les deux autres pièces au niveau du sol restent inutilisées.

- La grange est un grand bâtiment. Une partie en a été aménagée en entrepôt, qui accueille aussi le stock de la colonie: cette réserve peut donc contenir jusqu'à 300 kg de matériel. Le reste de la grange peut soit servir pour deux pièces, soit abriter un grand générateur ou un générateur à fusion. À l'extérieur du bâtiment se trouvent une pompe à eau et une mangeoire à brahmines.
- Les champs sont envahis par la végétation: les nettoyer nécessite deux jours de travail (ou un seul en s'y mettant à deux). Après quoi, la terre se révèle parfaite pour les cultures. La terre arable et les vieux outils agricoles permettent de s'occuper de 12 cultures au lieu de 6 et de récolter ainsi +6 de Vives par personne.

## RELAIS ROUTIER RED ROCKET

La peinture vive et brillante s'écaille, ternie par le temps et la poussière, mais le bâtiment reste solide, et l'emplacement est idéal pour le commerce.

**Problème :** une meute de quatre à six cabots a élu domicile dans le relais, qu'il faut donc vider.

### Structures :

- Le relais routier est une grande structure. L'ancien bureau du responsable pourrait tout à fait remplir le même office, tout comme le magasin en façade. À moins de reconvertir ses étagères en entrepôt. Seuls un poste d'armures assistées et un établi d'armures occupent l'espace du garage.
- Le toit du bâtiment est assez large, vaste et solide pour que l'on construise dessus.
- Devant l'édifice, le béton épais du sol empêche tout semis. En revanche, à l'arrière, on trouve une zone de terre polluée assez grande pour accueillir 12 cultures. Il y a même une pompe à eau. Il faudra négocier de la nourriture si la communauté grandit.



## USINE DE MUNITIONS ABANDONNÉE

Cette structure, aussi robuste qu'imposante, a survécu à l'épreuve du temps et offre un abri utile ainsi que des ressources précieuses.

**Problème :** une bande de douze à quinze pillards vit déjà sur place.

**Problème :** il faut localiser les disjoncteurs du bâtiment pour les réinitialiser.

**Problème :** l'immeuble a la côte, aussi bien chez les pillards que chez les colons. Lancez toujours un d20 pour déterminer s'il subit une attaque, +1d20 si la valeur de Vivres excède l'effectif des Colons, et +1d20 si la valeur d'Eau excède l'effectif des Colons. Si n'importe lequel de ces dés donne un résultat supérieur à la valeur de Défense, la colonie essuie un assaut comme décrit en page 39.

### Structures :

- L'usine est une grande structure à étage, et la surface de chaque niveau permet d'y installer cinq pièces.
  - L'étage comprend un bureau et un salon, et trois pièces que les pillards ont remplis de bric-à-brac et de débris.
- Le rez-de-chaussée dispose d'un grand entrepôt, ce qui porte la capacité du stock à 300 kg, et les pillards utilisaient deux dortoirs improvisés. L'atelier d'usinage abrite un établi d'armes, un établi d'armures et un atelier de chimie. Ici, les personnages dotés de l'aptitude Fabricant de munitions doublent la quantité de munitions qu'ils produisent.
- Le sous-sol contient un grand générateur en état de marche, mais il restera éteint tant que personne n'aura relancé les disjoncteurs. Cependant, il ne s'agit que d'un générateur de secours : l'usine est toujours reliée à une centrale électrique proche. La colonie disposerait d'une alimentation quasi illimitée si l'on pouvait relancer le générateur (attribut d'Énergie porté à 200).
- Les terres alentour se composent de gravier et de béton, laissant peu de place à l'agriculture.

# EXEMPLE DE COLONIE

## NEW'K

Nichée loin au nord des Appalaches, la colonie de New'k se dresse juste au-delà de son panneau d'agglomération détruit. Sur cette ancienne bande de terre privée poussent désormais des rangs et des rangs de maïs et de fruit mutant, le long de la piste d'aviation herbeuse datant d'avant-guerre. Le jet privé écrasé en bout de ligne a été reconverti en serre pour l'hiver, et l'on a transformé ses réacteurs en éoliennes pour alimenter les habitations situées dans les vieux hangars. La modeste tour où les contrôleurs aériens guidaient jadis l'atterrissage des petits avions sert désormais de nid-de-pie pour un tireur d'élite. Une sentinelle, postée dans cette tour de garde, surveille l'étendue de terrain dégagé que les colons cultivent. Parmi les personnes qui connaissent la colonie, très peu oseraient l'attaquer: sans abri, escalader la barricade de fortune qui entoure le périmètre et foncer désespérément à travers les champs, vers les bâtiments, semble bien peu avisé.

COLONS	VIVRES	EAU	ÉNERGIE	DÉFENSE	LITS	BONHEUR	REVENU
16	27	13	12	10	16	17	2

### STRUCTURES ET OBJETS

- Tour de contrôle (structure moyenne)
  - Poste de garde
  - Lumières
- Jet privé écrasé (petite structure)
  - Éolienne x4 (Énergie 12)
  - Parcelles de jardin x3 (12 cultures de tomates)
  - Pompe à eau
  - Lumières
- Hangar B (grande structure)
  - Dortoirs x3 (12 lits)
  - Lumières
- Hangar D (grande structure)
  - Appartements (2 lits)
  - Appartements (2 lits)
  - Entrepôt
  - Lumières
- Hangar E (grande structure)
  - Salon
  - Bureau
  - Magasin
  - Lumières
- Poste de caravane marchande
- 27 cultures de maïs
- 15 cultures de fruits mutants
- Pompe à eau alimentée

### HABITANTS ET EMPLOIS

- 9 habitants s'occupent des récoltes.
- 1 personne commerce.
- 1 personne gère le magasin.
- 5 personnes patrouillent.

#### STOCK

Eau sale x7  
Eau purifiée x2  
Maïs x5  
Fruit mutant x2  
Pomate x4  
Composants fréquents x11  
Composants peu fréquents x3  
Composants rares x1





A post-apocalyptic scene with a dog in the foreground and mutants in the background. The scene is set in a ruined city with a large, dark, jagged structure in the foreground. The sky is a hazy orange, suggesting a sunset or sunrise. In the background, there are more ruins and a few mutants. One mutant in the center is shouting with its mouth wide open. Another mutant is visible to the left, and a third is partially visible behind the central one. A dog with a saddle is in the lower-left foreground, looking towards the mutants. The overall atmosphere is dark and gritty.

★ *Chapitre Trois* ★

# COMPAGNONS ET AUTOMATRONS

SE FAIRE DES AMIS . . . 60

QUELQUES NOUVEAUX VISAGES AMICAUX . . . 64

FABRIQUER DES AUTOMATRONS . . . 76

## Chapitre Trois

# COMPAGNONS ET AUTOMATRONS



## SE FAIRE DES AMIS

Les Terres désolées sont un lieu dangereux pour qui les explore seul. Même les personnes qui préfèrent vivre en solitaire peuvent parfois accorder de la valeur à un compagnon de voyage, que ce dernier prenne la forme d'un animal dressé, d'un robot utile, d'autres voyageurs allant dans la même direction ou de mercenaires prêts à affronter tous les périls pour quelques capsules de plus.

Les **compagnons** forment une classe particulière de personnages non joueurs : ils suivent et assistent un personnage joueur. Le joueur qui l'incarne ne contrôle pas directement son compagnon, puisque ce dernier dispose d'un ensemble d'actions limité afin de remplir son rôle et d'accorder des bonus quand il apporte son aide.

Votre personnage peut obtenir un compagnon en sélectionnant une aptitude appropriée (comme Canigou, page 61 du *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*) ; parfois, il recevra l'une de ces aptitudes de manière temporaire dans le cadre du jeu, pour diverses raisons. Ces compagnons aident et assistent votre personnage, et ils entreprennent des actions à vos côtés. Vous ne pouvez avoir qu'un seul compagnon.

## LES COMPAGNONS EN DEHORS DES COMBATS

Hors des combats, un compagnon suit vos ordres, qu'il doit être en mesure de percevoir et de comprendre. Il existe des limites évidentes aux consignes auxquelles un compagnon peut obéir : un chien sauvage ne saisira pas des instructions complexes et sera dans l'impossibilité totale d'accomplir une tâche nécessitant un discours savant ou des pouces opposables.

Si les actions de votre compagnon imposent un test, considérez-le comme un personnage joueur du groupe (y compris pour la dépense de PA afin d'acheter des dés bonus). Si vous voyez votre compagnon quand il entreprend un test, vous pouvez l'aider grâce à un test de **CHR + Discours**, qui représente le fait de l'aider à se concentrer sur sa tâche et de lui fournir des indications.

De même, votre compagnon peut vous aider de diverses façons lors de vos tests de compétence. Par exemple, votre chien peut flairer une piste pour que vous traquiez votre proie. La logique veut que certaines entreprises ne puissent pas bénéficier de l'aide de votre compagnon : peu de chance que votre animal vous soit utile pour négocier un prix avec un marchand.

Si un compagnon tombe à 0 PV, il n'est pas considéré comme mourant, mais **vaincu**, renversé et incapable de continuer à se battre. Quoi qu'il en soit, il ne risque pas de périr. Il se relève avec 1 PV environ une minute après la fin du combat. Au diable le réalisme, mais au moins, une balle perdue ne vous arrache pas le bénéfice d'une aptitude.

## Tuer les compagnons

Vous et vos joueurs voudrez peut-être rendre les Terres désolées plus dangereuses en risquant la vie des compagnons. Dans ce cas, ils subissent les mêmes blessures que les personnages joueurs et deviennent mourants quand ils tombent à 0 PV. Ils doivent alors réussir des tests pour rester en vie tant qu'on ne les a pas stabilisés, comme indiqué page 32 du *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*.

## LES COMPAGNONS AU COMBAT

Au combat, le joueur détermine l'action qu'entreprend son compagnon, mais ce dernier se voit limité comme suit :

- **Initiative** : un compagnon ne dispose pas de son propre tour au combat. Vous partagez votre initiative avec lui, et il agira à chaque round dans le cadre de votre tour.
- **Actions mineures** : un compagnon entreprend toute action mineure indispensable pour suivre vos ordres. Si vous n'en donnez pas, il accomplit toute action mineure nécessaire pour rejoindre votre zone. Il n'a pas besoin de dépenser de PA pour réaliser des actions mineures supplémentaires.
- **Actions capitales** : un compagnon ne peut pas entreprendre d'action capitale qui nécessite un test de

difficulté supérieure à 0, et il ne peut pas lancer de dés pour les tests de compétence qu'il effectue. Si, pour une quelconque raison, il doit entreprendre un test de compétence, il en résulte automatiquement 0 réussite. Votre compagnon peut, en revanche, utiliser l'action Aider pour vous assister lorsque vous entreprenez un test de compétence.

- **Ordre** : vous pouvez utiliser l'action capitale **Donner un ordre à un PNJ** pour que votre compagnon accomplisse toute action capitale possible. C'est l'unique circonstance de combat qui lui permet de lancer les dés pour un test de compétence qu'il effectue.

Si votre personnage commence à agoniser, vous pouvez immédiatement prendre le contrôle de votre compagnon pour le reste de la scène, comme s'il s'agissait d'un personnage joueur ordinaire.



## NIVEAU ET APTITUDES DES COMPAGNONS

Le niveau d'un compagnon égale toujours celui du personnage joueur qu'il suit et évolue au même rythme. Ses attributs et ses compétences, ainsi que ses points de vie et ses autres valeurs, augmentent à chaque niveau gagné.

Comme les personnages joueurs, les compagnons disposent d'aptitudes qui leur offrent des avantages et des bonus utiles. Sa raison d'être étant de vous soutenir, elles lui fournissent souvent des bénéfices quand il agit pour votre compte ou vous aide lors des tests de compétence. Chaque compagnon entre en jeu avec les capacités spéciales listées dans son profil.

### COMPAGNONS CRÉATURES

Un compagnon listé en tant que « créature » voit son **CORPS** ou son **ESPRIT** augmenter de +1 au niveau 3 et tous les deux niveaux par la suite. De plus, il gagne +1 PV par niveau et à chaque hausse de sa valeur de **CORPS**.

Les compagnons obtiennent une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

De nombreuses aptitudes de compagnon incluent également une amélioration graduelle des dégâts et de la RD du compagnon, et certains compagnons créatures peuvent utiliser de l'équipement qui augmente aussi ces valeurs.

### COMPAGNONS PERSONNAGES

Un compagnon listé en tant que « personnage » ajoute +1 à l'un de ses attributs S.P.E.C.I.A.L. au niveau 3 et tous les deux niveaux par la suite. À chaque niveau, il gagne +1 point de vie, plus tout point de vie lié à une hausse de son END, et l'une de ses compétences augmente de 1.

Les compagnons obtiennent une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

Les compagnons personnages peuvent utiliser des armes, des armures et d'autres pièces d'équipement, et ils bénéficient de matériel amélioré ou renforcé quand ils gagnent des niveaux, comme les personnages joueurs.

## APTITUDES DE COMPAGNON

Ces aptitudes sont spécialement conçues pour les compagnons et, en règle générale, fournissent un avantage quand le vôtre vous aide.

### ADEPTE DES SENTIERS CACHÉS

Votre compagnon a l'habitude de rester hors de vue, et il peut vous guider sur des chemins secrets. Lorsqu'il vous aide pour un test de Discrétion, ignorez la première complication obtenue.

### AGRESSIF

Votre compagnon se révèle prompt à agir quand il sent une proie. Quand il entre en scène, ajoutez immédiatement 1 point d'action dans la réserve du groupe.

### BÊTE PUISSANTE

Quand votre compagnon utilise sa **FOR** ou son **CORPS** dans le cadre d'un test de compétence ou pour vous aider, il peut relancer 1d20. De plus, s'il vous aide à porter une attaque de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter l'effet Étourdissant à cette attaque : la cible est alors renversée si elle est étourdie.

### BÊTE ROBUSTE

Votre compagnon est robuste, résistant et trop têtu pour rester à terre. Son maximum de PV augmente d'une valeur égale à votre **CHA**. Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite, ajoutez +1 à la résistance aux dégâts balistiques ou énergétiques de votre compagnon.

### CHASSEUR EN MEUTE

Votre compagnon a l'habitude de chasser en groupe et d'encercler prudemment la proie pour la piéger. Au début d'une scène, vous pouvez dépenser 1 point de chance et déclarer que votre compagnon « rôde » : il disparaît alors, ou plutôt il se trouve non loin, à l'affût. Il peut jaillir de sa cachette à tout moment, ou au début de l'un de vos tours en combat. Il peut apparaître n'importe où, pourvu qu'il y ait de l'obscurité ou un autre moyen proche de se dissimuler.

## COÉQUIPIER

Votre compagnon est formé pour recevoir des ordres de la part d'autres personnes. Chaque tour de combat, vous pouvez sélectionner un autre allié situé à portée moyenne ou plus proche ; au cours de ce round, votre compagnon l'aide comme il le ferait pour vous. Un personnage ne peut pas bénéficier de l'aide de plusieurs compagnons par tour.

## COORDONNÉ

Votre compagnon fait preuve d'un peu plus d'esprit d'initiative pour vous aider. S'il ne vous aide pas lorsque vous entreprenez une action capitale, vous pouvez dépenser 1 PA pour qu'il effectue l'action capitale de votre choix, avec son propre test de compétence comme s'il était un personnage joueur.

## CUEILLEUR

Votre compagnon peut trouver sa propre nourriture et son eau dans la nature, ce qui peut même vous permettre de dénicher des ressources supplémentaires. Si votre compagnon vous aide quand vous fouillez une zone, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0. De plus, en cas de réussite, votre compagnon vous offre 1 PA bonus, que vous pouvez utiliser uniquement pour effectuer un lancer supplémentaire pour un objet.

## FIN PSYCHOLOGUE

Votre compagnon sait évaluer les gens et réagit fortement envers toute personne qu'il considère comme une menace. Lorsqu'il rencontre un PNJ, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour que votre compagnon effectue un test de **PER + Discours**, opposé au test de **CHR + Survie** du PNJ : en cas de réussite, il juge si ce PNJ représente un danger pour vous.

## INFATIGABLE



Votre compagnon ne s'épuise pas facilement, et il vous poussera toujours à aller de l'avant. La première fois que l'un de vous deux devrait subir de la Fatigue, ignorez-la. Vous et votre compagnon devez dormir au moins six heures avant que vous puissiez réutiliser cette aptitude.

## LOYAUTÉ FAROUCHE


Votre compagnon se montre très protecteur envers vous et ajoute +1 à votre Défense tant qu'il se trouve dans la même zone que vous, au risque de se faire toucher par

une attaque qui vous prend pour cible et qui déclenche une complication. Si vous êtes mourant, votre compagnon peut dépenser vos points de chance et relancer 1d20 lors de toute attaque qu'il effectue à portée courte de vous.

## PARÉ AU COMBAT

Votre compagnon est formé au combat. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, que ce soit à distance ou au corps à corps, et en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondie au supérieur), avec un minimum de 2 . Si votre compagnon est une créature dotée d'attaques de corps à corps naturelles, ajoutez +1  de dégâts à l'une de ces attaques au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

## PERCEPTION DU DANGER

Votre compagnon a la réputation de pouvoir percevoir les signes que les ennuis approchent, pourtant subtils et souvent invisibles pour autrui, et même pour vous. Au début du combat, si des ennemis devaient agir avant vous (s'ils vous prennent par surprise ou obtiennent une meilleure initiative, ou si le MJ dépense de la chance pour agir en premier), lancez 1  : grâce à l'avertissement de votre compagnon, ajoutez à la réserve du groupe un nombre de PA égal au résultat du dé (un Effet compte pour 1).

## PISTEUR

Les sens affûtés de votre compagnon lui permettent de déceler les traces laissées par les proies ou les menaces, et il est entraîné à vous guider sur ces pistes. S'il effectue un test de compétence pour traquer une autre créature ou vous aide pour un tel test, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0. De plus, il peut relancer ses dés quand il vous aide ainsi.

## REGARD EXPRESSIF

Le regard et l'attitude de votre compagnon sont saisissants, impressionnants ou attachants, et peu de gens parviennent à ne pas l'apprécier. Il peut vous aider lors de vos tests de **CHR + Discours** et vous pouvez alors relancer 1d20 de votre groupement.

## SENS EN ÉVEIL

Les sens de votre compagnon se révèlent fort affûtés, et sa perception de l'environnement vous alerte sur des éléments qui échapperaient à des sens humains. S'il vous

aide lors d'un test reposant sur la PER, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0.

## SPRINTEUR

Quand votre compagnon utilise son AGI dans le cadre d'un test de compétence ou pour vous aider, un test

réussi ajoute 1 PA bonus. Ce PA ne peut pas être conservé. De plus, votre compagnon peut se déplacer de deux zones au maximum au lieu d'une seule dans le cadre de l'action mineure Se déplacer, ou de trois zones au maximum dans le cadre de l'action capitale Sprinter.

# QUELQUES NOUVEAUX VISAGES AMICAUX

## COMPAGNONS CRÉATURES

### CHIEN, CABOT


*Niveau 1, Mammifère Mutant, Créature Normale (Compagnon)*

Un personnage goule ou survivant qui sélectionne l'aptitude Canigou peut opter pour un cabot en guise de compagnon. Des meutes agressives de ces chiens mutants errent souvent dans la nature, mais il arrive que des pillards ou des goules « apprivoisent » l'un de ces animaux. D'ailleurs, les goules n'ont pas vraiment l'odeur de ce qu'un cabot définirait comme « comestible ».

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIS	AUTRE
6	3	2	-	1



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	Comme le PJ	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé	0

ATTQUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MORSURE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 8), 2  de dégâts balistiques Brutaux</li> </ul>

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>AGRESSIF</b> : le cabot est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il ajoute immédiatement 1 point d'action dans la réserve du groupe.</li> <li>■ <b>QUASI SAUVAGE</b> : seuls les instincts primaires du cabot le guident. Les tentatives de le persuader ou de l'influencer par un test de Discours écopent d'une difficulté de +2. Il répond uniquement aux ordres les plus simples, limités à un mot. En votre absence, il se déplace vers l'ennemi le plus proche, la source de lumière vive la plus proche ou le bruit fort le plus proche.</li> </ul>

CAPACITÉS SPÉCIALES
---------------------

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le cabot réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **CHIEN D'ATTAQUE** : le cabot est dressé pour le combat. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondi au supérieur), avec un minimum de 2 . Ajoutez +1  de dégâts à sa morsure au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.
- **COMPAGNON** : le niveau du cabot est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le **CORPS** ou l'**ESPRIT** du cabot. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de **CORPS**, le cabot gagne +1 PV. Le cabot gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

INVENTAIRE
------------

Le cabot peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel.



## CHIEN, DE DÉCHARGE

**Niveau 1, Mammifère, Créature Normale (Compagnon)**

Un personnage survivant ou habitant de l'Abri qui sélectionne l'aptitude Canigou peut opter pour un chien de décharge en guise de compagnon. Moins agressifs que d'autres chiens, ces animaux présentent des sens plus affûtés : ce sont donc d'excellents chiens de garde, et ils parviennent très bien à déterrer des trésors enfouis.

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIS	AUTRE
5	4	1		2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0


### ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 6), 2  de dégâts balistiques Brutaux

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CUEILLEUR** : le chien de décharge peut trouver sa propre nourriture et son eau dans la nature, ce qui peut même vous permettre de dénicher des ressources supplémentaires. Si votre chien de décharge vous aide quand vous fouillez une zone, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0. De plus, en cas de réussite, votre chien vous offre 1 PA bonus, que vous pouvez utiliser uniquement pour effectuer un lancer supplémentaire pour un objet.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PERCEPTION DU DANGER** : votre chien peut percevoir les signes que les ennemis approchent, pourtant subtils et souvent invisibles pour autrui, et même pour vous. Au début du combat, si des ennemis devaient agir avant vous (s'ils vous prennent par surprise ou obtiennent une meilleure initiative, ou si le MJ dépense de la chance pour agir en premier), lancez 1  par ennemi concerné : grâce à l'avertissement de votre chien, ajoutez à la réserve du groupe autant de PA que d'Effets obtenus.
- **COMPAGNON** : le niveau du chien de décharge est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le **CORPS** ou l'**ESPRIT** du chien de décharge. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de **CORPS**, le chien de décharge gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

### INVENTAIRE

Le chien de décharge peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel.

## CHIEN, DE CHASSE

### Niveau 1, Mammifère, Créature Normale (Compagnon)

Un personnage survivant, membre de la Confrérie de l'Acier ou habitant de l'Abri qui sélectionne l'aptitude Canigou peut opter pour un chien de chasse en guise de compagnon. Ces chiens font d'excellents compagnons pour qui arpente les Terres désolées, et ils aident leur maître à pister et abattre les plus grandes proies.

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
5	4	2	–	2



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

#### ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 2  de dégâts balistiques Brutaux

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CHIEN D'ATTAQUE** : le chien de chasse est dressé pour le combat. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondie au supérieur), avec un minimum de 2 . Ajoutez +1  de dégâts à sa morsure au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PISTEUR** : les sens affûtés de votre chien lui permettent de déceler les traces laissées par les proies ou les menaces, et il est entraîné à vous guider sur ces pistes. Si votre chien de chasse effectue un test de compétence pour traquer une autre créature ou vous aide pour un tel test, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0. De plus, il peut relancer ses dés quand il vous aide ainsi.
- **COMPAGNON** : le niveau du chien de chasse est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le **CORPS** ou l'**ESPRIT** du chien de chasse. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de **CORPS**, le chien de chasse gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### INVENTAIRE

Le chien de chasse peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel.

## CHIEN, MOLOSSE MUTANT

### Niveau 1, Mammifère Mutant, Créature Normale (Compagnon)


Un personnage super mutant qui sélectionne l'aptitude Canigou peut opter pour un molosse mutant en guise de compagnon. L'animal peut être un spécimen de petit gabarit, comme l'avorton d'une portée, ou un simple chiot. Quoi qu'il en soit, il mesure autant qu'un grand chien et va sans doute encore grandir, et bien vite.

CORPS		ESPRIT		CÀC	DIS	AUTRE
6	3	2	–	2		



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	Comme le PJ	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunié	Immunié

#### ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 2  de dégâts balistiques Brutaux

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MOLOSSE D'ATTAQUE** : le molosse mutant est dressé pour le combat. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondi au supérieur), avec un minimum de 2 . Ajoutez +1  de dégâts à sa morsure au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS** : le molosse mutant est immunisé contre les dégâts de radiation et de poison ainsi que contre leurs effets.
- **ABOIEMENT D'ALERTE** : au cours du premier round de combat, le molosse mutant peut aboyer au prix d'une action capitale. Chaque super mutant et molosse mutant situé à portée longue ou inférieure peut entreprendre une seconde action mineure lors de son prochain tour. Aucun personnage ou créature ne peut bénéficier de cette capacité plus d'une fois par combat.
- **COMPAGNON** : le niveau du molosse mutant est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le **CORPS** ou l'**ESPRIT** du molosse mutant. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de **CORPS**, le molosse mutant gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### INVENTAIRE

Le molosse mutant peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel.

## COMPAGNONS ROBOTS

### EYEBOT SENTINELLE

#### Niveau 1, Robot, Créature Normale (Compagnon)


Un personnage qui sélectionne l'aptitude Compagnon robot peut opter pour un eyebot sentinelle en guise de compagnon. Ces petits robots, quasi sphériques, flottent un peu partout dans les Terres désolées en émettant des signaux radio et de vieux messages. Leur petit corps mobile et leurs capteurs de pointe en font d'excellentes sentinelles et des éclaireurs hors pair.

CORPS ESPRIT		CÀC	DIS	AUTRE
4	4	0	3	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	Comme le PJ	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

#### ATTAQUES

- **LASER** : CORPS + Distance (SR 7), 4  de dégâts énergétiques, portée M, cadence de tir 0


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : l'eyebot est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés.
- **IMMUNITÉS** : l'eyebot est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies, dont il ne présentera jamais aucun symptôme.
- **PETIT** : l'eyebot est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux de l'eyebot sont égaux à la somme de son **CORPS** et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, l'eyebot est détruit s'il subit la moindre blessure.
- **TRANSMISSION RADIO** : l'eyebot peut recevoir et émettre des transmissions radio, il peut aussi les diffuser. Dans ce cas, il est possible d'entendre l'eyebot à portée longue.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS EN ÉVEIL** : les sens de votre eyebot se révèlent fort affûtés, et sa perception de l'environnement vous alerte sur des éléments qui échapperaient à des sens humains. S'il vous aide lors d'un test reposant sur la **PER**, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0.
- **COMPAGNON** : le niveau de l'eyebot est égal au vôtre et augmente au même rythme, ce qui représente des améliorations et des mises à jour régulières. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le **CORPS** ou l'**ESPRIT** de l'eyebot. Tous les 2 niveaux, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de **CORPS**, l'eyebot gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### INVENTAIRE

L'eyebot peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel. Quand vous le recrutez, il dispose de cellules à fusion contenant 6 + 3  tirs.



## VALET MISTER HANDY

### Niveau 1, Robot, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui sélectionne l'aptitude Compagnon robot peut opter pour un valet Mister Handy en guise de compagnon. Ce modèle de base du robot Mister Handy, aussi polyvalent que courant, s'avère être un assistant et un serviteur des plus compétents, que son propriétaire peut sans mal adapter à ses besoins.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	5	4




COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	3	Discours ■	3
Armes de corps à corps	1	Médecine	1
Armes légères	1	Réparation	2

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

CHARGE MAX	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
75 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■	<b>PINCES</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 3  de dégâts balistiques, portée C
■	<b>SCIE CIRCULAIRE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 3  de dégâts balistiques Perforants 1, portée C
■	<b>LANCE-FLAMMES</b> : PER + Armes à énergie (SR 9), 3  de dégâts énergétiques Persistants, portée C, cadence de tir 1

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>ROBOT</b> : le Mister Handy est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS** : le Mister Handy est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies, dont il ne présentera jamais aucun symptôme.
- **MISTER HANDY** : le Mister Handy est doté d'une vision à 360° et de systèmes sensoriels améliorés qui lui permettent de détecter des odeurs, des produits chimiques et des radiations, ce qui se traduit par une difficulté réduite de 1 pour tous les tests de **PER** reposant sur la vue et l'odorat. Il se déplace par propulsion, en flottant au-dessus du sol, et n'est donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles.
- **COORDONNÉ** : votre Mister Handy fait preuve d'un peu plus d'esprit d'initiative pour vous aider. S'il ne vous aide pas lorsque vous entreprenez une action capitale, vous pouvez dépenser 1 PA pour qu'il effectue l'action capitale de votre choix, avec son propre test de compétence comme s'il était un personnage joueur.
- **COMPAGNON** : le niveau du Mister Handy est égal au vôtre et augmente au même rythme, ce qui représente des améliorations et des mises à jour régulières. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. du Mister Handy. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, le Mister Handy gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

### INVENTAIRE

Quand vous recrutez le Mister Handy, il contient assez de carburant de lance-flammes pour tirer 8 + 4  fois.

## PROTECTRON GARDE DU CORPS

### Niveau 1, Robot, Créature Normale (Compagnon)



Un personnage qui sélectionne l'aptitude Compagnon robot peut opter pour un Protectron garde du corps en guise de compagnon. Ces ouvriers polyvalents existent partout dans les Terres désolées, et l'on peut les modifier et les reprogrammer sans mal pour les adapter à différents rôles. Ce modèle a été ajusté pour la protection personnelle et les premiers secours, ce qui implique d'avoir retiré son programme d'autodestruction.

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
5	4	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

#### ATTAQUES

- **DÉFIBRILLATEUR : CORPS + Corps à corps (SR 7),** 4  de dégâts énergétiques Étourdissants
- **LASERS DE BRAS : CORPS + Distance (SR 7),** 3  de dégâts énergétiques En rafale et Perforants 1, portée C, cadence de tir 4


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** le Protectron est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés.
- **IMMUNITÉS :** le Protectron est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies, dont il ne présentera jamais aucun symptôme.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LOYAUTÉ FAROUCHE :** votre Protectron se montre très protecteur envers vous et ajoute +1 à votre Défense tant qu'il se trouve dans la même zone que vous, au risque de se faire toucher par une attaque qui vous prend pour cible et qui déclenche une complication. Si vous êtes mourant, votre Protectron peut dépenser vos points de chance et relancer 1d20 lors de toute attaque qu'il effectue à portée courte de vous.
- **SENS EN ÉVEIL :** les sens de votre Protectron se révèlent fort affûtés, et sa perception de l'environnement vous alerte sur des éléments qui échapperaient à des sens humains. S'il vous aide lors d'un test reposant sur la PER, réduisez la difficulté de 1, jusqu'à un minimum de 0.
- **COMPAGNON :** le niveau du Protectron est égal au vôtre et augmente au même rythme, ce qui représente des améliorations et des mises à jour régulières. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le CORPS ou l'ESPRIT du Protectron. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de CORPS, le Protectron gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

#### INVENTAIRE

Le Protectron peut transporter jusqu'à 25 kg de matériel. Quand vous le recrutez, il dispose de cellules à fusion contenant 10 + 5  tirs

# COMPAGNONS PERSONNAGES DES TERRES DÉSOLÉES

## GROS BRAS SUPER MUTANT

Niveau 1, Humain Mutant, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui n'appartient pas à la Confrérie de l'Acier et sélectionne l'aptitude Domestique peut opter pour un gros bras super mutant en guise de compagnon. On a déjà entendu parler de super mutants qui tolèrent voire apprécient la compagnie des humains, et ils peuvent trouver un travail régulier en tant que manœuvres, mercenaires, gardes du corps et autres sbires.




S	P	E	C	I	A	L
8	4	7	4	4	5	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps ■	3	Mains nues	1
Armes légères	2	Survie ■	2
Armes lourdes	1	(■ atout personnel)	


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	Comme le PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1 	-


RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 9), 3  de dégâts balistiques
■	<b>BATTE DE BASEBALL</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 11), 5  de dégâts balistiques, Deux mains
■	<b>FUSIL DE FORTUNE À CANON LONG</b> : AGI + Armes légères (SR 7), 3  de dégâts balistiques, portée M, cadence de tir 2, Combat rapproché, Deux mains, Imprévisible

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNITÉS** : le super mutant est immunisé contre les dégâts de poison et de radiation et leurs effets. Il est également immunisé contre toutes les maladies, dont il ne présentera jamais aucun symptôme.
- **BARBARE** : RD +1 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus). Ce bonus passe à +2 quand la FOR du super mutant monte à 9, et à +3 quand elle atteint 11. Ce bonus se cumule à la RD de l'armure portée.
- **PARÉ AU COMBAT** : votre gros bras super mutant est avide de violence. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, que ce soit à distance ou au corps à corps, et en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondi au supérieur), avec un minimum de 2 .
- **COMPAGNON** : le niveau du gros bras super mutant est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. du super mutant. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, le super mutant gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

### INVENTAIRE

Fusil de fortune à canon long, 6 + 3  cartouches .38, batte de baseball

## ÉCUYER DE LA CONFRÉRIE

### Niveau 1, Humain, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui appartient à la Confrérie de l'Acier et sélectionne l'aptitude Domestique peut opter pour un écuyer de la Confrérie en guise de compagnon. Les enfants de la Confrérie de l'Acier suivent une formation d'écuyer pour les préparer à une vie de service. Les plus vieux d'entre eux (des adolescents à l'aube de la vie adulte et sur le point de passer leurs épreuves pour devenir chevaliers ou scribes) accompagnent souvent leurs frères et sœurs plus âgés pour acquérir un peu d'expérience de terrain.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	2	Mains nues	1
Armes légères	1	Pilotage	1
Athlétisme	1	Réparation	1
Discours	1	Science ■	3

(■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues</b> (SR 6), 2  de dégâts balistiques

### ATTAQUES

- **ARME LASER : PER + Armes à énergie** (SR 8), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ÉTUDIANT DE LA CONFRÉRIE** : votre écuyer suit vos ordres avec efficacité et diligence. S'il ne vous aide pas lorsque vous entreprenez une action capitale, vous pouvez dépenser 1 PA pour qu'il effectue l'action capitale de votre choix, avec son propre test de compétence comme s'il était un personnage joueur.
- **COMPAGNON** : le niveau de l'écuyer est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. de l'écuyer. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, l'écuyer gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

### INVENTAIRE

Uniforme de la Confrérie de l'Acier, arme laser, cellule à fusion contenant 6 + 3  tirs, holoplaques de la Confrérie

## SCRIBE DE TERRAIN DE LA CONFRÉRIÉ

Niveau 1, Humain, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui appartient à la Confrérie de l'Acier et sélectionne l'aptitude Domestique peut opter pour un scribe de terrain de la Confrérie en guise de compagnon. Les scribes de terrain peuvent accompagner d'autres membres de la Confrérie, plus aptes au combat, dans le cadre d'interminables missions pour cataloguer et acquérir de la technologie d'avant-guerre et ainsi aider les objectifs de l'ordre. Leurs connaissances et leur expertise technique en font des alliés inestimables.

S	P	E	C	I	A	L
4	6	5	5	7	5	4



COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Médecine	1
Crochetage	1	Réparation	2
Discours ■	2	Science ■	3
Discrétion	1	Survie	1

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
95 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (toutes)	2 (bras, jambes, buste)	0



ATTAQUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 4), 2  de dégâts balistiques</li> <li>■ <b>ARME LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 7), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché</li> </ul>

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>EXPERTISE D'AVANT-GUERRE</b> : votre scribe de terrain peut relancer 1d20 lorsqu'il entreprend un test de compétence pour examiner, identifier, réparer ou utiliser de la technologie d'avant-guerre, ou lorsqu'il apporte son aide dans le cadre d'un tel test.</li> </ul>

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **COMPAGNON** : le niveau du scribe de terrain est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. du scribe de terrain. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, le scribe gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

### INVENTAIRE

Armure de scribe de terrain de la Confrérie d'Acier, chapeau de scribe de terrain de la Confrérie, arme laser, cellule à fusion contenant 4 + 2  tirs, holoplaques de la Confrérie, 4 + 2  épingles à cheveux



## MERCENAIRE

### Niveau 1, Humain, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui sélectionne l'aptitude Domestique peut opter pour un mercenaire en guise de compagnon. Les mercenaires se tiennent prêts au combat et se soucient bien peu de qui ils ont dans le viseur, tant qu'on leur offre assez de capsules pour payer les munitions, un lit et quelques verres. Quelques-uns voudraient des missions plus respectables mais, pour l'heure, ils doivent être moins regardants sur le travail qu'on leur propose.

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	4	4	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps ■	2	Mains nues	1
Armes légères ■	3	Réparation	1
Athlétisme	1	Survie	1


(■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	Comme le PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–


RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
■	<b>COUTEAU DE COMBAT</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 8), 3  de dégâts balistiques Perforants 1

ATTAQUES	
■	<b>MITRAILLETTE</b> : AGI + Armes légères (SR 9), 3  de dégâts balistiques En rafale, portée C, cadence de tir 3, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>PARÉ AU COMBAT</b> : votre mercenaire est avide de violence. Quand vous réussissez une attaque, il attaque lui aussi, que ce soit à distance ou au corps à corps, et en se déplaçant si nécessaire. Il touche automatiquement, mais n'inflige que la moitié des dégâts indiqués (arrondi au supérieur), avec un minimum de 2  .

■ **COMPAGNON** : le niveau du mercenaire est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. du mercenaire. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, le mercenaire gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

INVENTAIRE	
Vêtements de cuir, couteau de combat, mitraillette, 10 + 5  cartouches .45	

## ALLIÉ MILICIEN

### Niveau 1, Humain, Personnage Normal (Compagnon)

Un personnage qui sélectionne l'aptitude Domestique peut opter pour un allié milicien en guise de compagnon. On croise souvent des groupes de Miliciens (ou d'autres organisations de ce genre en dehors du Commonwealth), composés de colons bien intentionnés qui croient en la possibilité de se réunir pour aider les personnes dans le besoin. Un Milicien peut accompagner d'autres voyageurs et survivants s'ils partagent une cause ou s'il y voit l'occasion de servir des colonies.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Médecine	1
Armes légères	2	Réparation	1
Discours ■	2	Survie ■	2

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Comme le PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 5), 2  de dégâts balistiques
■	<b>COUP DE CROSSE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 5), 3  de dégâts balistiques Étourdissants

ATTAQUES	
■	<b>MOUSQUET LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 8), 5  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>COORDONNÉ</b> : votre allié milicien aide de son mieux. S'il ne vous aide pas lorsque vous entreprenez une action capitale, vous pouvez dépenser 1 PA pour qu'il effectue l'action capitale de votre choix, avec son propre test de compétence comme s'il était un personnage joueur.

■ **COMPAGNON** : le niveau de l'allié milicien est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. de l'allié milicien. À chaque nouveau niveau, augmentez l'une de ses compétences de +1. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur d'END, l'allié milicien gagne +1 PV. Il gagne une aptitude au niveau 5, puis tous les cinq niveaux par la suite.

INVENTAIRE	
Vêtements résistants, mousquet laser, cellule à fusion contenant 6 + 3  tirs, 4 + 2  épingles à cheveux	

## FABRIQUER DES AUTOMATRONS

Des restes de l'ancien monde parsèment les Terres désolées. On a parfois complètement démantelé ces machines patinées par le temps et le manque d'entretien pour en récupérer les composants. D'autres restent fixées et bloquées sur leur dernier objectif, programmé avant la Grande Guerre. Qu'importe l'état du métal : sa valeur ne chute pas pour l'aspirant mécanicien qui espère construire et développer ces engins.

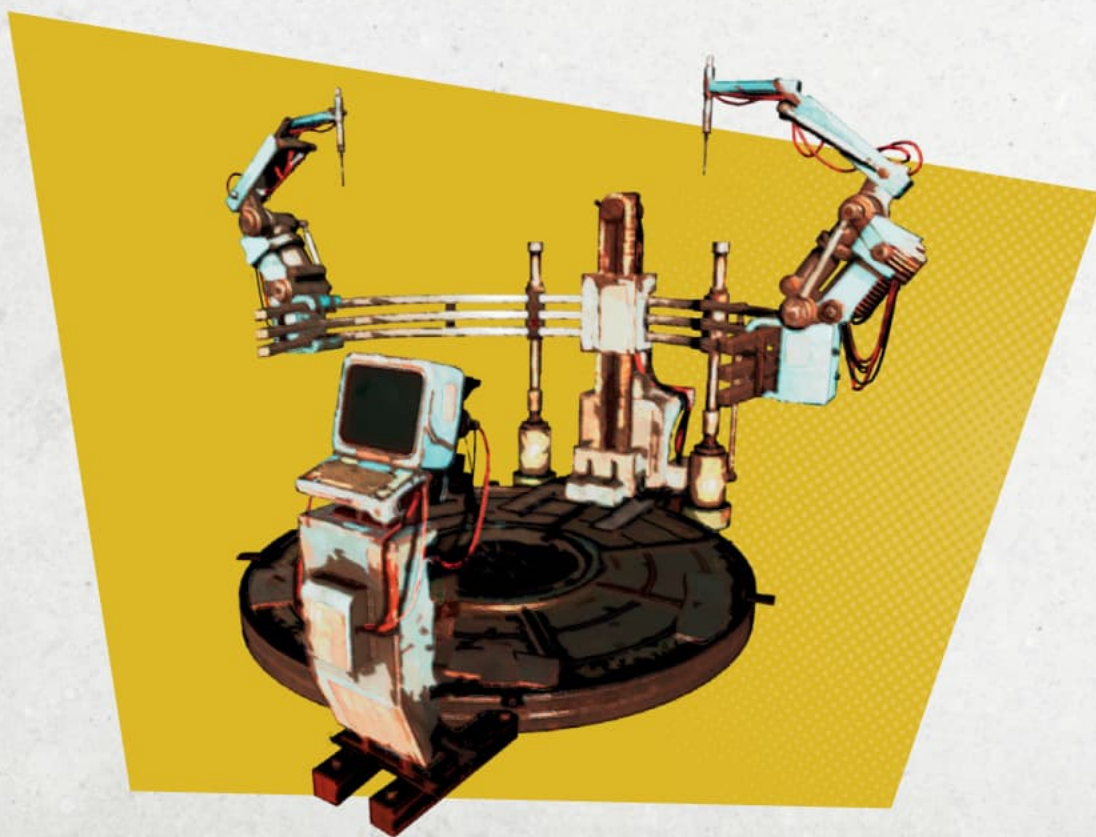
OBJET	COMPOSANTS REQUIS	DURÉE DE CONSTRUCTION	EFFET	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Établi de robots	Fréquents x18 Peu fréquents x36 Rares x6	4 jours	Fabrication de robots	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent

### ÉTABLI DE ROBOTS

L'établi de robots permet la construction d'une grande variété de robots... y compris de combinaisons que General Atomics International et RobCo n'ont jamais autorisées! Le livre de base explique l'installation d'un blindage et de modules simples, mais grâce à un établi de robots, vous pourrez transformer un Mister Handy cabossé en un compagnon robotique parfaitement équipé.

Ce poste de travail, puisqu'il est le plus grand de tous, prend une place considérable et nécessite bien plus de composants que les autres établis. Les aptitudes nécessaires pour l'établi de robots sont Chef local 2 et Expert en robotique 2 ; les compétences requises sont Réparation 2 et Science 2.

L'établi de robots vous permet de construire, réparer et modifier divers robots et composants robotiques. Il sert aussi à fabriquer des armes, du blindage et des modules destinés exclusivement aux robots.



## FABRIQUER DES AUTOMATRONS

Pour fabriquer un robot, vous devrez assembler les diverses parties de son corps : la tête, le buste, les bras et les jambes. Chacune des parties de chacun des robots existants suit une recette particulière : cette dernière se compose de la complexité, des aptitudes requises et de la compétence utilisée pour construire cette partie, ainsi que de la rareté de la recette même.

- Tout le monde peut suivre les recettes de robot fréquentes.
- Un personnage apprend les recettes de robot peu fréquentes en achetant des rangs dans les aptitudes appropriées.
- Les recettes rares s'apprennent auprès de personnes précises ou en trouvant leurs schémas, disponibles à la convenance du MJ.

L'utilisation d'un établi de robots pour fabriquer un automatron suit les mêmes règles que la fabrication d'objets (page 210 du *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*), mais vous pouvez vous contenter d'un unique test d'INT + **Science** pour créer autant de parties de robots que vous le permettent vos composants. La difficulté du test égale la plus haute complexité des pièces que vous construisez. Chaque partie de corps prend 1 h à fabriquer, et l'on part du principe que, durant ce temps, vous assemblez aussi votre robot. Vous pouvez dépenser 2 PA pour diviser cette durée par deux.

Une fois votre robot terminé, le MJ vérifie les fonctions que votre création peut remplir et vous fournit les statistiques de jeu d'un **PNJ allié** en appliquant les capacités spéciales appropriées de la liste ci-contre. Les fonctions de base d'un robot correspondent à sa programmation d'usine, à moins que vous la modifiez grâce au rang 3 de l'aptitude Expert en robotique (page 63 du *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*). Le MJ décide de la programmation du robot, si personne ne l'a changée depuis la dernière désactivation : le robot pourrait tout à fait se montrer hostile envers vous ou présenter des fonctionnalités des plus simples. Un robot ne fonctionne jamais sans tête : son corps reste immobile et sans vie.

Fabriquer une partie de robot permet d'obtenir l'infrastructure et le matériel nécessaire au fonctionnement de ce membre, mais n'inclut aucun blindage ou mod de robot. Le blindage et les modules doivent être construits à part.

### Capacités spéciales d'automatron

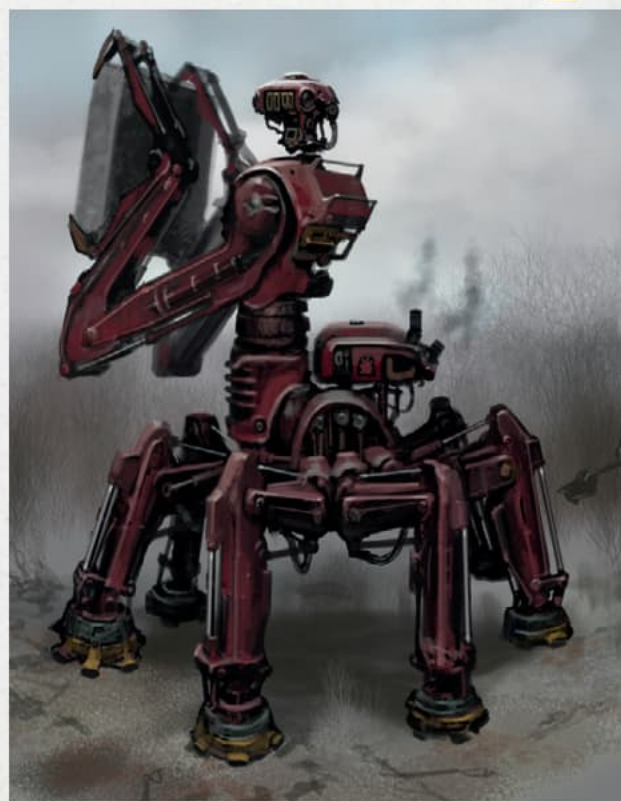
- Tous les robots possèdent la capacité spéciale **Robot**.

**ROBOT** : ce robot est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*, page 34).

- Les robots dépourvus de moyen de propulsion présentent la capacité spéciale **Immobile**.

**Immobile** : sans moyen de propulsion, le robot est immobile. Il ne peut pas entreprendre l'action mineure Se déplacer. S'il peut ramper sur ses bras, il peut alors consacrer son action capitale à ramper jusqu'à tout point situé à portée moyenne ou inférieure.

D'autres parties donnent des capacités spéciales particulières, détaillées plus tard dans ce chapitre.



## Personnalités par défaut

Un robot qui n'a reçu aucune mise à jour depuis sa création, avant la Grande Guerre, ou qui a vu ses réglages d'usine restaurés, remplit uniquement les fonctions de base de son modèle. Ces dernières, comme le caractère du robot, peuvent être reprogrammées par un personnage doté de l'aptitude Expert en robotique au rang 3, qui doit alors réussir un test d'**INT + Science** d'une difficulté égale à la complexité de la tête du robot. Des rangs dans la compétence Réparation ne modifient pas cette difficulté, mais l'aptitude Pirate la réduit de 1. Toute complication obtenue peut entraîner de drôles de tics de personnalité chez le robot ou le rendre hostile envers les PJ. Un échec signifie que le robot retrouve son comportement d'origine.

### Laserotron

Un Laserotron est le soldat mécanique parfait, si implacable dans la poursuite de son objectif qu'il en ignore tout instinct de survie. Ainsi, un Laserotron réactivé fera tout ce qui est en son pouvoir pour atteindre cet objectif... et comme la plupart de ces robots gardent des installations militaires poussiéreuses ou ont déjà subi une reprogrammation, ils tenteront sûrement de fuir les PJ ou de les éliminer si l'attitude de ces derniers va à l'encontre des ordres reçus.

### Mister Handy

La gamme des Mister Handy comprend de nombreux modèles différents, tant pour le marché privé que commercial ou militaire. Chacun de ces modèles présente une personnalité et des paramètres d'opération qui lui sont propres. Le Mister Handy était le plus polyvalent et servait de domestique à de nombreux foyers, mais d'autres modèles, comme le Mister Gutsy, le Miss Nanny ou le Mister Frothy, proposaient des fonctions uniques dans leur conception. Les sous-routines de cette gamme s'avèrent plus complexes que d'autres, et les robots reprogrammés peuvent donc réagir de manière inattendue. Certains se conforment juste à leurs fonctions de base, ignorant potentiellement les ordres de leurs nouveaux maîtres.

### Protectron

Le Protectron était l'un des produits les plus vendus de RobCo, et il a donc participé à tous les aspects de l'automatisation dans bien des domaines commerciaux. Du maintien de l'ordre à la construction, en passant par les premiers secours, chaque modèle présentait une série de fonctions préprogrammées. La programmation d'un Protectron s'avère si simple que, lorsqu'on le redémarre, il peut ignorer les instructions et reprendre sa routine. Consultez la page 362 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** pour plus d'informations sur chaque modèle.

### Robot sentinelle

L'armée américaine a conçu et utilisé ces robots de combat de première ligne, incroyablement intimidants. Leur programmation les rapproche donc plus de chars d'assaut que d'humains, et ils se montrent singulièrement dévoués à leurs derniers ordres. À leur réactivation, s'ils ne reconnaissent aucun supérieur militaire, ils prendront sans doute les PJ pour des ennemis et tenteront alors de les éliminer pour se libérer de leur captivité et retourner auprès de l'armée.

## BUSTE

Un buste est tout aussi nécessaire qu'une tête pour construire un automatron. Il permet d'y installer des modules de robot, ainsi qu'une infrastructure de base pour porter une charge, comme décrit dans chaque entrée. Il détermine aussi l'**attribut de CORPS du PNJ robot**.

### BUSTE DE MISTER HANDY

Trois emplacements pour les bras constituent un avantage pour accueillir de nombreux accessoires utilitaires sur ce corps sphérique, dont la structure légère limite

cependant la charge maximale à 75 kg. Un buste de Mister Handy peut uniquement être équipé de tiges oculaires de Mister Handy en guise de tête : il ne présente aucun point d'emport pour un autre modèle.

OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ	CORPS	CHARGE MAXIMALE
Buste de Mister Handy	4	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent	5	75 kg
Buste de Protectron	4	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent	5	113 kg
Buste de Laserotron	5	Expert en robotique 2	Réparation	Peu fréquent	9	75 kg
Buste de Cérébrobot	6	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Réparation	Rare	6	75 kg
Buste de robot sentinelle	7	Armurier 1, Expert en robotique 3, Scientifique 2	Réparation	Rare	10	113 kg

## BUSTE DE PROTECTRON

Dans les Terres désolées, le buste de Protectron constitue l'option la plus courante pour un buste d'automatron, puisque les maîtres mots de sa conception sont *efficacité* et *fiabilité*. Le corps humanoïde peut transporter un peu plus de 110 kg.

## BUSTE DE LASEROTRON

D'une conception hautement militarisée, le buste humanoïde du Laserotron est mince et plus orienté vers le combat. Il résiste bien aux dégâts et peut transporter jusqu'à 75 kg.

## BUSTE DE CÉRÉBROBOT

Le buste de Cérébrobot est presque le plus volumineux que l'on puisse construire, et il présente un avantage par rapport aux autres modèles : il ne surchauffera pas puisqu'il supporte de manière innée les différentes sources d'énergie qui pourraient l'affecter. Il peut transporter jusqu'à 75 kg.

## BUSTE DE ROBOT SENTINELLE

Le buste de robot sentinelle offre une coque robuste aux systèmes centraux, de refroidissement et de distribution de l'alimentation issue d'un réacteur à fusion. Il peut transporter un peu plus de 110 kg.

*Laissez parler votre créativité !*

Vous pouvez associer des parties de différents robots pour fabriquer des automatrons vraiment uniques. L'établi de robots vous permet d'utiliser la tête, le buste, les bras et les jambes d'un modèle avec les parties de n'importe quelle autre gamme. Vous pouvez désormais réaliser votre rêve de toujours : placer la tête d'un Cérébrobot sur le châssis d'un robot sentinelle et le doter des pinces de construction pneumatiques d'un Protectron !

## JAMBES

Les jambes ou les propulseurs permettent à l'automatron de se mouvoir, que ce soit sur des jambes robotiques classiques imitant le déplacement humain, sur des chenilles pour rouler sans mal sur différents terrains, sur des roues crantées offrant une meilleure manœuvrabilité, ou sur des propulseurs grâce auxquels il flotte au-dessus du sol.

## PROPULSEUR DE MISTER HANDY

Ce propulseur offre une mobilité exceptionnelle et permet d'ignorer le terrain difficile. Le robot qui en est équipé, personnage joueur ou non, gagne la capacité spéciale Réacteur à propulsion.

**RÉACTEUR À PROPULSION** : ce robot flotte au-dessus du sol, et n'est donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles.

## JAMBES DE PROTECTRON

Robustes mais lents, les Protectrons avancent sur deux jambes trapues ressemblant vaguement à leur modèle humain. Évasées au niveau des pieds, ces jambes pneumatiques donnent au robot un dandinement caractéristique.

## JAMBES DE LASEROTRON

Les vérins hydrauliques du Laserotron de RobCo offraient à l'armée américaine une vitesse incroyable, qui faisait de ce robot un cauchemar pour ses ennemis des Terres désolées. Cela dit, le point faible du modèle se trouve dans ces jambes, ce qui n'empêche pas le Laserotron de rester concentré sur sa cible tant que le dernier de ses servomécanismes n'a pas rendu l'âme.

## CHENILLES DE CÉRÉBROBOT

Grâce à ses chenilles, un Cérébrobot jouit d'une vitesse et d'une manœuvrabilité exceptionnelles sur tout type de terrain, auquel il peut sans mal accéder. Parfait pour les missions industrielles comme militaires.

## JAMBES DE ROBOT SENTINELLE

Trois jambes massives offrent au robot sentinelle une stabilité, une manœuvrabilité et une rapidité de déplacement incroyables. La conception omnidirectionnelle de ses roues, robuste, lui permet de ne guère se soucier des terrains les plus délicats. Le buste du robot sentinelle, sur la partie supérieure du châssis, peut pivoter librement à l'horizontale, un peu comme la tourelle d'un char. Le robot peut ainsi réagir à toute vitesse aux menaces venant de l'arrière.

OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Propulseur de Mister Handy	4	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent
Jambes de Protectron	3	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent
Jambes de Laserotron	5	Expert en robotique 2	Réparation	Peu fréquent
Chenilles de Cérébrobot	5	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquent
Jambes de robot sentinelle	6	Armurier 1, Expert en robotique 3	Réparation	Rare

### *Récupérer des parties de robot*

Lorsqu'ils vainquent un robot, les plus malins des roboticiens peuvent parfois récupérer des parties entières sur les cadavres de métal rouillés qu'ils sèment. En règle générale, la section Récupération du profil d'un PNJ robot vous indique les composants que vous pourrez utiliser plus tard pour de la fabrication, mais le MJ peut vous autoriser à récupérer toute une partie de robot. Dans ce cas, vous ne récupérez pas des composants, mais la partie désirée.

Seuls les personnages dotés de l'aptitude Expert en robotique (à tout rang) peuvent récupérer une partie précise, et ce, grâce à un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté égale à la complexité de cette pièce, à laquelle on soustrait les rangs en Réparation du personnage. Une réussite implique que le personnage est parvenu à enlever la partie du robot et pourra la réactiver plus tard ; en cas d'échec, en revanche, il endommage la partie, que l'on ne peut plus récupérer. Une complication ou une réussite mitigée peut se traduire par une pièce défectueuse ; elle peut aussi ne pas fonctionner correctement ou nécessiter quelques composants supplémentaires pour la réparer lors de son installation. N'oubliez pas que le transport d'une telle pièce peut se révéler délicat ou ralentir les PJ : à vous d'évaluer le poids qu'elle représente dans leur équipement.

Récupérer une partie de robot dépend du bon vouloir du MJ : attaquer le robot a très bien pu l'endommager au-delà de toute réparation, et il ne sert alors à rien de récupérer une partie complète. En revanche, récupérer une partie que les PJ cherchent depuis très longtemps peut constituer une récompense de leur quête en cours.

# TÊTE

La tête contient les processeurs centraux nécessaires au fonctionnement du robot, ainsi que le système d'exploitation et la programmation qui contrôle son corps et dicte ses actions. Elle détermine par conséquent l'**attribut d'ESPRIT du PNJ robot** et le **niveau de compétence Autre**. Les processeurs d'un Mister Handy se trouvent dans son corps sphérique, et ce type de robot ne dispose donc pas d'option de tête.

OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ	ESPRIT	AUTRE
Tête de Protectron	4	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent	5	2
Tige oculaire de Mister Handy	4	Expert en robotique 1, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquent	7	3
Tête de Laserotron	6	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquent	6	4
Tête de Laserotron avec laser	7	Expert en robotique 2, Scientifique 2	Réparation	Rare	6	4
Tête de Cérébrobot	6	Expert en robotique 2, Scientifique 3	Réparation	Rare	7	3
Tête de robot sentinelle	6	Armurier 1, Expert en robotique 2, Scientifique 2	Réparation	Rare	6	4

## TÊTE DE PROTECTRON

Un dôme de verre trempé, opaque ou semi-transparent, protège le modèle de tête standard du Protectron. Au travers, on aperçoit les composants et le câblage, qui scannent l'environnement pour que le robot le perçoive.

## TIGE OCULAIRE DE MISTER HANDY

Spécifiques à la conception de ce robot, les récepteurs oculaires au bout des tiges de métal articulées permettent au Mister Handy de percevoir son environnement. Jusqu'à trois de ces appendices d'optique peuvent être rattachés à un buste de Mister Handy, ce qui offre au robot une vision à 360 degrés. Les robots dotés de trois de ces tiges, personnages joueurs ou non, gagnent la capacité spéciale Vision à 360°.

**VISION À 360°** : le robot voit dans toutes les directions en même temps, ce qui se traduit par une difficulté réduite pour les tests reposant sur la **PER** et destinés à voir derrière lui.

## TÊTE DE LASEROTRON

En général équipée d'un épais blindage, la tête d'un Laserotron est construite autour du laser que présentent les modèles en sortie d'usine. La partie supérieure de son visage abrite aussi des récepteurs optiques cachés. De nombreux Laserotrons des Terres désolées ne possèdent plus ce laser, et bien des pillards ou des voyageurs utilisent le blindage de ces têtes en guise de casque.

## TÊTE DE LASEROTRON AVEC LASER

Arme la plus dévastatrice de l'arsenal du robot, le laser encastré dans la tête du Laserotron projette un rayon d'énergie continu sur les cibles, leur infligeant de terribles blessures, et peut même traverser un blindage militaire moderne. Charger le laser demande un peu de temps, et les survivants qui comprennent assez vite ce que signifie l'ouverture du blindage réussissent parfois à plonger à l'abri avant le tir destructeur. Une tête de Laserotron avec laser offre au robot à la fois une tête de Laserotron et un laser céphalique de Laserotron, tel que décrit page 92, au chapitre 4 : équipement.

## TÊTE DE CÉRÉBROBOT

Automatrons particulièrement rares, les Cérébrobots furent construits en quantité limitée, avec ce qui est sans doute le meilleur processeur électrique possible : le cerveau humain. Logée dans un liquide de protection à l'intérieur d'un dôme de verre trempé, la tête du Cérébrobot offre les meilleures fonctions intellectuelles existantes pour un robot des Terres désolées. L'automatron, doté d'un médusatron étrangement placé comme un œil de cyclope, peut aussi étourdir des cibles vivantes pendant un instant. Une tête de Cérébrobot offre au robot un médusatron, tel que décrit page 93, au chapitre 4 : équipement.

## TÊTE DE ROBOT SENTINELLE

La tête d'un robot sentinelle n'est pas plus grande que celle des autres automatrons, ce qui peut sembler étrangement petit par rapport au reste du corps de ce modèle. Peut-être pour paraître plus intimidante, la face ressemble à une cage et abrite un unique et grand « œil » rouge.

## BRAS

Le roboticien peut ne pas ajouter de bras à sa création, mais ils sont souvent nécessaires pour que l'automatron utilise des armes ou manipule son environnement. Chaque bras comprend un unique point d'emport auquel une main est attachée par défaut. Le mécanicien peut néanmoins la remplacer par une arme légère, lourde, à énergie ou de corps à corps. Les armes attachées présentent un coût de fabrication propre, en plus du coût des bras. À ce sujet, consultez les pages 222 à 227 du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***.

OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ	CÂC	DISTANCE
Bras de Protectron	4	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent	2	2
Bras de Mister Handy	5	Expert en robotique 1	Réparation	Peu fréquent	3	1
Bras de Laserotron	5	Expert en robotique 2	Réparation	Peu fréquent	5	5
Bras de Cérébrobot	5	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Réparation	Rare	2	4
Bras de robot sentinelle	6	Armurier 1, Expert en robotique 3, Scientifique 1	Réparation	Rare	4	5

### BRAS DE PROTECTRON

Les bras qui équipent de base un Protectron lui permettent de manipuler son environnement grâce aux trois doigts opposables de leurs pinces. Solides et forts, ces bras peuvent accueillir différentes options, dont des outils de construction lourds ou des armes laser intégrées.

### BRAS DE LASEROTRON

Les bras de base d'un Laserotron sont conçus pour la motricité et l'efficacité au combat. On peut modifier leurs pinces pour qu'elles électrocutent les ennemis au contact ou les remplacer par des lames ou d'autres armes de corps à corps. On peut même y intégrer des armes à distance.

### BRAS DE CÉRÉBROBOT

Un Cérébrobot se présente avec des bras tubulaires renforcés, conçus pour l'exécution d'opérations de base et de tâches minutieuses, mais pas pour le transport de charges lourdes. Les modèles militaires disposent de lanceurs fumigènes dans le creux des pinces, et la plupart des exemplaires de récupération ont été modifiés. Soit on a complètement remplacé leurs bras par une arme à distance, soit on les a reprogrammés pour qu'ils manipulent de leurs pinces une telle arme, ce qui ne pose aucun souci.

### BRAS DE ROBOT SENTINELLE

Ces bras renforcés, qui ressemblent surtout à des points d'emport, permettent au robot en sortie d'usine de disposer d'un arsenal vaste et de manipuler des poids élevés grâce à sa grande force. En général, les points d'emport



accueillent des armes gatling ou des lance-missiles, mais les mécaniciens de talent réussissent à installer toutes sortes d'armes sur le châssis.

### BRAS DE MISTER HANDY

Un bras de Mister Handy présente des segments qui lui offrent une grande souplesse. Cette conception modulaire lui permet d'accueillir toutes sortes d'outils, de la simple pince aux armes de guerre comme le lanceur de plasma ou le lance-flammes, en passant par une scie en titane et une découpeuse laser. On peut installer jusqu'à trois de ces bras sur un buste de Mister Handy. Par défaut, chacun de ces bras dispose d'une pince, et vous trouverez les accessoires possibles à la page 54 du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***.

## ACCESSOIRES DE BRAS

Vous pouvez attacher des armes de corps à corps ou à distance aux bras, ainsi que les objets, spécifiques aux robots, décrits ci-dessous. Ces accessoires présentent une complexité, un coût en composants, des aptitudes, des compétences et une rareté qui leur sont propres, et qu'il faut donc prendre en compte dans la fabrication de votre robot, mais ils peuvent faire partie du test que vous entreprenez pour construire votre automatron.

Les statistiques de ces armes et accessoires réservés aux robots se trouvent à partir de la page 88 de ce livre. Consultez les pages 95 à 121 du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*** pour les statistiques des autres armes.

OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
<b>ARMES</b>				
Scie circulaire	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquent
Pince de construction	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquent
Cryojet	4	Expert en robotique 1, Scientifique 1	Science	Peu fréquent
Foreuse	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquent
Pince étou	4	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquent
<b>MODS D'ARMES</b>				
Module électrique	4	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Science	Peu fréquent
Module étourdissant	4	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Science	Peu fréquent

### *Modifier un personnage joueur*

Plusieurs origines vous permettent de jouer un personnage robotique, et ces possibilités de modifications peuvent se révéler incroyablement intéressantes, puisqu'elles vous autorisent à changer de bras, de buste et de mode de déplacement. Si vous altérez certaines parties de votre corps, vous devrez, avec l'aide de votre MJ, adapter les traits des parties que vous installez.

- Vous ne pouvez pas changer de tête pour une autre : c'est là que se trouvent votre personnalité et vos processeurs.
- Vos attributs S.P.E.C.I.A.L. et vos compétences ne changent pas avec les installations sur votre buste ou vos bras.
- Votre charge maximale dépend de la nature de votre buste.
- Vous conservez votre trait, mais il est modifié comme suit :
  - Vous conservez les effets de la capacité spéciale Robot.
  - Si vous installez un propulseur de Mister Handy, vous recevez sa capacité spéciale Réacteur à propulsion ; vous la perdez si l'on vous retire ce propulseur.
  - Si l'on retire vos jambes, vous êtes Immobile (voir capacité spéciale Immobile).
  - Si vous installez trois tiges oculaires de Mister Handy, vous recevez la capacité spéciale Vision à 360°. Vous la perdez si l'on vous retire au moins une tige.
  - Si l'on vous installe une arme impossible à intégrer dans une pince ou une main, vous ne pouvez plus manipuler votre environnement avec le bras concerné.


Toute autre modification, si elle n'est pas couverte par ce chapitre ou les modules de robots, doit recevoir l'aval du MJ.

## Autodestruction ?

La conception de certains robots prévoit la possibilité de s'autodétruire. C'est notamment le cas chez les Protectrons, les Laserotrons et les robots sentinelles. Le MJ peut décréter qu'un buste issu de ces modèles et utilisé pour un PNJ allié présente cette option, mais la question se complique pour les personnages joueurs robots.

Un personnage joueur avec un tel buste peut décider de lancer une séquence d'autodestruction, mais ces règles ne prévoient pas cette idée par défaut. Assurez-vous que tout le monde est d'accord, et en fonction de l'ambiance du groupe, le personnage joueur robot peut se voir pulvérisé purement et simplement ou nécessiter des réparations d'une complexité extrême (et une quantité énorme de composants) avant de fonctionner à nouveau.

S'autodétruire pour sauver des amis ou des compatriotes peut constituer une récompense narrative pour un sacrifice, mais le MJ ne doit jamais imposer cette action à un joueur, ce qui le priverait de sa capacité de décision et pourrait ramener des sujets difficiles à l'esprit de certains.

**AUTODESTRUCTION** : suivant une condition ou un ordre prédéfini, ce robot s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Cette dernière est une attaque de **CORPS + Corps à corps** centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action. Elle inflige 6  de dégâts balistiques avec la qualité Zone d'impact.

## ARMURE DE ROBOT

Ajouter du blindage à votre automatron s'avère indispensable si vous voulez qu'il survive. La fabrication d'un robot n'inclut aucune protection, et vous devez donc installer séparément ce blindage, à l'aide de la compétence **Réparation** et des composants requis.

Tout ce que vous devez savoir à ce sujet se trouve dans le **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 146 à 149 pour les statistiques des armures de robot, et page 221 pour les coûts de fabrication associés.

## COMPLÉTER VOTRE ROBOT

Après avoir assemblé au moins une tête et un buste pour fabriquer votre robot, vous devez, en collaboration avec le MJ, définir les statistiques de PNJ de votre nouvel allié. Ce processus repose sur la méthode de création d'une créature normale, présentée page 334 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, ainsi que sur les parties dont vous avez doté votre automatron.

- **Niveau et type** : le type de votre nouveau compagnon est Robot, et son niveau se calcule en soustrayant 8 à la somme de ses valeurs de **CORPS** et d'**ESPRIT**, puis en multipliant par 2 le résultat :  $([CORPS + ESPRIT] - 8) \times 2$
- **Mots-clefs** : votre automatron ne se voit attribuer aucun autre mot-clef.
- **CORPS** : dépend du buste
- **ESPRIT** : dépend de la tête
- **Compétences** : votre automatron possède trois compétences, à savoir Corps à corps, Distance et Autre. Corps à corps et Distance (si elle existe) sont toujours des atouts personnels.
- **Corps à corps** : dépend des bras. Dans le cas où votre robot présente des bras différents, notez la valeur de la compétence pour chacun d'entre eux et veillez à utiliser la bonne pour l'arme qu'il manie.
- **Distance** : dépend des bras. Dans le cas où votre robot présente des bras différents, notez la valeur de la compétence pour chacun d'entre eux et veillez à utiliser la bonne pour l'arme qu'il manie.
- **Autre** : dépend de la tête
- **Défense** : la statistique dérivée de Défense de votre automatron égale 1, sauf modifications.
- **Initiative** : la valeur d'initiative de votre automatron égale la somme de son **CORPS** et de son **ESPRIT**.
- **Points de vie** : les points de vie d'un automatron égalent la somme de sa valeur de **CORPS** et de son niveau.

- **Résistances aux dégâts** : la résistance aux dégâts de chaque partie de votre automatron dépend du blindage que vous y avez installé.
- **Attaques** : les attaques de votre automatron dépendent des armes qu'il manie, qu'elles soient attachées à des points d'emport ou qu'il les manipule directement. Calculez le seuil de réussite, les dégâts et leur type, et notez les qualités de ces armes. L'automatron utilise sa valeur de Corps à corps pour les armes de corps à corps et sa valeur de Distance pour les attaques à distance. Vous n'avez pas besoin de tenir le compte des munitions de votre robot.

- **Capacités spéciales** : notez les capacités spéciales de votre robot, lesquelles dépendent de ses parties de corps, comme expliqué dans les pages précédentes.

- **Inventaire** : notez ici les objets supplémentaires que vous confiez à votre robot.





... Too Fast?  
**BULLETS**  
\$3.99  
The Future  
of Hunting



★ *Chapitre Quatre* ★  
**ÉQUIPEMENT**

ENCORE PLUS D'ARMES, DE MUNITIONS ET D'OPTIONS . . . 88

NOUVEAUX EFFETS DE DÉGÂTS . . . 88

MUNITIONS . . . 89

ARMES LÉGÈRES . . . 90

ARMES À ÉNERGIE . . . 91

ARMES LOURDES . . . 94

ARMES DE CORPS À CORPS D'AUTOMATRON . . . 96

## Chapitre Quatre

## ÉQUIPEMENT



## ENCORE PLUS D'ARMES, DE MUNITIONS ET D'OPTIONS


S'aventurer dans les Terres désolées constitue une entreprise périlleuse, et la plupart des personnes s'y préparent donc en veillant à porter leurs meilleurs vêtements sous une armure renforcée. Certains vont même jusqu'à sauter dans une armure assistée complète quand ils ont rendez-vous avec le danger. Néanmoins, la meilleure armure, un wagon de Stimpaks et une poignée de

RadAway n'empêcheront pas cet écorcheur géant de vous attaquer, de vous mutiler et de vous estropier. Trouvez plutôt de nouvelles armes, mettez la main sur encore plus de munitions, et déchaînez un nouveau genre de fureur sur les Terres désolées, comme seul peut le faire un canon chargé au maximum.

## NOUVEAUX EFFETS DE DÉGÂTS

Certaines des armes de cette section opèrent d'une façon que ne couvre pas vraiment le livre de base.

## EFFETS DE DÉGÂTS

Les effets de dégâts sont des traits qui affectent la façon dont l'arme inflige ses dégâts. Le moindre Effet obtenu lors du jet de dégâts déclenche tous les effets de dégâts de l'arme. Certains de ces effets dépendent du nombre de symboles  obtenus, comme expliqué dans les entrées concernées.

Chaque profil d'arme indique les effets de dégâts immédiatement après la valeur de dégâts.

- **En 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

Les qualités sont des règles qui décrivent la manière dont fonctionne une arme et ses différences par rapport aux autres armes.

- **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.

# MUNITIONS

C'est vraiment super, toutes ces munitions disponibles, avec toutes ces cartouches de pistolet, ces chargeurs de fusil et ces cartouches électromagnétiques bien chic, mais peut-être qu'il est l'heure de rappeler le Moyen Âge à vos ennemis. Même des choses venues d'un autre monde peuvent faire l'affaire, bien que certaines se révèlent un peu plus volatiles que prévu.

TYPE DE MUNITIONS	QUANTITÉ TROUVÉE	POIDS	COÛT	RARETÉ
Acide concentré	2 + 3 	<0,5	2	3
Boulet de canon	1 + 2 	2	8	5
Cellule cryogénique	4 + 3 	<0,5	10	5
Grenade à gaz	2 + 1 	<0,5	2	4
Grenade de 40 mm	2 + 1 	<0,5	2	4
Harpon	2 + 1 	<0,5	3	4
Munition de laser alien	3 + 1 	<0,5	1	6

## ACIDE CONCENTRÉ

Ce produit chimique hautement corrosif doit être conservé dans un récipient en verre pour éviter d'abîmer l'arme.

## BOULET DE CANON

Cette grande sphère, composée d'une matière dure, se révèle en général assez solide pour encaisser la force du tir et l'impact qui s'ensuit. Contrairement à la plupart des munitions, un boulet de canon a de fortes chances d'être retrouvé après le tir.

## CELLULE CRYOGÉNIQUE

Ces cellules servent à contenir et comprimer du gaz d'hydrogène. Dangereuses en soi, elles disposent d'un système d'échange qui permet de condenser le gaz en un instant et d'obtenir ainsi de l'hydrogène liquide.

## GRENADE À GAZ

Ces bombes miniatures contiennent un gaz empoisonné sous haute pression qui, à l'impact, jaillit en un nuage gris. Ce dernier se dissipe rapidement.

## HARPON

Un harpon rappelle une lance. En revanche, il arrive que la pointe acérée et lestée ne soit pas contrebalancée à l'autre extrémité par les stabilisateurs. Contrairement à la plupart des munitions, un harpon a de fortes chances d'être retrouvé après un lancer.

## MUNITION DE LASER ALIEN

Ce petit contenant renferme un composé inconnu, semblable à de l'énergie bleue. Seule une arme alien peut exploiter et utiliser cette énergie, dont le fonctionnement ressemble à celui d'une cellule à fusion.

## ARMES LÉGÈRES

ARME LÉGÈRE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Lance-grenades M79	Armes légères	6	–	Balistiques	0	L	Imprécis, Rechargement lent, Zone d'impact	3	300	3
Pinces fumigènes	Armes légères	4	Persistent	De poison	0	M	Imprécis, Zone d'impact	–	–	–

### LANCE-GRENADES M79

**Munitions :** grenades de 40 mm

Un lance-grenades est conçu pour tirer des projectiles de gros calibre, en général explosifs, mais pas toujours destructeurs pour autant. Le M79 ne sert pas à tirer la grenade sur une cible précise, mais plutôt dans une direction générale afin que l'utilisateur puisse se concentrer sur le terrain.

Un lance-grenades peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au lance-grenades et **s'installent avec la compétence Réparation** :



**Mods réservés au lance-grenades M79**







MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CANON</b>					
Canon long	À canon long	Augmente la portée d'un niveau	+1	+40	Fana d'armes 1
<b>MODS DE CROSSE</b>					
Crosse complète	–	Gagne Deux mains, perd Imprécis	+0,5	+10	–

### PINCE FUMIGÈNE

**Munitions :** grenades à gaz

Ce modèle de pince de robot peut servir à manipuler des objets, mais aussi à tirer des grenades à gaz conçues spécifiquement pour lui.

# ARMES À ÉNERGIE

ARME À ÉNERGIE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Cryojet	Armes à énergie	3 	En rafale, Glacial	Énergétiques	3	C	Imprécis	4	261	4
Fusil Tesla	Armes à énergie	4 	En arc	Énergétiques	2	M	Deux mains	4	180	4
Laser alien	Armes à énergie	5 	Brutal	Énergétiques/ De radiation	2	C	Combat rapproché, Imprécis	1	90	5
Laser céphalique de Laserotron	Armes à énergie	5 	Perforant 1	Énergétiques	0	C	–	4	115	4
Médusatron	Armes à énergie	3 	Étourdissant	Énergétiques	1	M	–	1	120	4
Pistolet à acide	Armes à énergie	3 	Destructeur, Persistant	De poison	2	C	Imprécis, Invalidant	1,5	125	3

## CRYOJET

**Munitions :** cellule cryogénique

Cet outil de lutte anti-incendie installé sur les Protectrons pompiers tire un nuage cryogénique qui refroidit bien vite tout feu que tente d'éteindre le robot. En cas d'urgence, il peut aussi servir de mécanisme d'autodéfense. Une exposition prolongée à ce jet peut geler les matières organiques... y compris les créatures vivantes!

**Spécial :** un cryojet est intégré au bras d'un robot et ne peut donc pas servir d'arme portable.



## FUSIL TESLA

**Munitions :** cellules à fusion

Cette arme à feu puise l'énergie d'une cellule à fusion et la tire en une spire d'électricité. Cette dernière cherche en général un moyen de se dissiper, ce qui crée un arc vers plusieurs cibles lors d'un même tir.

Un fusil Tesla peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants (page 104 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**) :

- **Canon :** canon automatique, diviseur, canon amélioré
- **Viseur :** viseur laser

## LASER ALIEN

**Munitions :** munitions de laser alien



On appelle parfois le laser alien « pistolet laser alien » en raison de son apparence, proche de celle des armes à feu terriennes. Conçue pour tenir dans la main, dont l'index ou le majeur s'enroule autour de la queue de détente, cette arme utilise l'énergie alien unique comme une arme laser utilise les cellules à fusion.

**Spécial :** les laser alien infligent à la fois des dégâts énergétiques et des dégâts de radiation. Faites le jet de dégâts normalement, puis déduisez du total la résistance aux dégâts énergétique ou de radiation de la cible (la plus


faible des deux). Une créature tuée par un laser alien est vaporisée et réduite en cendres.

Le profil par défaut représente un pistolet alien. Un laser alien peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants (page 104 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**). Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil alien ».

- **Canon :** canon court à fixation, canon long, canon automatique, canon long à fixation, canon amélioré, canon de précision
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite
- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte

Un pistolet alien peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au pistolet alien et **s'installent avec la compétence Science** :

### Mods réservés au pistolet alien



MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CHARGEUR</b>					
Chargeur à fusion	Converti	Change les dégâts pour 3  , -1 cadence de tir, change les munitions pour cellules à fusion	-	+21	Scientifique 1

## LASER CÉPHALIQUE DE LASEROTRON

**Munitions :** cellules à fusion

La tête d'un Laserotron contient un émetteur de laser à haut rendement, abrité derrière un solide blindage. Le robot se sert de ce laser pour frapper ses ennemis tout en approchant au contact. L'arme utilise un condensateur capable de préparer un tir extrêmement puissant, mais qui nécessite une énergie considérable pour charger au maximum. En raison d'une conception robuste, la tête d'un Laserotron détruit survit parfois : elle peut alors servir de laser portable improvisé.

**Spécial :** tirer avec un laser céphalique consomme chaque fois 2 tirs de munitions. Chaque module de condensateur pour le laser céphalique augmente à la fois les dégâts et le nombre de tirs consommés. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en réduisant les dégâts de

-1  par tir consommé en moins que la normale (4  de dégâts et 1 tir consommé minimum).

Les mods de condensateur pour le laser céphalique sont réservés au laser céphalique et s'installent avec la compétence **Science**. Nous les présentons ici et non plus tard dans le chapitre.



### Mods réservés au laser céphalique

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Condensateur Mk III	Mk III	+1  , consomme 3 tirs par attaque	-	+4	Expert en robotique 1
Condensateur Mk IV	Mk IV	+2  , consomme 4 tirs par attaque	+0,5	+8	Expert en robotique 1, Scientifique 1
Condensateur Mk V	Mk V	+3  , consomme 5 tirs par attaque	+0,5	+12	Expert en robotique 1, Scientifique 2
Condensateur Mk VI	Mk VI	+4  , consomme 6 tirs par attaque	+1	+16	Expert en robotique 1, Scientifique 3

## MÉDUSATRON

**Munitions :** cellules gamma



Cette arme ressemble au pistolet gamma et peut tirer des décharges d'énergie à haute intensité. Cette fonctionnalité crée des ondes variables qui, quand le cerveau d'une créature sentiente les capte, submergent ses sens et déforme ses perceptions : la cible se retrouve prise de confusion, ce qui la rend plus crédule.

Un médusatron peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants (page 104 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*) :

- **Condensateur :** amplificateur d'ondes Bêta
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite
- **Viseur :** viseur laser


## PISTOLET À ACIDE

**Munition :** acide concentré

Cette arme de poing ressemble à un pistolet 10 mm modifié pour recevoir le composé corrosif d'un acide concentré à la place de la traditionnelle chambre balistique. Ces modifications lui donnent l'air d'un pistolet à eau ordinaire.




Un pistolet à acide peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au pistolet à acide et **s'installent avec la compétence Science** :

### Mods réservés au pistolet à acide

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS D'ACIDE</b>					
Caustique	Caustique	+1 	+1	+30	-
<b>MODS DE CONTENANT</b>					
Grande ampoule	Grande capacité	+1 cadence de tir	+1	+22	-
Grande fiole	Capacité max	+3 cadence de tir	+2	+40	-



# ARMES LOURDES

ARME LOURDE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Canon de bordée	Armes lourdes	10 	Destructeur	Balistiques	0	M	Deux mains, Zone d'impact	8	140	5
Cryolator	Armes lourdes	4 	De zone, En rafale, Glacial	Énergétiques	4	C	Deux mains, Imprécis	7	300	4
Fusil harpon	Armes lourdes	12 	Perforant 1	Balistiques	0	M	Deux mains, Imprécis, Invalidant	8	120	5

## CANON DE BORDÉE


**Munitions :** boulets de canon

On a modifié ce canon de navire en lui installant un châssis afin de pouvoir le porter à la main. On a aussi ajouté une détente électronique, qui remplace la traditionnelle mèche. Ce canon nécessite néanmoins un rechargement manuel, durant lequel on insère le boulet directement par la gueule.

Un canon de bordée peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au canon de bordée et s'installent avec la compétence Réparation :



### Mods réservés au canon de bordée

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CANON</b>					
Canon long	À canon long	Augmente la portée d'un niveau	+1	+40	Fana d'armes 1
Canon léger	À cannelures	+2  , perd Zone d'impact	+1,5	+30	Fana d'armes 2
<b>MODS DE BOÎTE À MUNITIONS</b>					
Boîte multimunitions	À répétition	+1 cadence de tir, gagne Imprécis	+0,5	+45	Fana d'armes 3
Lance-grenades M79	Converti	Augmente la portée d'un niveau, change les munitions pour grenades de 40 mm	-	+3	Scientifique 1

## CRYOLATOR



**Munitions :** cellules cryogéniques

Le cryolator a été conçu pour geler tout en conservant une bonne mobilité. D'un fonctionnement semblable à celui d'un lance-flammes, il puise le nitrogène pressurisé de ses munitions pour le condenser et asperger une zone à portée avec l'élément chimique concentré.

Un cryolator peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au cryolator et s'installent avec la compétence Science :



### Mods réservés au cryolator

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CANON</b>					
Canon cristallisant	Cristallisant	+2  , augmente la portée d'un niveau, -1 cadence de tir, perd Étourdissant, perd Imprécis	+2,5	+40	Scientifique 2
<b>MODS DE CHARGEUR</b>					
Chargeur à fusion	Converti	Change les dégâts pour 2  , -1 cadence de tir, change les munitions pour cellules à fusion	-	+21	Scientifique 1
<b>MODS DE CROSSE</b>					
Crosse à compensateur de recul	À compensation de recul	+1 cadence de tir	+1	+45	-
<b>MODS DE VISEUR</b>					
Viseur laser	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	-	+17	-

## FUSIL HARPON

**Munitions :** harpons

Le fusil harpon est une version portable du canon harpon, qui sacrifie la puissance au profit de la mobilité, grâce à un châssis conçu en ce sens. Il dispose aussi d'un mécanisme de tir pour faire feu de manière plus pratique.



Un fusil harpon peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au fusil harpon et s'installent avec la compétence **Réparation** :

### Mods réservés au fusil harpon

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CHARGEUR</b>					
Harpon barbelé	Barbelé	Gagne Brutal, gagne Persistant	-	+21	-
Fléchettes	Minuscule	Gagne De zone, réduit la portée d'un niveau	-	+15	Fana d'armes 2
<b>MODS DE CROSSE</b>					
Crosse à compensateur de recul	À compensation de recul	+1 cadence de tir	+7,5	+45	-
<b>MODS DE VISEUR</b>					
Viseur d'Artilleur	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	-	+17	-
Lunette courte	À lunette	Gagne Précis	+0,5	+28	Fana d'armes 1

## ARMES DE CORPS À CORPS D'AUTOMATRON

ARME DE CORPS À CORPS	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Foreuse	Mains nues	5	Brutal	Balistiques	Invalidant	10	50	1
Pince	Mains nues	3	-	Balistiques	-	1	25	1
Pince de construction	Mains nues	4	Destructeur	Balistiques	-	1,5	25	0
Pince étau	Mains nues	4	Destructeur	Balistiques	-	7,5	30	2
Scie circulaire	Armes de corps à corps	3	Perforant 1	Balistiques	-	1,5	25	2

### FOREUSE

Rétroadapter les foreuses industrielles aux automatrons peut très mal se terminer et, en tant qu'arme de corps à corps, ces outils causent de terribles blessures aux êtres vivants, qu'ils soient ordinaires ou mutants. Malgré les difficultés pour se battre et parer avec une telle arme, un robot qui parvient à placer un coup d'estoc peut au moins s'attendre à immobiliser sa cible.





## PINCE

Par défaut, de nombreux robots, du Protectron le plus courant au rare Cérébrobot, sont équipés de pinces pour faciliter leur travail et interagir avec leur environnement. Les concepteurs ayant plus à l'esprit le côté pratique et efficace que les possibilités marketing, ils n'ont pas cherché à reproduire la main humaine : les pinces des robots présentent donc souvent deux ou trois griffes plutôt que cinq « doigts ».

Une pince peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés à la pince et **s'installent avec la compétence Réparation** :

### Mods réservés à la pince

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Mod électrique	À décharge	+2  , fait passer le type de dégâts à énergétiques	-	+15	Forgeron 2, Expert en robotique 1
Mod étourdissant	KO	+3  , gagne Étourdissant, fait passer le type de dégâts à énergétiques	-	+30	Forgeron 2, Expert en robotique 1



## PINCE DE CONSTRUCTION

La pince de construction, au contraire de la pince robotique ordinaire, ne dispose pas de « doigts » opposables et saisit plutôt les matériaux tels que les poteaux comme des tenailles. Sa prise est plus solide que celles des pinces opposables de la majorité des robots, même si elle ne peut pas briser les matériaux renforcés.

Équipement standard d'un Protectron de construction, la pince étau peut appliquer une pression considérable sur un ennemi saisi. Conçu à l'origine pour maintenir parfaitement en place deux matériaux de construction, cet outil peut, dans les Terres désolées, enfoncer et briser une armure et même les os qu'elle protège.

## PINCE ÉTAU



## SCIE CIRCULAIRE

Conçu pour une multitude de tâches domestiques, le dernier modèle de Mister Handy disposait d'une scie circulaire en titane pour aider maman à la cuisine ou papa dans le jardin, pour couper du bois ou bricoler dans la maison. Dans les Terres désolées, l'outil est devenu une arme mortelle, qui permet au robot de se défendre contre les diverses créatures mutantes sur lesquelles il tombe.







★ *Chapitre Cinq* ★

## MAÎTRISER LE JEU

RÉPUTATIONS DE FACTION . .	100
RÉPUTATION DE PNJ . .	113
PERSONNAGES JOUEURS SYNTHÉTIQUES . .	115
FAÇONNER L'IDENTITÉ D'UNE COLONIE . .	117
FORGER DES ALLIANCES . .	127
ATTAQUES DE COLONIE . .	132
SAUVETAGE DE COLONIES . .	136

## Chapitre Cinq

# MAÎTRISER LE JEU

## RÉPUTATIONS DE FACTION

Les différentes factions des Terres désolées ont chacune une idéologie fondée sur des valeurs et des interdits susceptibles d'augmenter ou de diminuer le rang de réputation auprès de la faction concernée. Les valeurs et les interdits des factions recensées peuvent avoir une influence positive ou négative sur les **tests de réputation** (voir *Kit du meneur de jeu de Fallout*, pages 7-8).

Vous pouvez aussi appliquer les règles de réputation aux groupes jouant un rôle significatif dans vos quêtes, qu'il s'agisse d'une petite bande de survivants, d'une colonie voisine, d'un cortège de caravanes, d'une milice locale ou d'individus liés par des intérêts communs. En vous appuyant sur les questions fermées des règles de réputation ou sur les règles d'influence expliquées ci-dessous, vous offrez la possibilité aux personnages joueurs de forger des alliances ou de faire naître des inimitiés à la frontière de leur colonie. Dans les colonies gérées par les personnages joueurs, le Bonheur est un indicateur des relations qu'ils entretiennent avec les responsables (voir *Besoins et actions de colonie*, page 37), mais lorsqu'ils interagissent avec d'autres colonies ou commercent avec des marchands, ils peuvent nouer des contacts en faisant appel aux règles des pages suivantes.

### CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie de l'Acier veut rebâtir la civilisation en alliant tactiques militaires et technocratie. Selon le principe de la Chaîne de Cohésion, chaque membre a un grade précis qui dicte son existence au sein de la Confrérie et ses interactions avec le monde extérieur : tenez compte de cette conception lors des rencontres. Les initiés sont les nouvelles recrues, tandis que les scribes exhument et réparent les technologies d'avant-guerre. Les chevaliers fabriquent des armes et les paladins sont responsables des opérations dans les Terres désolées. Animés par une vision puriste de l'humanité,

les membres de la Confrérie détestent les mutants et les synthés, à tel point qu'ils refusent d'intégrer des êtres non humains doués d'intelligence dans leur organisation. Pour autant, pris individuellement, tous ne partagent pas cette vision fondamentaliste. Ils considèrent néanmoins les étrangers comme des sous-fifres qu'ils n'hésitent pas à exploiter pour atteindre leurs buts, sauf dans le cas où leur idéologie s'accorde avec celle de la Confrérie.

### INFLUENCES POSITIVES

Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès de la Confrérie de l'Acier :

- Accomplir une quête pour la Confrérie de l'Acier
- Obéir aux ordres de son supérieur direct au sein de la Confrérie de l'Acier
- Respecter la structure hiérarchique de la Chaîne de Cohésion
- Préserver les technologies d'avant-guerre
- Offrir des technologies d'avant-guerre à la Confrérie
- Retrouver des connaissances scientifiques et les partager avec la Confrérie
- Tuer des mutants
- Tuer des synthétiques

### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès de la Confrérie de l'Acier :

- Rater une mission confiée par la Confrérie
- Désobéir ou manquer de respect aux figures d'autorité de la Confrérie
- Détruire des technologies d'avant-guerre
- Partager des technologies ou des connaissances scientifiques avec ceux qui pourraient en abuser
- Épargner des mutants ou des synthétiques

## Tests de réputation de faction

Pour effectuer un **test de réputation**, comptabilisez les influences positives et négatives en lien avec la faction concernée à la fin d'une quête ou à une étape importante de votre récit. Résolvez ensuite un test comme indiqué ci-dessous.

- **Déterminez le seuil de réussite** : le seuil de réussite du test correspond à votre CHR + rang de réputation actuel du personnage.
- **Fixez la difficulté** : elle est égale au nombre d'influences négatives qui s'appliquent au personnage.
- **Constituez votre réserve de dés** : jetez un nombre de d20 égal au nombre d'influences positives qui s'appliquent au personnage.
- **Comptez les réussites** : chaque d20 qui donne un résultat inférieur ou égal au SR produit une réussite. Chaque d20 qui donne un résultat inférieur ou égal au rang de réputation du personnage offre deux réussites. Chaque d20 qui donne un 20 déclenche une complication et peut entraîner une baisse du rang de réputation.
- **Comparez avec la difficulté** : si le nombre de réussites est supérieur ou égal à la difficulté du test de réputation, le test est réussi et la réputation du personnage auprès de la faction augmente d'un rang. Dans le cas contraire, le personnage a échoué et n'augmente pas son rang de réputation.



## Réputation auprès de la Confrérie de l'Acier

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	La Confrérie de l'Acier est l'un des pires ennemis qui soient quand on se la met à dos. Ses membres vous attaqueront à vue s'ils vous reconnaissent et déploieront l'éventail complet de leurs capacités offensives. Ils vous arracheront de force les technologies que vous détenez au lieu de négocier. La difficulté des tests de Discours augmente de 3 tant que la Confrérie de l'Acier vous est hostile.
1 (prudent)	Avec ce rang de réputation, la Confrérie de l'Acier est susceptible de refuser votre aide et vos propositions. Ses membres se méfient de vous et ne voient aucun intérêt à vous traiter correctement. Si vous possédez des technologies, ils se montrent sceptiques et partent du principe que vous allez en abuser. Si le chapitre de la Confrérie que vous rencontrez a une mentalité insulaire, il peut s'agir de votre rang de réputation de départ auprès de cette faction.
2 (neutre)	Vous êtes indifférent à la Confrérie, laquelle se montre cependant moins amicale que la plupart des autres factions. Puisque vous n'avez pas encore prouvé votre utilité, elle ne va pas gaspiller son temps et son énergie pour vous.
3 (amical)	Avec une réputation amicale, la Confrérie ou ses représentants écoutent ce que vous avez à dire, mais vous n'êtes pas leur camarade pour autant. Ils acceptent de négocier tant que cela leur est profitable, et fournissent des informations ou de l'aide uniquement pour servir leurs propres intérêts.
4 (confiant)	Quand la Confrérie vous fait confiance, elle peut échanger du matériel, des armures ou des armes avec vous à un tarif raisonnable. Selon vos actes passés, elle peut aussi vous proposer de rejoindre ses rangs, notamment si vous avez prouvé votre valeur ou que vous respectez son code moral.
5 (allié)	Si vous êtes allié à la Confrérie, c'est que vous avez suscité son admiration. Vous avez été ou serez promu au sein de la hiérarchie, ce qui vous permettra d'accéder plus facilement à ses armes et à ses technologies. Au passage, vous gagnez le respect des scribes qui convoitent et réparent ces équipements. Si vous continuez d'observer le crédo de la Confrérie et de poursuivre ses objectifs, vos frères et sœurs seront prêts à se sacrifier pour vous.



## La Légion de Caesar

Les personnages joueurs ne peuvent pas s'allier avec la Légion de Caesar. Caesar et sa cohorte de fascistes ne connaissent qu'une seule méthode de recrutement, l'asservissement, et ne considéreraient jamais les personnages joueurs comme des égaux. Pour inspirer la loyauté, ils manient l'endoctrinement et les mauvais traitements.

## LES ENFANTS D'ATOME

L'Église des Enfants d'Atome est une organisation religieuse qui vénère le dieu Atome. Pour ses fidèles, les radiations sont une bénédiction de leur déité qu'ils appellent Sa Lueur. Selon leurs croyances atypiques, les êtres irradiés possèdent une part de sacré. Les Enfants d'Atome encouragent l'abolition de l'individu et l'accomplissement de la Division, c'est-à-dire la lente dégradation des atomes corporels exposés aux radiations. Il s'agit d'une congrégation hétéroclite, composée de petites églises qui peuvent interagir indépendamment les unes des autres avec les personnages joueurs.

### INFLUENCES POSITIVES

Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès des Enfants d'Atome :

- Accomplir une quête pour l'église
- Favoriser la Division à l'aide de la radioactivité
- Recevoir une Révélation sous forme de vision ou de message
- Protéger l'église de ses ennemis
- Faire œuvre de charité envers l'église, que ce soit par des dons ou des actions

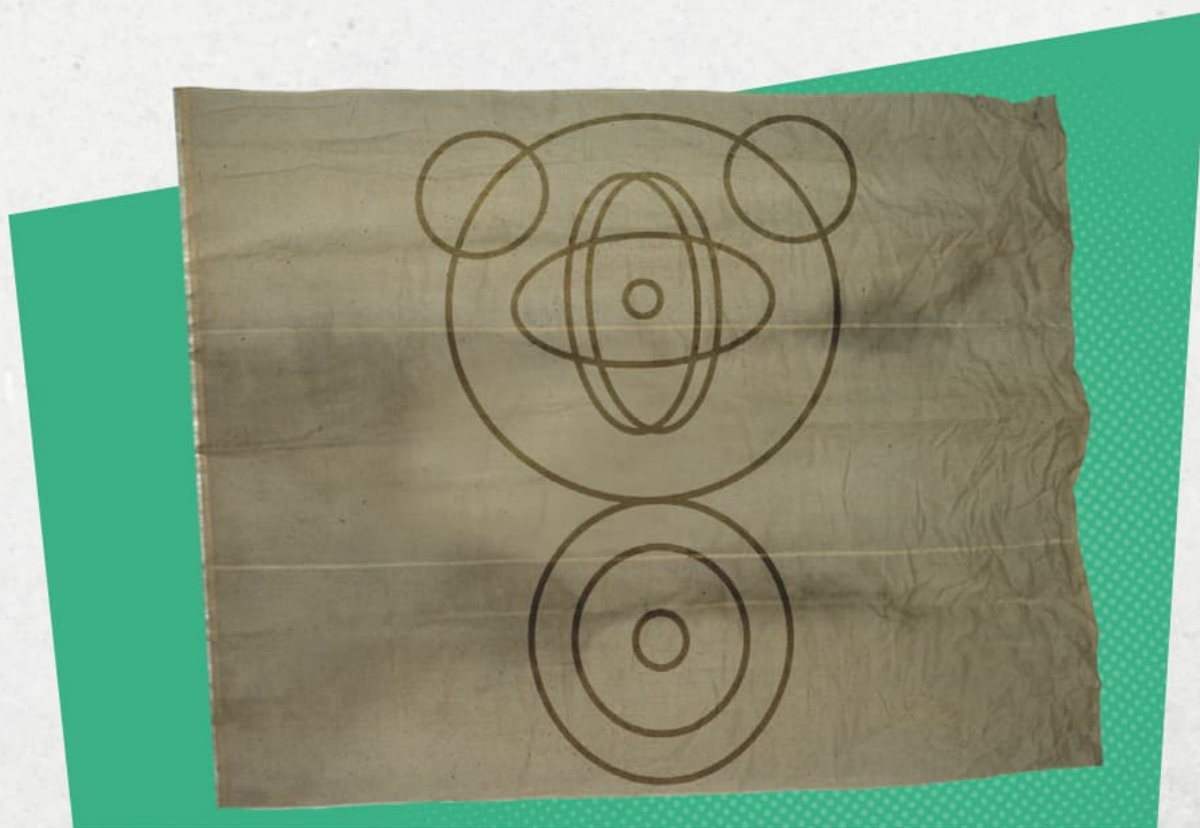
### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès des Enfants d'Atome :

- Purger les radiations ou se débarrasser d'appareils radioactifs
- Guérir son prochain des radiations
- Se montrer matérialiste ou cupide
- Refuser d'obéir aux ordres d'un confesseur ou d'une mère de l'Église

« Venez et buvez les eaux lumineuses, car cette antique arme de guerre est notre salut, le symbole d'Atome dans toute sa splendeur! Qu'elle nous rappelle la Division qui a eu lieu par le passé et rayonne de la promesse de votre Division dans les temps à venir! Offrez vos corps à Atome, mes amis. Abandonnez-vous à son pouvoir, embrassez sa Lueur et soyez Divisés. »

– Confesseur Cromwell



## Réputation auprès des Enfants d'Atome

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Les Enfants d'Atome sont particulièrement terrifiants lorsqu'ils se montrent hostiles : vous feriez mieux d'éviter leurs rassemblements et de fuir ses membres sous peine de souffrir mille tourments radioactifs. Avec une ferveur religieuse qui n'a pas son pareil dans les Terres désolées, ils s'efforceront de vous Diviser à votre insu avec leurs pistolets Gamma et leurs fusils irradiés. Vous représentez une menace pour la congrégation et les valeurs qu'elle porte.
1 (prudent)	Prudente, l'Église s'interrogera sur vos intentions. À supposer qu'elle ne vous tourne pas le dos, elle vous laissera assouvir votre curiosité à son égard à condition que vous vous convertissiez en vous faisant irradier ou en vous soumettant à un rite de passage. Si cette option vous paraît inenvisageable, on vous demandera de passer votre chemin et de vous tenir à distance. Les fidèles recourront à la force s'il le faut.
2 (neutre)	L'Église d'Atome se place du côté des factions les plus accueillantes en cas de neutralité, puisqu'elle cherche à recruter des fidèles et à agrandir sa congrégation. Les disciples chaleureux et aimables peuvent se montrer insistants pour vous rallier à leur cause et à leurs principes.
3 (amical)	Si vous êtes un ami de l'Église, ses fidèles vous reconnaissent et se montrent familiers à votre égard. Ils peuvent vous réserver un traitement de choix et vous considérer comme un nouveau membre de la congrégation, même si vous voyez les choses sous un autre angle. Les fidèles les plus charitables vous accordent activement leur aide et font preuve de déférence. Dans certaines communautés, la conversion ou le rite de passage radioactif sont le seul moyen d'obtenir ce rang de réputation.
4 (confiant)	Les Enfants d'Atome partagent leurs ressources avec vous en cas de besoin. Sinon, les fidèles les plus modestes vous vénèrent et seront heureux de vous prêter assistance si vous le leur demandez, toutefois ils n'iront pas jusqu'à mettre leurs vies en danger pour servir vos desseins.
5 (allié)	Vous avez fait forte impression sur l'Église et prouvé votre foi en Atome, en la Division, et avez peut-être reçu une révélation du dieu en personne. Non seulement les fidèles vous aideront pour servir la congrégation, mais en plus ils seront prêts à risquer leur vie dans cette entreprise. Vous êtes un élu d'Atome, un messie luminescent de la divinité envoyé parmi ses ouailles.

### L'Enclave

L'Enclave est une faction dangereuse qui ne considère pas la population des Terres désolées comme son égale, mais comme des mutants inférieurs, et qui n'entretient pas la moindre relation avec les groupes qui ont survécu à la Grande Guerre ou se sont formés dans son ombre. Elle ne prête jamais main-forte sans une arrière-pensée, ainsi, les potentiels gains de réputation des personnages joueurs seraient gâchés par les objectifs totalitaires de l'Enclave. Le MJ peut simuler des règles de réputation pour l'Enclave pour mieux trahir les personnages joueurs par la suite, mais uniquement si l'ensemble du groupe est d'accord avec cette possibilité et passe un bon moment en travaillant pour cette organisation des plus clandestines.

## L'INSTITUT

Il paraît difficile de gagner l'estime de l'Institut à cause de son isolationnisme, de son avance technologique et de son indifférence vis-à-vis des répercussions de ses actions à la surface. Comme les synthés font les corvées et les quatre volontés de l'Institut, allant et venant à la surface au gré des besoins, vous aurez bien du mal à rencontrer un vrai agent de l'organisation, et ne parlons pas de croiser un membre influent du comité de direction. Ne se souciant pas le moins du monde de la population du Commonwealth, les membres de l'Institut peuvent manipuler les personnages joueurs à leur avantage un jour et les abandonner le lendemain. Si toutefois vous arrivez à gagner leur confiance, ils vous ouvriront les portes d'une vie souterraine plus sûre, plus tranquille et plus propre.

### INFLUENCES POSITIVES

Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès de l'Institut :

- Accomplir une quête pour l'Institut
- Retrouver un synthé de troisième génération fugitif
- Participer à l'achèvement du projet de l'Institut
- Retrouver des technologies importantes à la surface et les rapporter à l'Institut
- Infliger une défaite cuisante à la Confrérie de l'Acier
- Infliger une défaite cuisante au Réseau du Rail

### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès de l'Institut :

- Aider le Réseau du Rail à faire s'évader un synthé de troisième génération
- Offrir une technologie convoitée par l'Institut à la Confrérie de l'Acier
- Saboter une opération de l'Institut
- Exposer au grand jour des secrets de l'Institut

### *Le croque-mitaine*

L'Institut a acquis une réputation de croque-mitaine aux desseins indéchiffrables chez les colons et les survivants du Commonwealth. Qui sait le sort qu'il réserve à la surface quand la première personne venue est potentiellement un synthé ? En gardant cette idée à l'esprit, vous pouvez représenter les motivations insondables de l'Institut en augmentant la marge de complication des tests de réputation qui le concernent.

Passez la marge de complication des tests de réputation de l'Institut à 18-20 sur un d20. Quand les joueurs obtiennent une complication, leur réputation diminue même si les influences positives surpassent les influences négatives.



## Réputation auprès de l'Institut

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Il s'agit de la faction la plus inconstante du Commonwealth. Ses motivations sont tellement impénétrables qu'on peut se la mettre à dos en un rien de temps. Compte tenu de son réseau d'informateurs et de son stock apparemment infini de synthés d'anciennes générations, l'Institut risque fort de vous désigner comme la cible à abattre. Vous serez alors amené à vous défendre contre une vague de synthés de première génération, ou à affronter un chasseur redoutable aux talents mortels. Tout est possible quand l'Institut est hostile.
1 (prudent)	L'Institut se montre prudent si vous avez contrecarré ses plans à la surface sans vous opposer frontalement à lui. Sa méfiance à l'égard de vos intentions potentiellement nuisibles se base sur les renseignements transmis par ses informateurs. L'organisation vous surveille à distance ou, si vous avez déjà eu de meilleures relations par le passé, elle coupe les ponts et confisque les avantages dont vous disposiez.
2 (neutre)	Alors que les habitants du Commonwealth se montrent au mieux suspicieux à l'égard de l'Institut, ce dernier méprise les occupants de la surface. La neutralité est l'expression de son arrogance à votre égard, et non une marque d'estime. L'Institut reste dans l'ombre et garde un œil sur vous si vous vous êtes taillé une réputation à la surface.
3 (amical)	Bien qu'il soit difficile de tisser des relations amicales avec l'Institut, des agents à la surface ont déjà travaillé avec succès pour l'organisation en échange de matériel, de technologies, voire d'améliorations cybernétiques. Une réputation amicale représente une affiliation à court terme dont l'Institut est le grand gagnant, ou les promesses d'un contrat à long terme. Quoi qu'il en soit, l'Institut ne se départ jamais de sa méfiance vis-à-vis des habitants de la surface.
4 (confiant)	Il faut redoubler d'efforts pour que l'Institut vous accorde sa confiance, mais quand cela arrive, des montagnes de récompenses vous attendent. Même si vous n'avez pas forcément accès aux structures souterraines du C.I.T., vous recevez du matériel et des renforts dans le cadre de vos missions pour le compte de l'Institut, et uniquement celles-ci. Vous pouvez également recevoir le soutien de puissants synthés de troisième génération lors de vos opérations ou un équipement expérimental à titre provisoire (pour lequel vous servirez potentiellement de cobaye...).
5 (allié)	Un véritable allié de l'Institut intègre l'organisation au poste d'agent ou de scientifique. L'Institut ne recrute qu'à l'occasion des gens de la surface, mais sa petite communauté de génies scientifiques ne saurait se suffire à elle-même indéfiniment. Vous êtes hébergé au cœur de l'Institut ou bénéficiez d'un logement confortable à la surface. L'Institut vous apporte un soutien appuyé : son contingent d'androïdes de combat avancés est à votre disposition pour accomplir des missions en son nom.

## LES MILICIENS

Les Miliciens sont une faction déracinée, les réfugiés d'une guerre qui a bien failli les anéantir à Quincy. Avant cela, leur milice comptait des fermiers et des marchands dévoués corps et âme à la protection de la sécurité et de la liberté d'autrui à travers les Terres désolées du Commonwealth. « Quand plus personne ne peut plus rien pour vous, les Miliciens sont là. »

### INFLUENCES POSITIVES

Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès des Miliciens :

- Accomplir une quête pour les Miliciens
- Secourir des Miliciens ou les gens qu'ils ont juré de protéger
- Se montrer charitable envers les gens qui ont besoin d'aide

- Infliger une défaite cuisante aux Artilleurs
- Refuser la récompense des Miliciens à la fin d'une quête
- Donner des armes et des armures aux Miliciens ou les réparer

### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès des Miliciens :

- Cambrioler les colonies, les caravanes ou les camps de survivants
- Molester des colons et des marchands
- S'allier avec des pillards, des super mutants, des Artilleurs ou une faction nuisible de ce type
- Laisser tomber des gens qui ont besoin d'aide



## Réputation auprès des Miliciens

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Les Miliciens se montrent plutôt compréhensifs à l'égard des habitants des Terres désolées et de leur individualité. Ils ne vous attaquent pas forcément à vue quand votre réputation est au ras des pâquerettes, mais ils préfèrent que vous les laissiez tranquilles, voire que vous quittiez le campement qu'ils protègent.
1 (prudent)	Avec ce niveau de réputation, les Miliciens se montrent plus dédaigneux qu'hostiles à votre égard. Au lieu d'être serviables comme à l'accoutumée, ils vous demandent ce que vous voulez d'un air suspicieux. Mieux vaut se tenir à l'écart, sauf si vous comptez les aider dans leur mission.
2 (neutre)	Les Miliciens sont accueillants avec tout le monde, étrangers inclus. Ils partent du principe que les gens sont bons et dignes de confiance jusqu'à ce qu'ils aient la preuve du contraire. Les Miliciens sont affables et vous proposent leur aide, car tel est leur devoir. Ils peuvent vous défendre en cas de besoin, sans rien demander en retour. Ils ne vont pas se mettre consciemment en danger ou organiser un assaut pour vos beaux yeux, en revanche ils vous protégeront si la situation l'exige.
3 (amical)	En devenant un ami des Miliciens, vous avez droit à un traitement de faveur et à des tuyaux, ce qui inclut du ravitaillement et un appui lors des combats. Les Miliciens mettront les bouchées doubles pour défendre l'honorable habitant des Terres désolées que vous êtes. Ils peuvent envisager de vous recruter maintenant que vous avez atteint ce niveau de réputation, et vous demander de soutenir leur cause.
4 (confiant)	Non seulement les Miliciens se battent à vos côtés, mais en plus ils investissent d'énormes ressources pour soutenir vos efforts qui profitent au plus grand nombre et vous suivraient jusqu'au bout de votre quête. Telle est l'étendue de leur confiance.
5 (allié)	Vous avez fait forte impression sur cette faction, à tel point que les Miliciens n'hésitent pas à quitter leur poste pour défendre le campement que vous leur désignez. Certains sont prêts à se sacrifier pour la cause qui, selon vous, vaut la peine qu'on se batte.

## RÉPUBLIQUE DE NOUVELLE CALIFORNIE

La République de Nouvelle Californie est un État tentaculaire qui regroupe des tas de campements, des tas de groupes, et des tas d'intérêts politiques contradictoires. Comme il s'agit de la faction la plus importante et la plus influente de la côte ouest, l'entité a une réputation à part entière, et les nombreux habitants qui vivent en dehors et à l'intérieur de cette nation État ont leurs propres a priori vis-à-vis des prétendus alliés de la RNC. Quand vous effectuez des tests de réputation avec des citoyens de la RNC, il paraît plus pertinent d'envisager la réputation du joueur auprès du groupe avec lequel il interagit directement, par exemple une compagnie de caravanes marchandes ou l'armée de la RNC. Les influences de réputation suivantes sont valables pour les cercles politiques de la République, les gens de pouvoir susceptibles de remarquer les actions des joueurs et de les récompenser directement : le président, son



cabinet, les représentants du congrès de la RNC et bien sûr les barons de la brahmine qui tirent discrètement les ficelles du pouvoir.

### INFLUENCES POSITIVES

Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès de la RNC :

- Accomplir une quête pour la RNC
- Promouvoir les valeurs de la démocratie et de la liberté
- Infliger une défaite cuisante à un ennemi de la RNC
- Refuser le paiement du travail pour lequel la RNC vous a engagé
- Protéger ses caravanes marchandes et ses colonies
- Négocier l'annexion d'un campement par la RNC

### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès de la RNC :

- Échouer une quête confiée par la RNC
- S'en prendre directement à la République ou collaborer avec ses ennemis
- Réduire des gens en esclavage
- Parier
- Exercer des activités en lien avec la prostitution
- Porter des armes en public
- Être en état d'ébriété ou sous l'emprise de stupéfiants sur la voie publique

## Réputation auprès de la République de Nouvelle Californie

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Si l'ensemble de la RNC vous est hostile, vous êtes probablement un criminel recherché dont la tête est mise à prix, à moins qu'on ait ordonné votre assassinat en sous-main. S'ils vous reconnaissent, les soldats de la RNC essaieront de vous capturer, et de leur côté, les forces de police vous appréhenderont. Même si la RNC reconnaît les droits des prisonniers et a pris position contre la torture, rien ne dit que vous serez traité correctement avec une réputation au fond du trou.
1 (prudent)	La RNC se montre prudente, car vos actions sont peut-être parvenues à ses oreilles et justifient son inquiétude. Vous êtes allé à l'encontre des piliers de sa société, sans vous en prendre directement à elle. Sinon, votre piètre réputation auprès de plusieurs groupes du territoire de la RNC a fait le tour du pays.
2 (neutre)	La RNC n'est pas xénophobe ou hostile aux étrangers. Les caravaniers qui commercent avec des colonies étrangères sont assez sages pour accepter des gens de toutes sortes, qu'ils soient humains ou mutants. Tant que les nouveaux venus respectent les lois et s'adonnent à des activités légales, ils peuvent profiter sereinement de la liberté de la Nouvelle Californie.
3 (amical)	Vous avez marqué les tenants du pouvoir politique de la RNC qui reconnaissent votre rôle dans la promotion de ses valeurs ou vos accomplissements en faveur de la République. Les responsables, les représentants et les chefs locaux sont prêts à vous faire des faveurs modestes ou viennent vous trouver pour que vous les aidiez.
4 (confiant)	Maintenant que vous vous êtes frayé une place dans le cercle des dirigeants de la République, vous jouissez de leur confiance que vous mettez à profit pour satisfaire vos aspirations personnelles à condition de ne pas nuire à la RNC. Des chefs de colonie ou des représentants du sénat suivent vos conseils, ce qui vous permet d'influencer le paysage politique local. De temps à autre, vous bénéficiez même de la protection de l'armée de la RNC.
5 (allié)	Authentique allié de la République, vous êtes devenu une composante incontournable de son existence. Que vous soyez citoyen ou non, ses dirigeants vous estiment et vous tendent les bras. Les responsables locaux suivent vos ordres, vous portent assistance ou vous fournissent de l'équipement et des provisions sans poser de question. Et surtout, la République vient parfois vous demander votre aide, car les alliés sont censés se soutenir mutuellement en temps de guerre. Et la guerre ne meurt jamais...



## LE RÉSEAU DU RAIL

Le Réseau du Rail, unique allié des synthés, leur offre des moyens d'échapper à l'Institut où les scientifiques réfutent l'existence d'une quelconque conscience synthétique. À la différence des habitants du Commonwealth qui se méfient des synthés ou désirent leur extermination pure et simple, le Réseau du Rail leur tend une main secourable. Les principes de liberté et d'émancipation sont les piliers de l'organisation. Après plusieurs décennies de lutte et de reconstruction, elle a su rester très discrète sur ses emplacements, ses membres et ses objectifs. D'ailleurs, les mécanismes d'alliance et les avantages potentiels diffèrent quelque peu par rapport aux autres factions.

### INFLUENCES POSITIVES

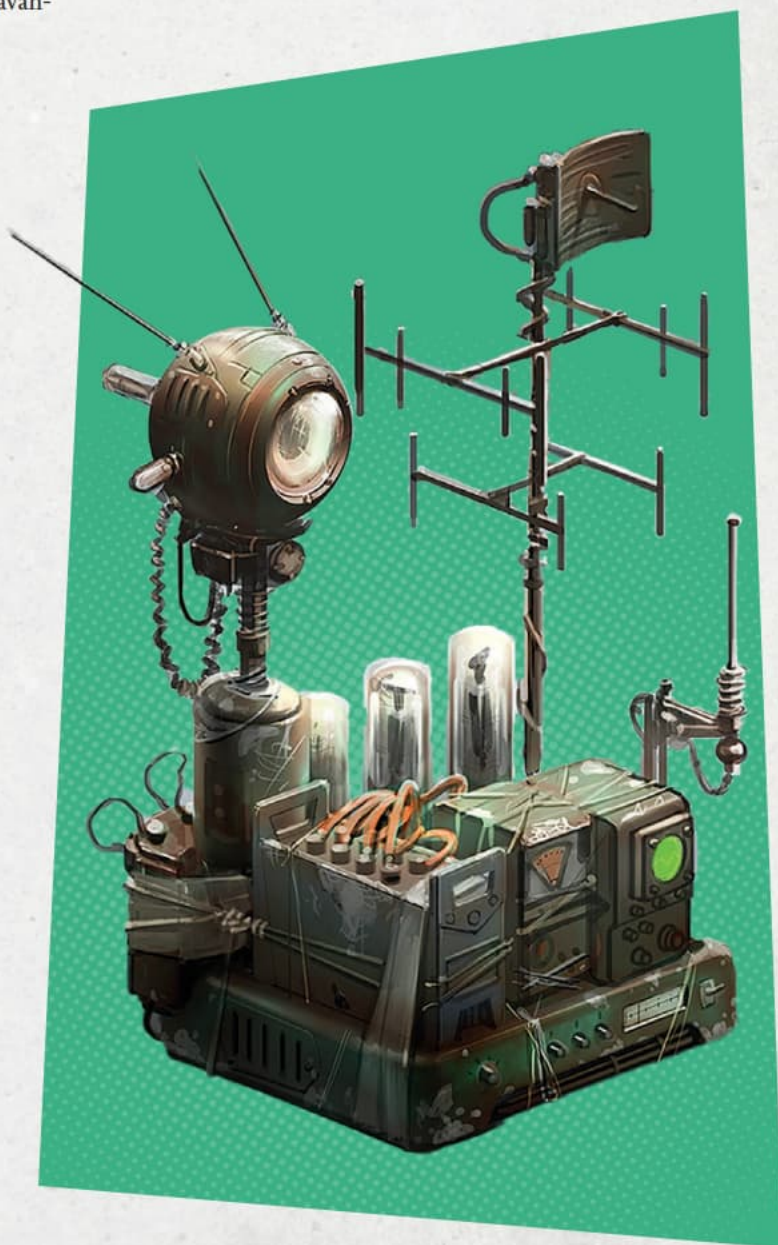
Les actions suivantes exercent une influence positive sur la réputation du personnage auprès du Réseau du Rail :

- Accomplir une quête pour le Réseau du Rail
- Aider un synché de troisième génération à fuir l'Institut
- Défendre le principe de liberté des androïdes doués de conscience
- Cacher ou aider des agents du Réseau du Rail
- Infliger une défaite cuisante à l'Institut
- Donner des armes, des armures et des munitions au Réseau du Rail

### INFLUENCES NÉGATIVES

Les actions suivantes exercent une influence négative sur la réputation du personnage auprès du Réseau du Rail :

- Ramener un synché à l'Institut
- Asservir son prochain
- Étaler ses préjugés envers les synthés
- Infliger une défaite cuisante au Réseau du Rail
- Dénoncer ou tuer ses agents



## Réputation auprès du Réseau du Rail

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	En travaillant pour l'Institut ou en mettant des bâtons dans les roues du Réseau, vous êtes perçu comme une menace à éradiquer. Tant que le Réseau du Rail vous est hostile, vous feriez mieux de surveiller vos arrières pendant que ses agents tenteront de vous éliminer sans un bruit, et si possible sans mettre leur vie en danger.
1 (prudent)	Si le Réseau du Rail vous considère avec prudence, c'est parce que vous avez bafoué ses principes fondamentaux ou dénigré ouvertement les synthés. Puisqu'il s'agit d'une organisation secrète, il est peu probable qu'elle s'en prenne directement à vous, mais rien ne l'empêche de vous surveiller ou de saboter vos quêtes qui interfèrent avec les opérations du Réseau du Rail.
2 (neutre)	Dans le Commonwealth, on évoque rarement le « Réseau du Rail », cette organisation largement méconnue qui, d'ailleurs, interagit peu avec le commun des mortels tandis qu'il vaque à ses occupations. Cette situation lui convient parfaitement. À moins qu'elle ait une raison précise de vous accoster, vous devrez emprunter le chemin de la liberté pour la trouver.
3 (amical)	Les gens qui ont leur petite réputation au sein du Réseau du Rail sont affublés du sobriquet « touriste » par les principaux complices de la faction. Il s'agit des civils qui apportent leur soutien lors des opérations et fournissent des renseignements aux agents du Rail. Ce rang inclut aussi les messagers et les gens qui hébergent à titre temporaire les synthés en cavale. Si vous rentrez dans cette case, n'attendez pas d'aide du Réseau du Rail, c'est plutôt lui qui compte sur vous.
4 (confiant)	Une fois que vous avez gagné la confiance du Réseau du Rail, ses agents vous laisseront gravir quelques échelons, éventuellement accéder à leurs bases et à leur QG dont l'emplacement est un secret farouchement gardé depuis que le groupe a frôlé l'anéantissement. Les agents de terrain sont des personnes de confiance qui travaillent pour le Réseau et conduisent des synthés en sécurité. Les propriétaires de planques dont la discrétion n'est plus à prouver les assistent dans leur tâche. À ce stade, vous pouvez devenir un agent à part entière et recevoir le soutien des messagers, des informateurs et des propriétaires de planques.
5 (allié)	Avec leurs plus fidèles alliés, les membres du QG dirigé par Desdemona planifient et coordonnent les activités des agents du Réseau. Faites vos preuves, et vous pourrez éventuellement bénéficier du soutien total du Réseau du Rail, y compris de ses agents les mieux qualifiés et équipés, pour accomplir une quête répondant aux objectifs de l'organisation. Néanmoins, ce groupe ne se montre pas aussi coopératif que les Miliciens par exemple.

## RÉPUTATION DE PNJ

Si l'envie vous prend de garder une trace des réputations individuelles des personnages joueurs, vous pouvez utiliser les règles de réputation pour les compagnons ou les PNJ majeurs récurrents, parce qu'il s'agit d'agents solitaires jouant un rôle fondamental pour les personnages joueurs, ou bien parce qu'ils n'adhèrent pas forcément à l'ensemble des principes de leur faction.

Parmi les PNJ, les compagnons sont ceux qui se rapprochent le plus des personnages joueurs, leur réputation peut d'ailleurs servir de socle à leur relation. L'éventail des influences positives et négatives est plus vaste pour les personnages individuels que pour les factions et les groupes, puisqu'il dépend de leur passé, des expériences qu'ils ont vécues et de leurs affiliations antérieures.

---

### RÉPUTATION DE COMPAGNON

---

Un personnage joueur démarre avec un rang de réputation de 2 quand il commence à collaborer avec un compagnon.

Lorsque vous essayez de convaincre votre compagnon, de le persuader ou d'interagir d'une quelconque façon avec lui, vous pouvez utiliser votre rang de réputation à la place de vos rangs dans la compétence employée pour calculer votre seuil de réussite. Faites un jet d'ATTRIBUT + rang de réputation lorsque vous laissez s'exprimer votre relation.

---

### AMÉLIORATION DES RÉPUTATIONS INDIVIDUELLES

---

Les moments de camaraderie, les démonstrations de soutien et les actions positives renforcent les relations. Chaque fois que les gens affrontent l'adversité ou surmontent des obstacles côte à côte, ils se rapprochent socialement et tissent des liens.

Quand un personnage joueur atteint un point d'étape avec un compagnon et consacre du temps à leur relation pendant une phase de creux ou cherche à se réconcilier avec lui à cause de ce qu'ils ont vécu ensemble, il peut faire un test de réputation. Même si les influences positives et négatives sont personnalisées, leur schéma rappelle celui des factions.

### INFLUENCES POSITIVES

- Avez-vous accompli une quête pour rendre service à votre compagnon ?
- Avez-vous respecté les principes de votre compagnon ?
- Avez-vous tué un ennemi de votre compagnon ?
- Avez-vous offert à votre compagnon du matériel ou de l'équipement adapté à ses compétences ?

### INFLUENCES NÉGATIVES

- La quête de votre compagnon s'est-elle soldée par un échec ?
- Êtes-vous allé à l'encontre des principes de votre compagnon ?
- Vous êtes-vous allié aux ennemis de votre compagnon ?
- Avez-vous tué quelqu'un qui était proche de votre compagnon ou assisté passivement à la scène ?
- Avez-vous volé votre compagnon ?
- Avez-vous ignoré une promesse faite à votre compagnon ?

Après avoir répondu à toutes les questions et comptabilisé les influences positives comme négatives, effectuez un test de réputation en vous basant sur les règles situées au début de ce chapitre ou dans le **Kit du meneur de jeu de Fallout**. Cependant, comme les personnages joueurs entretiennent une relation plus étroite avec leurs compagnons qu'avec les factions, leurs actions pèsent davantage, si bien que **chaque influence négative augmente de 1 la marge de complication**. Ainsi, une relation individuelle se dégrade plus vite qu'une relation de faction. Difficile d'ignorer quelqu'un qui reste sourd à vos requêtes, qui prête main-forte à vos ennemis ou qui pille vos affaires quand vous le suivez aux quatre coins des Terres désolées!

## Réputation auprès d'un compagnon

RANG DE RÉPUTATION	INFLUENCE
0 (hostile)	Le compagnon s'en va et vous met des bâtons dans les roues. Au départ, il se contente de saper vos entreprises, mais il peut décider de s'en prendre directement à vous et aux autres personnages joueurs. La difficulté des tests de <b>CHR + Discours</b> ou <b>Troc</b> ciblant ce compagnon augmente de 2.
1 (prudent)	Votre compagnon a remarqué que votre comportement détonnait avec sa conception du monde et s'inquiète de vos actions futures. Pour l'instant, il continue à vous suivre en remettant en question vos décisions chaque fois qu'il en a l'occasion. Quand vous obtenez une complication sur les tests de <b>CHR + Discours</b> impliquant ce compagnon, ce dernier peut vous désobéir, chercher un moyen de s'extirper de cette relation ou forcer un test de réputation en vous tenant tête.
2 (neutre)	Votre compagnon vient de se joindre à vous, ou alors il est mieux disposé à votre égard à la suite de vos actions, mais il reste sur la défensive. Il s'agit du rang de réputation par défaut lorsque vous obtenez un compagnon : vous devez encore faire vos preuves.
3 (amical)	Tout se passe bien avec votre compagnon quand votre relation est amicale. Vous avez prouvé que vous poursuiviez un but commun ou bien vous l'avez suffisamment impressionné pour susciter son admiration. Votre compagnon partage ses vivres avec vous, il vous aide activement à survivre ou à travailler pour d'autres personnes en plus de suivre vos ordres comme il le fait habituellement.
4 (confiant)	Quand votre compagnon vous fait confiance, vous ne courez pas le risque de le voir désobéir ou prendre parti contre vous. Même si vos décisions vont à l'opposé de sa vision du monde, vous pouvez le convaincre de leur bienfondé si vos actions à long terme servent ses principes moraux.
5 (allié)	Ce véritable allié vous suivra jusqu'aux confins des Terres désolées. Vous pouvez même vous appuyer sur votre camaraderie pour influencer ses principes moraux et modifier sa vision du monde. Lorsque votre compagnon vous soutient à l'occasion des tests de <b>CHR + Discours</b> , leur difficulté diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1) tandis qu'il parle en votre faveur.



# PERSONNAGES JOUEURS SYNTHÉTIQUES

Les synthés sont le produit des esprits brillants de l'Institut, allant des premiers modèles articulés visiblement artificiels aux générations plus récentes qui ont toutes les caractéristiques d'un être humain. Comme les synthétiques sont indiscernables des humains à première vue, le groupe des joueurs peut très bien inclure un synthé sans le savoir.

## INCLURE DES PERSONNAGES JOUEURS SYNTHÉS

Les synthés de troisième génération ont été conçus en partie pour s'intégrer à la perfection dans les sociétés de la surface, avec leurs corps fabriqués en laboratoire à partir de chair, d'ossements et d'organes humains complétés par un implant cybernétique cérébral pour la programmation. Fruit de la bio-ingénierie, leur enveloppe est immunisée aux altérations biochimiques telles que le vieillissement, l'empoisonnement, l'embonpoint, les radiations, et n'a nul besoin de s'alimenter, boire ou dormir. Les synthés se livrent à ces activités uniquement pour imiter et leurrer leurs camarades humains.

Bien que tous les synthés proviennent de l'Institut, ils ne connaissent pas forcément leur origine ou leur véritable nature. Qu'ils en soient conscients ou non, la crainte de l'Institut et de ses androïdes fait peser une épée de Damoclès sur tous les synthés qui vivent parmi les habitants des Terres désolées, d'autant plus lorsque leur secret est révélé au grand jour.

Vous devez impérativement prendre ces éléments en considération avant d'inclure un synthé dans le groupe de PJ. Il est tout aussi important de connaître le sentiment des joueurs et de leur personnage vis-à-vis des synthés et de l'Institut, en privé ou non. Demandez à votre groupe s'il est partant pour explorer les thèmes qui vont de pair avec les synthés dans *Fallout* : l'infiltration, la trahison, la question de l'identité, de l'intolérance et de la peur, mais aussi l'émancipation et la prise de position. Les joueurs ont-ils envie d'examiner ces questions ? Sont-ils motivés à l'idée d'aborder ces thèmes avec des PNJ ? La présence d'un synthétique mystère parmi les personnages joueurs les enthousiasme-t-elle ? Ou les joueurs préfèrent-ils apprendre la vérité, mais laisser leur personnage la découvrir pendant la partie ?

« À cette époque, durant l'année 2227, l'Institut avait entrepris des progrès fulgurants dans la production de synthétiques. Mais cela ne suffisait pas. La curiosité scientifique et la poursuite de la perfection les poussaient toujours plus loin. Ce qu'ils recherchaient était... la machine parfaite. Ils s'inspirèrent donc du meilleur exemple en la matière : l'être humain. Un être qui marche, qui parle, doté d'un corps articulé... Capable de tout. »

— Père

## LEQUEL D'ENTRE NOUS ?

Quand le groupe de personnages joueurs contient des synthés, il faut établir la raison de leur présence et par là même le rythme qu'ils vont imposer au récit. Un personnage synthé qui a fui l'Institut n'est pas forcément au courant de ses origines. S'il sait tout, les personnages joueurs peuvent l'aider en connaissance de cause pendant sa cavale. Ils secourent leur ami pour éviter qu'il soit capturé et reprogrammé par le Bureau de rétention des synthétiques, et en retour, leur allié synthétique préserve leur conscience morale et individuelle. Si le personnage synthétique ne se doute pas de ses origines, sa mémoire a probablement été effacée et remplacée par une personnalité installée par le Réseau du Rail pour le protéger lui, mais aussi ses proches. En incarnant un personnage synthé de ce type, le joueur se laisse la possibilité d'être récupéré de force par un chasseur, mis hors d'état de nuire par un code de rappel et ramené à l'Institut, sous le centre-ville de Boston. Préparez vos joueurs à cette éventualité et mettez-vous d'accord avec eux pour rendre cette expérience gratifiante, même si le personnage n'est pas au courant de son passé ; tout le monde ne supporte pas les règles du type du code de rappel de l'origine Synthé de la page 16 qui équivaut à une mise à mort de son PJ. Vous pouvez imaginer une règle différente pour le code de rappel, partir du principe qu'il rend le personnage vulnérable au lieu de le neutraliser immédiatement ou qu'il fait ressurgir de vieux souvenirs. Enfin, il faut que la révélation de la nature synthétique d'un personnage ou son identification constituent le point culminant d'une série d'indices et de quêtes narratives gratifiantes, et en aucun cas une punition.



Il existe une troisième voie, qui consiste à cacher la vérité au joueur concerné. Laissez germer le doute par petites touches avant d'aboutir à la révélation finale, durant laquelle le personnage joueur voit ses souvenirs chéris réduits à néant tandis que son programme lui rappelle ce qu'il a vraiment vécu, comme c'est le cas de Harkness à Rivet City. Le personnage joueur remet en cause sa propre existence, il lui est impossible de savoir si oui ou non il est un synthé, puisque la seule caractéristique qui le distingue d'un être humain est un composant vissé dans les tréfonds de son corps dont l'examen lui serait fatal.

### *Souvenirs fabriqués et consentement des joueurs*

Il est essentiel de fixer des limites pour que tout le monde puisse profiter de la partie. Les joueurs comme les personnages subissent un choc lorsqu'ils apprennent que leur vie a été fabriquée de toutes pièces par un tiers. Sachant cela, vous devez avoir l'accord des joueurs et vous mettre d'accord sur le déroulement possible des événements.

## LA VÉRITÉ VOUS RENDRA LIBRE

Depuis l'arrivée des synthés de troisième génération, il n'existe pas de moyen infallible de reconnaître les synthétiques qui évoluent parmi les humains des Terres désolées. Un synthé se cache peut-être parmi vos voisins, dans votre groupe d'aventuriers, à la tête d'une colonie humaine. Quand vous réfléchissez à la façon d'aborder la révélation de la vérité, vous pouvez vous inspirer des idées suivantes.

- **Tu te souviens de moi?** L'exploration de contrées dévastées est l'occasion de vivre de nouvelles expériences, mais aussi de lever le voile sur son passé. Mais que se passe-t-il lorsqu'un individu qui a fait partie de l'histoire du synthé (ou plutôt de l'histoire de la personne que copie le synthé) vient saluer un visage familier qui ne le reconnaît pas? Il peut s'agir du soupçon originel qui sera le prélude au bannissement du personnage, voire pire.
- **On rentre à la maison.** Les innombrables rencontres et les endroits merveilleux que l'on visite, vestiges du monde d'antan, donnent une saveur unique aux aventures dans les Terres désolées. Seul bémol, la réapparition soudaine d'employés de l'Institut, synthés inclus, qui s'efforcent d'emmener un membre du

groupe. Si certains personnages y voient une tentative de kidnapping, quelqu'un laisse échapper qu'ils veulent simplement le ramener chez lui.

- **Initialisation... Test du sujet.** Les étendues désolées regorgent de dangers infinis, mais un sentiment de sécurité trompeur s'installe quand ces derniers vous laissent tranquille le temps de fouiller un ancien centre de recherche pour récolter capsules, équipements et nouveaux joujoux. L'inquiétude vous gagne dès lors que vous dénîchez une holobande concernant l'intégration de synthés dans une communauté et que vous reconnaissez un nom familier : le vôtre.
- **Je peux faire ça toute la journée.** Quand un gang de pillards capture des survivants, ou n'importe qui d'autre d'ailleurs, on peut dire que la journée commence mal. Les prisonniers sont privés d'eau et de nourriture pendant des heures, sans que cela provoque le moindre changement. Les jours passent, et même si les captifs supplient qu'on leur donne des vivres,

de l'eau ou qu'on les laisse se reposer, ils n'ont pas l'air exténués. On commence à se dire qu'ils ne sont peut-être pas si humains que cela.

- **Déchetterie à ciel ouvert.** Aussi surprenant cela soit-il, les créatures et les pillards ne sont pas le pire danger des Terres désolées. Ce titre revient aux résidus radioactifs qui émaillent la région. Quand un personnage est obligé de s'exposer à des taux de radiation élevés pendant des périodes prolongées, il s'inquiète des séquelles. Et pourtant, il ne peut plus fermer les yeux sur la vérité : son corps est toujours indemne.
- **Pas de temps à perdre.** Dans les Terres désolées, l'espoir prend la forme d'une vie pleine et entière, quel que soit le sens qu'on lui donne. Certains profitent des gens qu'ils aiment et vieillissent à leurs côtés. Le personnage s'inquiète en voyant que les années passent et que ses proches changent, leur corps accablé par les maux de l'âge, alors que le sien n'a pas pris une ride.

## FAÇONNER L'IDENTITÉ D'UNE COLONIE

À la différence des amoureux de la vie nomade, la plupart des habitants des Terres désolées veulent bâtir un foyer ou occuper l'un des vestiges d'avant-guerre. La création de nouvelles colonies dans vos campagnes de *Fallout* est l'occasion pour vos joueurs d'apposer leur marque sur les Terres désolées, et pour vous de leur proposer des quêtes percutantes ainsi que des lieux inédits à explorer.

Quand vous créez des colonies pour que vos joueurs interagissent avec elles ou les supervisent, ces lieux incomparables se caractérisent par trois éléments fondamentaux : leur **emplacement**, leurs **défenses** et leur **économie**. Ces aspects nourrissent la construction narrative d'une colonie en lui conférant une ambiance et des particularités, et s'ajoutent aux saveurs qu'apportent les personnages joueurs, les PNJ, les quêtes et les factions.

Cette section contient des conseils pour étoffer ces trois éléments qui forgeront une identité marquante à votre nouvelle colonie, à l'instar de toutes celles qu'on retrouve dans les jeux vidéo *Fallout*. Vous pouvez adjoindre des règles du Chapitre 2 : Colonies pour compléter cette singularité, en reprenant au cas par cas des éléments qui s'accordent avec la colonie décrite, ainsi que des PNJ clés (voir Chapitre 6 : Habitants des Terres désolées) pour bâtir un foyer dans les règles de l'art et en confier les rênes aux joueurs. Nous vous offrons également des conseils pour prendre en compte des éléments de votre colonie trop spécifiques pour être intégrés dans les règles du

Chapitre 3 : Compagnons et automatrons, mais que vous pouvez représenter par des bonus et des malus aux besoins des colonies décrits dans ce chapitre.

---

## EMPLACEMENT

---


L'emplacement d'une colonie englobe sa localisation géographique, sa raison d'être actuelle (ou sa destination avant la Grande Guerre) et étaye le contexte des autres éléments couverts dans cette section. L'aciérie toujours en activité de Saugus Ironworks est une parfaite illustration du lien entre l'emplacement et l'identité d'une colonie, puisqu'elle entretient l'obsession des membres de la Forge pour le feu et le métal. De même, le cratère d'Atome, épîcentre de l'explosion d'une bombe nucléaire, offre un environnement inquiétant et dangereux qui est aussi vaste que ses ressources sont éparées, attirant une foule d'Enfants d'Atome, adorateurs des radiations.

Quand vous décrivez l'emplacement de votre colonie, répondez aux questions suivantes :


- **Infrastructure et destination.** Des infrastructures sont-elles présentes? Si oui, à quoi servent-elles? L'infrastructure date-t-elle d'avant la guerre ou sa construction est-elle plus récente? À quoi était destiné cet endroit? Fonctionne-t-il encore à ce jour?
- **Taille.** Quelle est l'étendue de la colonie? Dans quelle mesure exploite-t-elle l'espace disponible? Peut-elle poursuivre son expansion?
- **Ressources.** De quelles ressources la colonie dispose-t-elle? Ces ressources sont-elles disponibles en quantité limitée ou non?
- **Thème et atmosphère.** Quelle particularité frappante caractérise l'identité de la colonie et de ses résidents?
- **Proximité avec des colonies ou le territoire d'autres factions.** La colonie compte-t-elle des rivaux ou des alliés dans les environs? Se situe-t-elle dans la zone d'influence d'une faction? Dans quelle mesure cette situation influe-t-elle sur le quotidien des habitants?

## BESOINS DE LA COLONIE

Lorsque vous élaborez des colonies grâce aux règles du Chapitre 3 : *Compagnons et automatons*, vous pouvez vous inspirer de sa description pour orienter vos choix. Penchez-vous sur le portrait de votre localité et réfléchissez à la façon dont les divers éléments influent sur les **besoins de la colonie** listés dans ce chapitre et leurs mécanismes en vous aidant de ces conseils :

- **Colons** : une colonie qui dispose d'une bonne infrastructure (ou de l'espace nécessaire pour la construire), de ressources naturelles et de voies d'accès aura sûrement un nombre d'habitants supérieur ou égal à la moitié de la **valeur de Colons** maximale de la colonie. En l'absence de tels points forts, le nombre d'habitants risque plutôt d'être inférieur ou égal à la moitié de la **valeur de Colons** maximale.
- **Vivres et Eau** : la proximité d'une étendue d'eau naturelle ou la présence de réserves d'eau potable peuvent conditionner la **valeur d'Eau** de base d'une colonie ou lui offrir un bonus. De même, des terres arables permettent d'aménager des **parcelles de jardin**. L'élevage de bétail permet d'évaluer la **valeur de Vivres** de base, de lui apporter un bonus ou bien d'octroyer des  bonus pour **chasser**.



- **Énergie** : les infrastructures qui fournissent de l'électricité influent sur la **valeur d'Énergie** de la colonie, avant toute construction de sources d'alimentation supplémentaires.
- **Défenses** : vous pouvez accorder des bonus à la **valeur de Défense** d'une colonie pour les éléments qui contribuent à sa protection, comme des murs d'enceinte élevés, un paysage présentant des défenses naturelles ou la présence de bâtiments robustes d'avant-guerre tels que des bunkers de l'armée et des abris antiaériens. Vous pouvez aussi compter un bonus à la **valeur de Défense** si la colonie se trouve à proximité de communautés alliées susceptibles de lui venir en aide, ou au contraire infliger un malus si des ennemis menacent constamment ses frontières.
- **Lits** : si l'emplacement dispose d'assez d'espace et de ressources, il doit aussi compter suffisamment de **Lits** pour ses habitants et des couchages encore inoccupés pour les futurs arrivants. Plus la colonie compte d'infrastructures, plus il y a de chance pour que les couchages soient **abrités**. Les colonies sous développées ou en piteux état ont généralement davantage de lits **exposés** ou un nombre de **Lits** insuffisant par rapport à sa **valeur de Colons**.
- **Bonheur** : le moral a plus de chances d'être au beau fixe dans une colonie où tous les voyants sont au vert et les besoins comblés.
- **Revenu** : les colonies disposant de ressources abondantes auront davantage d'excédents pour commercer. Ajoutez des  bonus aux revenus quand ces ressources (notamment l'eau et la nourriture) sont assez rares dans la région.

## Décortiquons l'emplacement de Diamond City

Pour illustrer l'influence de l'emplacement sur une colonie, décortiquons Diamond City point par point.

- **Infrastructure**. Un stade de baseball d'avant-guerre en bon état. Des murs hauts et solides complétés par un portail robuste. Nécessite une maintenance régulière raisonnable.
- **Taille**. La ville est immense. Possibilité de constructions verticales dans les gradins du stade et d'extension du territoire. L'endroit peut accueillir pas mal de résidents permanents et de gens de passage.
- **Ressources**. La colonie est alimentée en électricité par un générateur à fusion d'avant-guerre. Des cultures et des troupeaux de brahmines couvrent les besoins en nourriture. L'eau provient d'un petit lac. Un grand marché proposant des produits variés dynamise le commerce.
- **Thème et atmosphère**. Le baseball est partout. Les agents de sécurité portent des équipements de baseball. Les quartiers s'appellent « Gradins supérieurs » et le « Parterre », les noms des rues ont tous un rapport avec le baseball. Comme la ville est réputée sûre, l'ambiance est détendue et enjouée.
- **Proximité avec des colonies ou le territoire d'autres factions**. Les colonies voisines peuplées de supers mutants représentent un danger. Les habitants restent vigilants à cause de la proximité de l'Institut. La localité voisine de Goodneighbor accueille les goules expulsées de Diamond City.

Quand vous élaborez une colonie correspondant à cette description avec les règles du *Chapitre 3 : Compagnons et automatrons*, les différents éléments peuvent influencer les **besoins de la colonie** comme suit.

- **Colons** : le nombre d'habitants est proche de la **valeur de Colons** maximale à cause de l'espace disponible, des infrastructures existantes et de l'accessibilité des ressources.
- **Eau et Vivres** : la colonie possède plusieurs **parcelles de jardin** cultivées, du bétail et un **épurateur d'eau** rattaché au lac, ainsi qu'un **marché** comptant diverses échoppes.
- **Énergie** : l'électricité provient d'un **générateur à fusion** qui alimente l'éclairage du stade et les habitations.
- **Défense** : la colonie peut compter sur des **tours de garde** et des patrouilles régulières. Les murs et le portail préexistants du stade sont une particularité de la ville et apportent un bonus de +3 à la **valeur de Défense**.
- **Lits** : beaucoup d'espace, une multiplicité d'infrastructures et une population élevée : tous les résidents ou presque ont un lit, lequel se trouve le plus souvent **abrité**. Et il reste assez de place pour accueillir de futurs habitants.
- **Revenu** : la **valeur de Revenu** de base de la colonie (avant que les joueurs mettent leur grain de sel) est élevée pour refléter son marché diversifié ainsi que sa proximité avec des routes commerciales et des localités alliées.

## DÉFENSES

Pour durer, une colonie a besoin de moyens de défense et d'habitants prêts à se battre contre les menaces qui rôdent sous ses murs. Dans certains cas, la protection est assurée par la géographie des lieux ou l'architecture existante. Dans d'autres, les tourelles et les pièges constituent les meilleurs équipements de défense possibles. La plupart des colonies comptent sur une milice ou sur une poignée de résidents entraînés au combat pour affronter les dangers qui viennent frapper à leur porte. Lorsqu'une colonie est confrontée à une menace bien spécifique, ses défenses sont taillées pour régler le problème en question.

Les défenses incluent aussi des solutions non violentes et des systèmes sans rapport avec les stratégies militaires, comme une vérification des armes des visiteurs à l'entrée ou des conditions d'accès. Par exemple, la petite ville de Covenant soumet les gens de passage à un test pour identifier les synthés.

La réputation d'une colonie est parfois dissuasive. Les localités qu'on sait armées, bien défendues ou qui ont déjà repoussé des attaques par le passé ont moins de chance d'être la cible de raids opportunistes. Et les assaillants qui planifient leur approche y réfléchissent à deux fois avant de se mettre en mouvement.

Quand vous décrivez les défenses d'une colonie, répondez aux questions suivantes :

- **Défenses globales.** Comment la colonie tient-elle le coup face aux dangers des Terres désolées ? Ses habitants peuvent-ils prendre les armes et, si oui, quelle est leur expérience du combat ?
- **Défenses préexistantes ou naturelles.** Sur quels moyens de défense préexistants la colonie peut-elle compter, qu'il s'agisse d'infrastructures ou de son environnement naturel ?
- **Mesures de combat préventives et civiles.** Quels moyens de défense préventifs ou systèmes de contrôle la colonie a-t-elle mis en place ? Quelles règles ou restrictions impose-t-elle aux visiteurs ?
- **Réputation.** Est-ce que la réputation de la colonie encourage ou décourage les agressions ? Comment les habitants de la région perçoivent-ils la colonie et ses occupants ?

- **Points faibles.** Quelles menaces la colonie peine-t-elle à contenir ? Quels sont les points faibles physiques et logiques de ses mécanismes de défense ?

## BESOINS DE LA COLONIE

Inspirez-vous de votre description de la colonie pour organiser ses défenses à l'aide des règles du Chapitre 3 : *Compagnons et automatrons*. Les systèmes de protection en place dans votre localité peuvent aussi influencer les autres **besoins de la colonie**.

- **Colons :** les colonies ayant une **valeur de Colons** faible n'ont pas de milice attirée, même si tous ses habitants peuvent prendre les armes. Celles qui ont une **valeur de Colons** élevée ont besoin d'une milice et de moyens de défense pour combattre les menaces extérieures et empêcher les problèmes inhérents à une forte densité de population.
- **Vivres et Eau :** une colonie qui a une **valeur de Vivres** ou **d'Eau** élevée, mais aucune **Défense**, court plus de risques d'être attaquée et ses précieuses ressources pillées.
- **Énergie :** les colonies qui se servent de systèmes automatisés comme les tourelles et les projecteurs ont besoin de **générateurs** en quantité ou de bonne qualité.
- **Défenses :** donnez un bonus à la **valeur de Défense** proportionnel à l'efficacité des systèmes préventifs. Si la colonie est célèbre pour ses défenses infranchissables, tenez-en compte dans la **valeur de Défense** de base ou dans ses bonus (à condition que la réalité soit à la hauteur de sa réputation). Vous pouvez infliger un malus dans ce domaine aux colonies réputées faibles. Les bonus dus à la réputation fluctuent à mesure que cette dernière évolue au gré des actions des personnages.
- **Lits :** les colonies bien défendues comptent davantage de lits abrités, car, en plus d'offrir une protection contre les éléments, les maisons et les bâtiments servent d'abri et de refuge en cas d'attaque.
- **Bonheur :** les colonies bien défendues ont une valeur de **Bonheur** plus élevée que les autres. Quand la communauté est terrifiée par une menace, infligez un malus à la **valeur de Bonheur** pour représenter la pression que cette crainte exerce sur le quotidien des habitants.

- **Revenu** : les **postes de caravane marchande** sont rares dans une colonie avec une **valeur de Défense** faible (surtout si elle est inférieure à sa **valeur de**

**Colons**), de même que les **magasins**, car les vendeurs ne se sentent pas assez en sécurité pour commercer et prospérer dans cette localité.

## Décortiquons les défenses de Covenant

Covenant est une petite bourgade qui survit depuis des décennies en comptant sur sa puissance de feu, la vigilance de ses habitants et son isolement pour défendre ses murs. Analysons cette colonie :

- **Défenses générales.** La ville dispose d'un grand mur d'enceinte pourvu de neuf tourelles à mitrailleuse montées sur des plateformes en bois et de projecteurs.
- **Défenses préexistantes et naturelles.** Les maisons d'avant-guerre de Covenant sont en excellent état et donc faciles à défendre.
- **Mesures préventives.** Les habitants ont une peur paranoïaque de la menace synthétique, ils ne supportent pas l'idée que des répliquants puissent vivre parmi eux. Ainsi, les visiteurs doivent passer le test SÉCURITÉ avant d'entrer pour prouver qu'ils sont humains.
- **Réputation.** En dehors d'une poignée de caravanes marchandes qui passent par-là, les habitants sont casaniers et ne font pas de vague. La localité est donc peu connue du Commonwealth et des factions qui le composent.
- **Points faibles.** Le créateur du test SÉCURITÉ a des doutes sur sa fiabilité, ce qui signifie qu'un synthé pourrait très bien entrer sans que personne ne le sache.

Quand vous élaborer une colonie correspondant à cette description avec les règles du *Chapitre 3 : Compagnons et automatons*, les différents éléments peuvent influencer les **besoins de la colonie** comme suit.

- **Colons** : comme la colonie est bien défendue, son nombre d'habitants est probablement supérieur ou égal à la moitié de sa **valeur de Colons** maximale.
- **Vivres et Eau** : comme il s'agit d'une petite localité autarcique qui doit être autosuffisante pour survivre, ses valeurs de **Vivres** et d'**Eau** couvrent les besoins de la colonie. De plus, des marchands font parfois étape ici.
- **Énergie** : comme la colonie dispose d'assez d'électricité pour alimenter au moins neuf tourelles à mitrailleuse et plusieurs projecteurs, elle doit avoir plusieurs **générateurs**.
- **Défense** : la colonie a neuf **tourelles à mitrailleuse**, des **projecteurs**, un grand mur d'enceinte et des citoyens armés qui contribuent à sa **valeur de Défense**. Vous pouvez ajouter un bonus de +1 à la **valeur de Défense** pour refléter l'usage du test SÉCURITÉ. Le bonus est délibérément faible compte tenu de l'efficacité relative du test.
- **Lits** : les lits des maisons d'avant-guerre en bon état sont abrités.
- **Bonheur** : le moral global de la colonie doit être élevé compte tenu de ses bonnes valeurs de **Vivres**, d'**Eau**, de **Défense**, et de la disponibilité de **lits abrités**. Vous pouvez infliger un malus pour représenter la peur panique des habitants vis-à-vis des répliquants synthétiques. De même, la nécessité d'entretenir plusieurs générateurs d'électricité augmente le Bruit, ce qui réduit le **Bonheur** de la colonie.
- **Revenu** : à cause de sa nature isolationniste qui la tient éloignée des principales routes commerciales et des mesures de tri à l'entrée de la communauté, la colonie n'est guère riche.

## ÉCONOMIE

Bien que la plupart des communautés s'adonnent à l'agriculture, élèvent du bétail pour se nourrir et installent des pompes à eau, les échanges commerciaux demeurent indispensables pour se procurer de nombreux biens tels que les armes, les munitions, les drogues et autres incontournables des Terres désolées. Les colonies totalement autosuffisantes étant rares, les caravanes marchandes constituent un lien vital. Les entreprises et les vendeurs implantés dans les colonies sont une autre source de capsules. Diamond City a son agence de détectives Valentine, Goodneighbor a son Antre de la mémoire, et le Theater District de Boston a sa Fosse. Ces entreprises proposent un service ou un divertissement qu'on ne retrouve nulle part ailleurs dans le Commonwealth. Dans le Mojave, les casinos sont le business par excellence du Strip de New Vegas et influencent la culture de la localité voisine de Freeside.

Réfléchissez aux flux commerciaux qui entrent et sortent de votre colonie, aux biens disponibles en abondance et à ceux qui sont très recherchés. Certains magasins ont éventuellement besoin de ressources spécifiques pour continuer leur activité. La fréquentation marchande dépend beaucoup de l'emplacement de la colonie. Les communautés implantées le long de routes commerciales sont le théâtre d'allées et venues régulières, tandis que le spectacle familial d'un troupeau de brahmines est plus rare dans les avant-postes isolés. Une colonie fondée récemment doit négocier avec des chefs de caravane locaux pour devenir une étape sur une route commerciale existante. Quand vous décidez si votre colonie fait commerce de ressources particulières, accueille des entreprises spécialisées ou propose des services uniques, inspirez-vous de ces informations pour approfondir son thème et son atmosphère.

Quand vous décrivez l'économie de votre localité, répondez aux questions suivantes.

- **Import et export.** Quels biens et ressources la colonie vend-elle? Que possède-t-elle en abondance, à tel point qu'elle revend l'excédent, et que doit-elle acheter pour combler un manque? Quelle est la rareté des ressources qu'elle importe et qu'elle exporte? Ces dernières sont-elles essentielles pour la survie ou le mode de vie de la colonie?
- **Routes commerciales.** La colonie est-elle déjà intégrée à une route commerciale? Si oui, à quelle fréquence les caravanes passent-elles? Si la colonie est isolée, comment commerce-t-elle avec l'extérieur?

- **Services et entreprises uniques.** Quels sont les services ou entreprises de la colonie qu'on ne retrouve nulle part ailleurs? Comment ces activités influencent-elles sur l'attitude des habitants et la réputation de la colonie? Quelle est l'influence des services uniques en leur genre sur la culture de la communauté? La colonie est-elle célèbre pour ces services?

## BESOINS DE LA COLONIE

La description de l'économie de votre colonie et de ses retombées permet d'affiner l'agencement des règles du Chapitre 3 : *Compagnons et automatrons*. Les revenus ne sont pas le seul domaine concerné, d'autres **besoins de la colonie** sont dépendants de l'économie :

- **Colons** : une colonie jouissant d'une économie prospère attire de nouveaux habitants et surtout les gens qui désirent ouvrir un commerce, ce qui augmente d'autant plus la **valeur de Colons**. Les chefs de colonies qui passent des accords commerciaux profitables ont souvent un Charisme élevé, qui contribue à l'augmentation de la **valeur de Colons** maximale.
- **Vivres et Eau** : si la colonie commerce régulièrement avec l'extérieur, il est d'autant plus facile d'obtenir des vivres et de l'eau pour maintenir des **valeurs de Vivres et d'Eau** élevées.
- **Énergie** : bien que les caravanes et certains commerces n'aient pas besoin d'électricité, une **valeur d'Énergie** élevée permet d'installer des enseignes voyantes pour appâter le chaland et d'ouvrir des entreprises spécialisées qui nécessitent une alimentation électrique. Pensez à augmenter la quantité d'énergie consommée si les marchands utilisent de l'électricité pour faire tourner leur commerce.
- **Défense** : si votre colonie fourmille de magasins, de boutiques et accueille régulièrement des caravanes, elle a probablement veillé à augmenter sa **valeur de Défense** pour s'assurer que les échanges battent leur plein sans crainte d'une attaque. Les colonies avec une faible **valeur de Défense** attirent moins facilement les entreprises lucratives à cause des risques de vol ou de pillage.
- **Lits** : pour attirer davantage de marchands, la colonie doit avoir un nombre de couchages excédentaire par rapport à sa **valeur de Colons** actuelle afin d'héberger les nouveaux arrivants qui s'installent pour ouvrir une échoppe.

- **Bonheur** : les colonies placées sur des voies commerciales dynamiques ont plus de chance de couvrir les besoins de leurs habitants. En outre, elles ont suffisamment de **Revenu** pour traverser les périodes de vache maigre ou poursuivre leur extension en s'assurant de conserver une **valeur de Bonheur** élevée. Les trafics illégaux peuvent infliger un malus à la **valeur de Bonheur**, car les résidents se sentent menacés par les magouilles et craignent pour leur sécurité.
- **Revenu** : plus les commerces et les boutiques prospèrent dans la colonie, plus sa **valeur de Revenu** totale est élevée. Si la colonie a conclu un accord avec un chef caravanier ou des marchands, vous pouvez

envisager d'ajouter un bonus au nombre de 🏪 lancés pour générer de la richesse ou recevoir des ressources en utilisant les règles de Commerce et Revenu de la page 54. Quand les personnages joueurs **encaissent** des revenus, soit en récompense de quête, soit pour collecter les revenus générés par une colonie qu'ils supervisent, vous pouvez leur accorder des d20 supplémentaires pour déterminer le montant de capsules reçues si l'économie de la colonie est florissante ou que ses commerces tournent à plein régime. De même, vous pouvez augmenter la difficulté du test de **CHR + Troc** pour encaisser des revenus si la colonie peine à dynamiser son économie ou produit de maigres revenus.




## Décortiquons l'économie de Goodneighbor

Goodneighbor, foyer lugubre des parias et des égarés des Terres désolées, a des connexions avec les milieux criminels. Ces deux thématiques sont intimement liées à son économie.

- **Import et export.** Le rade et le bar de l'hôtel sont tellement animés que l'alcool fait partie des denrées essentielles de Goodneighbor. La localité abrite aussi des criminels qui font du trafic de drogue. Grâce à l'afflux de goules chassées de Diamond City, l'activité économique bat son plein.
- **Routes commerciales.** Goodneighbor est un lieu central de Boston, proche de colonies importantes et de voies commerciales fréquentées.
- **Services et entreprises uniques.** L'Antre de la mémoire fournit un service qu'on ne trouve nulle part ailleurs dans le Commonwealth. L'entreprise offre la possibilité de revivre des souvenirs passés et permet de ce fait de jouer sur les thèmes du regret, du désespoir et de la fuite du présent, et ainsi de mieux cerner la personnalité de la colonie.

En prenant en compte cette description pour justifier vos choix quand vous construisez une colonie avec les règles du *Chapitre 3 : Compagnons et automatrons*, vous pouvez définir ses caractéristiques avec les éléments ci-dessous.

- **Colons :** comme la colonie a un réseau criminel et des commerces qui cultivent les vices de l'humanité, on peut s'attendre à ce qu'elle dépasse légèrement la moitié de sa **valeur de Colons** maximale. Ce choix reflète l'arrivée régulière de nouvelles têtes ainsi que l'atmosphère de la colonie, qui accueille les nouveaux venus dans un environnement sordide.
- **Vivres et Eau :** traversée par des routes commerciales sillonnées par un réseau de caravanes stable, la colonie se procure facilement de la nourriture et de l'eau grâce aux échanges commerciaux. En revanche, certaines ressources comme les **parcelles de jardin** lui sont inaccessibles. Les sources naturelles et le gibier étant rares au cœur de cette zone urbanisée, vous pouvez réduire le nombre de  lancés quand les personnages **chassent**.
- **Énergie :** l'Antre de la mémoire et le bar du Troisième Rail ont besoin d'électricité. Les rêveurs de souvenirs et la musique qui sort des amplis consomment une quantité raisonnable d'électricité. Vous pouvez assigner une consommation d'énergie quotidienne à chaque commerce, par exemple 5 Énergies pour l'Antre de la mémoire et 3 pour le Troisième Rail, afin d'insister sur leur dépendance à cette ressource.
- **Défense :** les trafics illicites auxquels se livrent les criminels de la colonie vont généralement de pair avec une bonne **valeur de Défense**, car ces commerces risqués nécessitent une protection. Vous pouvez lancer 2d20 au lieu de 1d20 pour le **risque d'attaque**, même si la valeur de **Vivres** ou d'**Eau** excède celle des **Colons**, pour représenter le danger inhérent au trafic illégal.
- **Lits :** la colonie a probablement assez de lits pour ses habitants et ses commerçants mais, comme l'endroit est délabré et que la vente d'alcool bat des records, la majorité des lits sont exposés, les habitants préférant dépenser leur argent dans les bars et les boutiques plutôt que de l'investir dans leur foyer.
- **Bonheur :** la **valeur de Bonheur** de la colonie est probablement inférieure ou égale à sa **valeur de Colons**. La colonie est **bruyante** à cause des groupes de musique qui jouent dans les bars et des clients ivres qui cherchent la bagarre, ce qui peut aussi jouer sur le **Bonheur**. Vous pouvez considérer ces établissements comme des **éléments bruyants** qui réduisent le **Bonheur** au début de chaque jour, en leur assignant la même valeur que des générateurs.
- **Revenu :** les revenus légaux de la colonie couvrent ses besoins, mais dégagent un excédent limité. Les personnages joueurs auront plus de mal à mettre la main sur la richesse découlant des activités illégales et à convaincre leurs propriétaires de s'en séparer. Lorsque les personnages joueurs **encaissent** des revenus, vous pouvez augmenter la difficulté du test de **CHR + Troc** ou le nombre de PA requis pour convertir davantage de revenus en capsules en cas de réussite.

## QUÊTES DE FONDATION ET D'AMÉLIORATION DE COLONIES

Ces quêtes constituent des points de départ pour des aventures et des arcs narratifs centrés sur la fondation ou l'amélioration de colonies. Il peut s'agir de missions annexes que vous intégrez à votre partie pour que les personnages joueurs puissent rencontrer de nouveaux alliés et bâtir des relations. Sinon, vous pouvez les introduire au début d'un arc narratif de longue haleine qui verra les personnages prendre la tête de la colonie qu'ils ont aidée ou fondée.

### NETTOYAGE DE PRINTEMPS

La population de la commune miteuse d'Old Bank a excédé les capacités de la ville. Son chef, Green Bill Bob, veut déplacer les habitants dans une usine délabrée de General Motors qui offrirait plus d'espace et serait mieux protégée que les bâtiments croulants d'avant-guerre qui leur servent actuellement de foyer. Bob propose 100 capsules aux PJ pour nettoyer l'ancienne usine et les autorise à garder tout ce qu'ils y trouveront.

Comme Old Bank compte quatorze habitants pour dix lits abrités, les résidents menacent de partir s'ils ne déménagent pas rapidement. L'usine serait un foyer idéal, car elle est spacieuse et possède un grand générateur ainsi qu'un générateur à fusion qui a toutefois une fuite, ce dont Green Bill Bob ne se doute pas. Il est possible de le réparer mais, en attendant, l'endroit n'est pas sûr. En plus de ce danger radioactif, le bâtiment grouille de rataupes, de radcafards, et abrite une bande de goules sauvages, des pillards qui ont voulu s'installer, mais qui ont été irradiés à cause de la fuite du réacteur. Certaines parties de l'usine sont en mauvais état, à tel point que la navigation entre les passerelles, les escaliers et les ateliers s'annonce délicate. Les personnages découvriront des trésors inespérés dans les affaires des pillards goulifiés, et quantité de morceaux de métal et de matériaux sur le sol de l'usine qui valent leur pesant de capsules s'ils prennent le temps de nettoyer leur trouvaille.

### TOUR DU PROPRIÉTAIRE

Les **Miliciens** demandent aux personnages de les aider à fonder une nouvelle colonie. Ils ont établi une liste des emplacements possibles : **Fort Liberty**, **Fortune Plaza** et le **camping Fallen Oak**. Les personnages doivent explorer chacun des sites pour choisir le plus prometteur, sécuriser les lieux, puis préparer l'arrivée des futurs habitants remplis d'espoir. Les ressources et les perspectives pour l'avenir de la nouvelle colonie varient d'un emplacement à l'autre.

### CARACTÉRISTIQUES DES LIEUX :

- Fort Liberty est une infrastructure militaire d'avant-guerre. L'endroit est facilement défendable, spacieux,

clos par un grand mur d'enceinte, dispose de tourelles, et probablement d'un stock de vivres. Les systèmes de défense du complexe sont toujours actifs. Pour sécuriser les lieux, il faut échapper aux dangers mortels des tourelles automatiques, des robots sentinelles de l'armée et des Mister Gutsy en patrouille, puis pirater le système informatique afin d'accéder à la base et de reprogrammer les défenses.

- À Fortune Plaza, une communauté morne d'habitants des Terres désolées a élu domicile dans les vestiges désossés d'appartements de luxe. Malgré son délabrement, le quartier est proche de routes commerciales existantes et abrite des résidents doués dans leur domaine. Ces derniers se méfient cependant des nouveaux venus et vouent une confiance aveugle à leur maire autoproclamé Archbald. La population compte un docteur expérimenté et un récupérateur débrouillard. Le sentencieux Archbald est têtu et refuse d'intégrer une colonie placée sous l'autorité de quelqu'un d'autre.
- Fallen Oak était jadis un terrain de camping avec gîtes construit sur une clairière au centre de laquelle trône un immense chêne abattu. Les cabanes ne sont plus qu'un tas de ruines, à une exception près, et l'endroit est envahi par la végétation. Malgré son isolement et l'absence d'infrastructure, Fallen Oak a un sol arable pour faire pousser des cultures, une pompe à eau, des ressources naturelles en abondance et de l'espace pour de futures installations. Le terrain de camping et ses alentours sont néanmoins infestés de tiques, et une famille de rataupes a creusé un terrier dans les décombres des bâtiments effondrés.

### LE SURPLUS DES SUPER MUTANTS

Les personnages croisent la route de quatre super mutants grièvement blessés. Le chef du groupe, Crusher, les interpelle : « Vous êtes pitoyables, les artilleurs ! Vous nous avez chassés de chez nous, mais vous n'avez même pas réussi à nous tuer. Allez, approchez, qu'on vous fracasse comme vous avez fracassé nos murs ! »

Les super mutants pensent que les personnages font partie du groupe d'Artilleurs qui a attaqué et détruit leur colonie. Si les personnages répondent qu'ils ne sont pas avec les Artilleurs, Crusher les laisse approcher et se montre impressionné lorsqu'ils s'avancent, car la plupart des créatures auraient tourné les talons au lieu d'obéir à cette requête. Il leur soumet une proposition : si les personnages acceptent de piller la réserve fédérale voisine pour récupérer les armes, les médicaments et le matériel de fortification qui y sont entreposés et d'aider les super mutants à reprendre leur colonie, Crusher et son groupe s'allieront avec eux.

La réserve fédérale contient des stocks d'équipement militaire, notamment des armes, des médicaments, des munitions et des matériaux de fortification. Elle est protégée par des tourelles et des robots sentinelles. Les stocks sont conservés dans des pièces fermées à clé qu'il faut crocheter ou pirater à l'aide des terminaux informatiques.

Les Artilleurs qui ont attaqué la colonie de Crusher continuent d'occuper le campement ravagé. Pour remplir leur part du marché, les personnages doivent aider les super mutants à chasser les Artilleurs du coin. Ces derniers sont lourdement armés et ont deux Laserotrons dans leur arsenal.

## MARCHAND EN DISGRÂCE

Les personnages arrivent au relais routier Malaoski Brothers, une modeste colonie qui n'a pas vu l'ombre d'une caravane depuis des semaines. Tony, un marchand qui peine à s'en sortir, demande aux personnages d'organiser une rencontre avec le chef de caravane Fiscal Frankie afin de sceller un accord pour que la colonie intègre une route commerciale.

Tony s'est brouillé avec Fiscal Frankie il y a plusieurs années au sujet du paiement d'une cargaison. Le chef de caravane a une mémoire d'éléphant et refuse de faire affaire avec le relais routier depuis que Tony lui doit de l'argent.

Comme il n'a pas assez de capsules pour rembourser la dette ou payer les personnages, Tony propose à ces derniers de négocier le prix d'une marchandise de leur choix après l'établissement de la route commerciale. La colonie compte aussi un dealer et un armurier qui proposent des tarifs réduits sur des cocktails spéciaux et les modifications d'arme.

Fiscal Frankie est un commerçant malin. Quand on l'appâte avec une transaction (licite ou non) qui lui remplira les poches de capsules, il est prêt à mettre de côté sa rancœur et à oublier le passé. Il trempe dans des affaires de

contrebande. Si les personnages persuadent les habitants du relais routier de l'aider à écouler discrètement ses marchandises illicites, le chef de caravane se laisse tenter. Sinon, les personnages peuvent menacer ses débouchés commerciaux, le contraindre à proposer une offre plus généreuse ou faire en sorte qu'il s'attire les foudres d'un puissant homme d'affaires.

## LE BLUES DU SHOWBIZ

Juliet Gardland est une jeune entrepreneuse et actrice autoproclamée qui désire faire renaître le théâtre dans les Terres désolées, en commençant par sa ville natale de Little Downtown. En dehors de son enthousiasme pour l'art de la comédie, elle est déprimée par le morne spectacle qu'offre sa ville délabrée et espère que le théâtre stimulera le commerce. Elle se produit le soir au bar de la colonie, Le Rideau, où elle présente des spectacles solos piteux inspirés de vieux comics d'avant-guerre. Elle essaie de convaincre les clients de donner des capsules pour la rénovation du théâtre d'avant-guerre en ruine, l'Arrière-Scène. Elle aborde les personnages quand ils sont de passage pour leur demander de participer à son projet en l'aidant à dénicher des livres, des comics et de vieux films pour écrire ses scripts, et à recruter de futurs acteurs pour ouvrir le théâtre de ses rêves. En échange, Juliet leur propose un pourcentage sur les bénéfices de la salle et des entrées gratuites, et pourquoi pas une place dans son programme s'ils veulent monter leur propre spectacle.

Juliet a besoin de 500 capsules pour commencer les réparations de l'Arrière-Scène et de 500 capsules supplémentaires pour terminer les travaux et engager des acteurs pour son premier spectacle. Les personnages peuvent piocher dans leurs économies, organiser une collecte, persuader les gens de contribuer à cette cause ou convaincre un mécène d'investir en échange d'une partie des recettes. Juliet aimerait engager quatre comédiens pour se lancer, mais elle accepte tous les candidats qui ont un tant soit peu de talent et savent lire un script. Pour trouver ces oiseaux rares, les personnages doivent avoir l'œil et déployer des trésors de charisme afin de vendre le rêve de Juliet à une recrue potentielle.

Pour retrouver des comics, des livres, de vieux films et d'autres médias, les personnages doivent fouiller et explorer la région avoisinante en se taillant un chemin à travers les dangers habituels des zones urbaines comme les super mutants, les pillards et les périls des ruines d'avant-guerre. Le matériel exploitable est plutôt rare, car les imprimés et les films se dégradent avec le temps, surtout dans l'environnement impitoyable des Terres désolées.

## FORGER DES ALLIANCES

Difficile de survivre seul dans les Terres désolées ; ce constat vaut aussi pour les colonies. Les alliés sont essentiels pour commercer, assurer sa défense et se tenir au courant des décisions politiques des factions des Terres désolées. Cette section contient une liste des facteurs qui motivent à forger et entretenir des alliances de manière générale ou en fonction de sa faction. Utilisez-les comme tremplin pour identifier les motivations d'un groupe lorsque le concept d'alliance est au cœur de votre campagne ou de l'arc narratif en cours.

Ces motivations permettent aussi de dégager la raison qui pousse les personnages à entreprendre une quête ou les PNJ à leur confier une mission. Une fois que vous avez choisi un mobile, détaillez les spécificités de votre quête faisant de la motivation choisie le moteur qui conditionne les actions de vos personnages. Vous trouverez des exemples d'application de ces motivations dans les amorces de quête de la section *Quêtes d'alliances* de ce chapitre.

---

### MOTIVATIONS GÉNÉRALES

---

Quand vous préparez une quête qui tourne autour d'une alliance, inspirez-vous de ces motivations générales pour cerner la raison pour laquelle les personnages doivent entreprendre cette mission. Ces motifs fonctionnent quelle que soit la faction des personnages ou celle du PNJ qui leur confie la quête.

Bien que de nombreux facteurs puissent expliquer qu'une colonie cherche de nouveaux alliés ou renforce les relations existantes, les plus courants sont les suivants :

- **La colonie est menacée.** Une colonie cherche des alliés puissants pour combattre une menace ou améliorer les relations qu'elle entretient avec ses alliés pour les convaincre de rejoindre la lutte. Une alliance a d'autant plus de chance d'aboutir si la menace est globale et que tous les acteurs impliqués ont à y gagner.
- **Commerce.** Les flux commerciaux et les échanges de ressources peuvent encourager la création d'une alliance, surtout quand ces transactions directes réduisent le coût des marchandises ou permettent d'obtenir des ressources que les caravanes marchandes ne proposent pas. L'entretien des relations commerciales est essentiel pour assurer des prix raisonnables et des échanges réguliers.
- **Relations existantes.** Il existe une alliance informelle qui gagnerait à être officiellement reconnue, par exemple avec un commerce implanté dans plusieurs localités, ou bien avec une faction qui compte déjà beaucoup de représentants dans la colonie.

- **Gain personnel.** Des gouvernants de la colonie ou des habitants contractent une alliance avec une colonie ou une faction, soit pour satisfaire leurs ambitions personnelles, soit pour conserver le pouvoir dans un système qui leur serait autrement hermétique.
- **Maintien des lignes de communication.** Une rupture des communications altère la qualité des relations entre les alliés tout en favorisant la désinformation et les conflits. Éviter la crise en soignant les relations est une démarche proactive en faveur de la paix.
- **Intention cachée.** Un allié cherche à établir une tête de pont dans une autre colonie dans un but malveillant.

---

### MOTIVATIONS DE FACTION

---

Les nombreuses factions des Terres désolées manipulent les colonies pour asseoir leur influence, prendre le contrôle et mettre leurs plans à exécution. Vous devez comprendre les motivations d'une faction, ou l'absence de mobile d'ailleurs, pour élaborer des quêtes où elle apparaîtra comme une alliée potentielle. En sachant ce qu'une faction est susceptible d'apporter, vous saisissez mieux pourquoi une colonie est tentée de lui demander son aide ou de se placer sous son autorité. Quand vous préparez une quête dans laquelle une faction est directement impliquée parce que c'est elle qui confie une mission, pose un problème ou représente une solution concurrente à celle que les personnages proposent, vous pouvez vous servir des motivations suivantes pour clarifier ses besoins et ses aspirations, et déterminer ce qu'elle compte retirer de cette quête.

## LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie se soucie peu des colonies et ne cherche pas forcément à fonder des alliances, à moins que les habitants connaissent l'emplacement de technologies avancées ou en possèdent. La Confrérie peut récompenser ou dédommager une colonie qui lui est venue en aide, et éventuellement recruter les habitants chevronnés ou érudits qui représenteraient un atout pour l'organisation.

## PILLARDS ET ARTILLEURS

Nul ne sait qui est à la tête des Artilleurs et ce qu'ils recherchent à long terme. Au vu de leur comportement, ils sont souvent partants pour s'emparer de territoires, amasser des armes et extorquer de force des ressources ou des capsules aux colonies.

Les Pillards compensent leur équipement médiocre comparé aux Artilleurs par leur cruauté et la force du nombre. Ils n'ont pas d'organisation et ne présentent pas un front uni, mais forment un réseau d'alliances et de rivalités. La survie et la loi du plus fort semblent être les seuls points communs entre les gangs de pillards qui sont par ailleurs animés par des intérêts propres.

Il paraît compliqué de forger une alliance avec l'un ou l'autre de ces groupes mais, si cela fonctionne, on peut les convaincre de stopper leurs attaques contre une localité, de participer à sa protection ou leur confier le sale boulot de la colonie contre rétribution.

## L'INSTITUT

L'organisation secrète qui réside sous les ruines du C.I.T. veut assurer la survie de l'espèce humaine à tout prix. La plupart du temps, l'Institut reste dans son coin, si bien que la plupart des gens ne connaissent pas vraiment son existence et n'ont entendu que des rumeurs à son sujet. L'organisation interagit avec le monde par le biais de synthés de troisième génération, là encore dans le plus grand secret, puisque les répliquants prennent la place d'humains à des postes clés pour fournir des renseignements au siège. Les rares fois où l'Institut contacte une colonie, c'est dans le but de retrouver un synthe en fuite, d'obtenir des informations sur une technologie avancée ou de mener une expérience. Il n'est même pas dit que la colonie connaisse la véritable identité de son allié ou ait conscience que l'accord soit à l'avantage de l'Institut.

## LE RÉSEAU DU RAIL

Le Réseau du Rail est une organisation secrète vouée à libérer les synthés des griffes de l'Institut. Il considère que les synthés ont droit aux mêmes libertés que les autres habitants des Terres désolées et fait en sorte que les fugitifs ayant échappé à l'emprise de leur créateur puissent vivre en toute sérénité. Ses membres peuvent aborder une colonie qui partage leur point de vue à ce sujet pour établir des planques, trouver des maisons pour les synthés en liberté ou recruter des habitants susceptibles de leur prêter main-forte. Une colonie peut contacter le Réseau du Rail pour lui proposer ce qu'il cherche ou mettre ses compétences à son service en échange de capsules, de ressources ou d'informations.

## LES MILICIENS

Habités des colonies, les Miliciens sont des volontaires qui ont pour objectif de protéger les communautés qu'ils prennent sous leur aile et de créer un réseau de colonies partageant le même état d'esprit à travers le Commonwealth. Souvent, les localités contactent les Miliciens pour qu'ils les aident à combattre une menace ou pour bâtir des liens qui assureront leur prospérité. Les Miliciens font de la publicité auprès des nouvelles colonies pour les inciter à rejoindre le mouvement, se charger de leur protection et leur proposer d'intégrer son réseau d'alliance étendu.

## QUÊTES D'ALLIANCE

Les amorces de quête qui suivent ont pour thème commun la création et le renforcement d'alliances. Utilisez-les quand vous avez besoin d'introduire une nouvelle rencontre ou une quête secondaire. Certaines sont prévues pour s'imbriquer dans votre campagne afin d'étoffer un arc narratif que vous avez commencé à explorer avec vos joueurs.

La plupart de ces amorces de quête contiennent des détails tels que des noms de colonies, de PNJ et des propositions de défis que les personnages joueurs devront surmonter. Adaptez-les aux besoins de votre groupe en fonction de son style de jeu, de la tonalité de la campagne et du niveau moyen des personnages. Nous avons délibérément passé ces détails sous silence dans certaines amorces de quête afin qu'elles s'intègrent plus facilement dans vos parties en partant de lieux que les personnages joueurs ont déjà explorés, de gens avec lesquels ils ont interagi, ou en les plaçant à la suite de quêtes qu'ils ont accomplies.

L'introduction et l'angle d'attaque des quêtes qui reposent sur l'allégeance des personnages (ou leur neutralité) varient selon leur camp. Ces quêtes sont divisées en sections qui expliquent en détail ces changements, le cas échéant.

## LA BARONNE DE BOSTON

Al Dimarco, une chef de caravane en plein essor, négocie avec un groupe de colonies fraîchement alliées pour obtenir une réduction sur les matériaux qu'elles lui fournissent. Elle sait que les relations entre les colonies sont encore précaires, puisqu'elles viennent à peine d'enterrer la hache de guerre. Profitant de la situation, elle raconte à chacune d'entre elles que les localités voisines ont baissé leur prix et fait croire qu'elle arrêtera de commercer avec celles qui ne suivent pas le mouvement. En attendant, même si Al Dimarco gruge les colonies pour augmenter ses marges, elle peut livrer et payer les marchandises qui font partie de son offre. De son point de vue, ses pratiques n'ont rien d'abusif, c'est juste la loi du commerce. Les personnages peuvent s'opposer à Al Dimarco sans le soutien d'une colonie, en revanche ils auront du mal à la convaincre de changer ses tactiques de négociation, sauf si elle sent que son business est en danger.

Les personnages joueurs ont déjà des relations avec une des colonies alliées qui leur demande d'intervenir pour empêcher les vieilles rivalités et la compétition commerciale de dissoudre l'alliance. Leur principal objectif consiste à rétablir la confiance entre ces voisins. Ils devront peut-être enquêter sur d'anciens conflits qu'ils ont pu contribuer à désamorcer afin que les belligérants passent l'éponge pour de bon, permettant ainsi aux colonies de présenter un front uni face à Al Dimarco.

## VOL DÉGUISÉ

La petite colonie de la Glanerie attire l'attention de la Confrérie de l'Acier depuis que des objets et des armes d'avant-guerre sont apparus sur son marché. Les locaux, qui vivent essentiellement du commerce de ferraille et de matériaux de récupération, ont découvert il y a peu un dépôt regorgeant de technologies en fouillant les ruines de la ville voisine. Comme ces objets ont beaucoup plus de valeur que leurs marchandises habituelles, les habitants ont envie d'exploiter ce filon pour renflouer les caisses. Quand les personnages arrivent, ils tombent sur Stanley, un récupérateur de la ville, en pleine dispute avec Murphy, une scribe de la Confrérie de l'Acier. Cette dernière insiste pour que la ville remette ses découvertes et indique l'emplacement du dépôt à la Confrérie, qui

se chargera de la surveillance et de la préservation des technologies. Le prix qu'elle propose à Stanley est largement inférieur à la valeur des technologies. Si les personnages aident la Glanerie à obtenir une meilleure offre ou trouvent une solution pour que la Confrérie de l'Acier laisse la ville tranquille, ils auront accès à une colonie qui leur fournira des armures, des armes, un établi de robots et des matériaux rares.

Bien que la colonie répugne à négocier avec la Confrérie de l'Acier, elle sait que cette faction riche a des ressources à revendre. Les habitants jugent honteux que la scribe Murphy ne les rétribue pas à leur juste valeur. À ce sujet, cette dernière propose quelques centaines de capsules et du matériel médical en échange de la cache des technologies, mais refuse d'augmenter son tarif. La Confrérie et elle ne sont pourtant pas à plaindre. Néanmoins, elle considère que sa faction est par défaut propriétaire de ces technologies, puisqu'elle se charge de les inventorier, de les rénover et de les mettre au service d'un meilleur avenir pour les Terres désolées au lieu de simplement en tirer profit. Selon elle, en l'aidant à récupérer les technologies, la Glanerie sera gagnante sur le long terme et devra se contenter de sa proposition.

Stanley ne fait pas tout de suite confiance aux personnages. Si ces derniers arrivent à le convaincre de leur bonne foi, il pourra confier l'emplacement du dépôt aux personnages ou leur déléguer la médiation du conflit. Sinon, les PJ peuvent fouiner dans les environs, fouiller dans les demeures et les commerces des habitants pour trouver des indices sur l'emplacement des technologies.

**Alliés avec la Confrérie.** Le chapitre local de la Confrérie de l'Acier envoie les personnages à la Glanerie pour aider la scribe Murphy. Si la Confrérie accède à la cache grâce aux personnages, ces derniers verront leur réputation de faction augmenter et pourront être appelés en renfort à l'avenir.

## PILLAGE ET PILONNAGE

La ville d'Ashford souffre depuis que des Artilleurs et des pillards sont engagés dans une guerre de territoire. Le conflit n'a pas encore atteint les murs de la colonie mais, à moins qu'un des deux belligérants l'emporte rapidement, les habitants vont être pris entre deux feux. Aux abois, ces derniers ont formulé une offre désespérée : aider une des factions à éliminer l'autre en échange de sa protection et de futurs échanges commerciaux. Ils chargent les personnages de transmettre leur requête au chef d'une des factions engagées : Mitraille, qui contrôle



les Artilleurs, et Rosie la Massacreuse, la chef du gang de pillards. Une fois l'accord conclu, les personnages peuvent prendre part au combat pour mettre un terme au conflit, puis s'assurer qu'Ashford et son nouvel allié respectent leur accord.

Mitraille compte éliminer la bande de Rosie en sortant la grosse artillerie. Il a des vues sur un robot sentinelle encore actif qui quadrille le périmètre d'une base aérienne voisine. Il cherche quelqu'un pour s'approcher du robot, l'éteindre et le reprogrammer afin que les Artilleurs en prennent le contrôle. Une fois la question des pillards réglée, il utilisera le robot sentinelle pour racketter les colonies.

Rosie la Massacreuse est une pillarde violente toutefois douée d'un esprit tactique. Elle prévoit d'installer des pièges dans et autour de son campement, puis d'attirer les Artilleurs sur son territoire où elle aura l'avantage du terrain. Elle espère que le traquenard surprendra ses ennemis pour qu'elle puisse lancer un assaut brutal en profitant de la confusion. Elle a besoin d'aide pour concevoir les pièges et appâter les Artilleurs.

Ashford n'a pas de préférence en matière d'alliance, du moins elle aurait tendance à favoriser le groupe qui est le plus susceptible d'observer la trêve pendant le conflit. Les personnages vont devoir batailler avec les habitants qui doutent que les Artilleurs comme les pillards tiennent parole et craignent qu'ils trahissent l'alliance à la première occasion.

## ÉLEVAGE DE POINTE

Ronnie McCarther et son petit troupeau de brahmines arrivent dans la colonie où les personnages ont élu domicile. L'éleveur prétend que son bétail est une nouvelle race dont les descendants produiront davantage de lait et de viande que les brahmines que l'on connaît, il ne lui manque qu'un lieu où s'implanter. En réalité, McCarther est un synthé de troisième génération qui mène une expérience pour l'Institut : il doit étudier les effets secondaires des produits obtenus à partir des animaux génétiquement modifiés. Le fermier désire ainsi noter les effets indésirables causés par l'ingestion de lait et de viande de sa nouvelle race de brahmines. Si les résidents accueillent McCarther, ils profitent pendant quelque temps d'une augmentation de la production agricole avant que les effets secondaires ne fassent leur apparition. Les personnages doivent alors dissimuler les preuves qui mènent à McCarther ou enquêter sur la vérité qui se cache derrière la nouvelle race de brahmine et avertir les autres colonies des activités de l'Institut.

Ronnie McCarther n'est pas un répliquant. Ses souvenirs, son histoire, son passé et les relations qu'il prétend avoir sont une œuvre de fiction. Avec le temps, les habitants finissent par remarquer que les différentes facettes de sa vie s'imbriquent mal, ou que leurs propres expériences entrent en contradiction avec son récit. Les personnages alliés à l'Institut doivent dissiper les soupçons pour dissimuler la véritable nature de McCarther. Les personnages qui ne savent pas que leur nouvel éleveur travaille pour l'Institut peuvent enquêter sur les incohérences dans l'histoire de Ronnie pour découvrir la vérité.

Rapidement, les effets secondaires du lait et de la viande de brahmine frappent les habitants. Au début, les gens souffrent de nausée, de courbatures et de sueurs froides. Par la suite, une partie de la population se sent épuisée, elle a du mal à rester active toute la journée. Finalement, les malades développent des symptômes de malnutrition bien qu'ils boivent et mangent normalement. Ils ne peuvent plus vaquer à leurs occupations quotidiennes, ce qui les empêche d'effectuer des actions de colonie comme indiqué dans les règles du Chapitre 2 : Colonies.

Les nouvelles brahmines de l'Institut ne contiennent pas les nutriments présents dans leurs cousines « naturelles ». Les produits chimiques qui souillent la viande et le lait empêchent les consommateurs d'absorber les nutriments d'autres aliments. Les colons arrêtent de consommer des produits issus des brahmines avant d'en mourir, mais ils ne peuvent s'empêcher de porter des soupçons sur la responsabilité de Ronnie McCarther.

**Alliés avec l'Institut.** L'Institut informe les personnages de cette expérience, en leur promettant qu'aucun des effets secondaires n'est mortel. S'ils facilitent l'expérience en permettant à McCarther de rester sur place et en encourageant les résidents à consommer les produits de l'éleveur, mais aussi en calmant leurs craintes sur les effets secondaires, en échange, l'Institut assurera la protection de la colonie pendant la durée de l'expérience.

## SUR LA PISTE DU FUGITIF

Depuis qu'un synthé en fuite a sauvé la vie de plusieurs habitants, la ville de Redwood désire récompenser sa bravoure en ouvrant ses portes aux rescapés de l'Institut. Le Réseau du Rail, qui se méfie à juste titre des mains tendues, veut s'assurer qu'il s'agit d'une offre honnête avant d'accepter. Dans le même temps, l'Institut cherche à découvrir l'emplacement des planques pour récupérer ce qu'il considère lui revenir de droit.

**Alliés avec le Réseau du Rail.** Les personnages sont envoyés à Redwood pour enquêter sur la fiabilité de la proposition d'aide avant que l'organisation ne dévoile

des informations confidentielles aux dirigeants de la ville. Sur place, les personnages doivent interroger les habitants pour jauger leurs intentions et élaborer une couverture pour les fuyitifs synthétiques qui ne vont pas tarder à arriver, tout en tenant à l'écart les éventuels espions de l'Institut.

**Alliés avec l'Institut.** L'Institut renseigne les personnages sur Redwood, qui compte offrir l'asile au Réseau du Rail. Au lieu de dépêcher des gens sur place pour saboter l'alliance, l'Institut veut que les personnages infiltrent la colonie pour l'aider dans sa mission tout en récoltant des informations discrètement. Les personnages doivent découvrir les agents du Réseau du Rail et le nom des colonies rattachées à l'organisation, puis attendre que les synthés soient transférés à Redwood avant de révéler leur véritable allégeance et d'organiser une offensive contre la ville et le Réseau du Rail pour le compte de l'Institut.

## ENGAGEZ-VOUS !

Depuis que leurs effectifs sont réduits à peau de chagrin, les Miliciens cherchent sans cesse de nouvelles recrues pour grossir leurs rangs et défendre les colonies alliées. Une bande de Miliciens arrive dans la colonie des personnages (ou une localité à laquelle ils sont alliés) où elle a l'espoir d'enrôler des habitants en échange de ravitaillement. Les recrues tentées par la proposition devront partir pour suivre un entraînement, laissant la ville en sous-effectif jusqu'à leur retour. Certains habitants le prennent mal, car les Miliciens ont beau offrir leur « protection », ils emportent avec eux les piliers de la communauté alors que leur foyer a désespérément besoin d'eux. Les Miliciens demandent aux personnages de convaincre les habitants mécontents en invoquant les avantages à long terme d'une milice entraînée, qui compensent sans peine l'absence temporaire d'ouvriers et de combattants qualifiés. Si les personnages ne parviennent pas à calmer le jeu et à trouver une solution pour faire taire les inquiétudes de la colonie, les résidents qui choisissent de rejoindre les Miliciens risquent d'être ostracisés à leur retour. En outre, la colonie deviendrait vulnérable ou verrait sa productivité diminuer.

## ATTAQUES DE COLONIE

La paix n'est jamais durable dans les Terres désolées. Il y a toujours quelqu'un pour saboter, détruire ou accaparer ce que d'autres ont construit.

Cette section présente des idées et des recommandations pour décider ce qui motive une attaque contre une colonie et pour planifier son déroulement afin de proposer à vos joueurs des défis haletants. Vous trouverez des exemples de motivations et d'assauts de colonie dans les amorces de quêtes situées dans la partie *Quêtes d'attaque de colonie* de cette section.

### TYPES D'ATTAQUE

Bien que l'assaut d'une colonie implique souvent une forme de violence brute, tous les habitants des Terres désolées ne se fraient pas un chemin tête baissée à coups de poing et de flingue. Quand vous concevez des quêtes et des campagnes qui tournent autour de l'assaut d'une colonie, réfléchissez aux méthodes de l'assaillant. La violence physique est très répandue, mais les attaques politiques et les manipulations insidieuses sont parfois tout aussi efficaces pour s'emparer d'une localité et atteindre son but. Quand vous élaborez une amorce de quête, vous pouvez envisager un des modes d'action suivants :

- **Violence pure.** Cette catégorie va de la fusillade à petite échelle au pilonnage d'artillerie. Impossible de fermer les yeux sur ces conflits bien visibles.
- **Attaques politiques.** La réputation de la colonie, ses dirigeants ou sa position politique au sein des Terres désolées ou d'une faction sont remis en cause afin d'affaiblir la localité ou d'offrir un avantage à l'assaillant.
- **Infiltration et désorganisation.** Un assaillant infiltre la colonie pour perturber son fonctionnement de l'intérieur ou mettre en œuvre des mesures non violentes afin de remplir son objectif.

### MOTIVATIONS GÉNÉRALES

Si l'on excepte les créatures des Terres désolées qui s'en prennent à des colonies pour défendre leur territoire ou juste parce qu'elles se trouvent sur le passage, la plupart des assaillants planifient soigneusement leur assaut ou sautent sur une occasion. Quand vous préparez vos quêtes, vous pouvez vous inspirer de ces idées pour expliquer les raisons qui poussent une colonie, une faction ou même vos joueurs à lancer une attaque.

- **La colonie ou ses habitants représentent une menace.** L'assaillant s'inquiète des agissements de la colonie ou de ses habitants, car ils pratiquent une politique d'extension territoriale agressive, menacent les marchands ou les autres colonies, s'adonnent à des pratiques tabous ou des actes violents, ou s'allient avec une faction rivale.
- **Divergences idéologiques.** Les divergences idéologiques sont souvent une source de conflits entre deux parties et peuvent rapidement déboucher sur un assaut dès qu'un des deux camps a l'impression que ses idéaux ou son mode de vie sont en danger.
- **Ressources.** La colonie attaquée possède des ressources qu'elle refuse de vendre, qui valent cher ou que convoite une autre faction ou colonie. La technologie, les générateurs, les capsules et l'armement sont régulièrement au cœur des conflits qui déchirent les Terres désolées.
- **Renforcement d'une alliance.** Les assaillants doivent aider la faction ou la colonie avec laquelle ils sont alliés. Ils veulent peut-être renforcer une relation précaire en éliminant un rival, obtenir l'accès à une ressource ou à un territoire auparavant hors d'atteinte, ou améliorer leur position par rapport à un allié.



- **Prendre ou défendre un territoire.** Il peut s'agir d'un territoire contesté par deux rivaux sans alignement ou par des colonies rattachées à des factions, d'une puissance qui cherche à étendre son aire d'influence ou à s'implanter, ou d'une colonie qui mène une attaque préventive contre des concurrents convoitant son propre territoire.
- **Vendetta ou objectif personnel.** Un habitant ou un dirigeant de la colonie manipule les résidents et les pousse à attaquer pour satisfaire une vengeance personnelle ou accomplir son dessein. Sinon, un conflit qui oppose deux camps peut dégénérer au point d'impliquer d'autres factions ou colonies, et l'altercation à petite échelle vire à la guerre régionale.
- **Rupture des communications.** Les communications entre les alliés dysfonctionnent, laissant place à la désinformation, aux rumeurs et à la méfiance qui enflent jusqu'à ce qu'un conflit éclate à la suite d'un quiproquo innocent ou d'une opération de manipulation.
- **Les actions du groupe de joueurs.** La guerre s'invite aux portes de la colonie, dans le sillage des personnages joueurs du fait d'un objet en leur possession qui attire les convoitises, de leurs actions vis-à-vis d'autres colonies ou factions, ou de leurs griefs personnels.

---

## MOTIVATIONS DE FACTION

---

Les mobiles des factions qui peuplent les Terres désolées recourent les motivations générales, mais ils sont explicitement liés à leurs aspirations, leurs objectifs ou leur conception du mode de vie idéal. Les raisons d'une attaque rejoignent souvent les arguments en faveur d'une alliance, quand ils ne sont pas totalement identiques. Lorsque des factions s'invitent dans vos quêtes d'attaque de colonie, consultez les motivations suivantes et utilisez-les pour réfléchir aux défis et aux situations que vos joueurs pourraient rencontrer.

### CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie de l'Acier est susceptible d'attaquer une colonie possédant une technologie avancée ou soupçonnée d'abriter un synthétique, mais qui refuse de confier l'un ou l'autre à ses bons soins. Il est peu probable qu'elle lance une opération secrète contre une colonie, car elle compte sur son armement, ses véhicules et ses armures assistés pour gagner la bataille. Elle est fière de remporter des victoires éclatantes et ne voit aucun problème à employer la force pour se rapprocher de son objectif.

### PILLARDS ET ARTILLEURS

Les pillards sont des opportunistes. Même leurs attaques les mieux planifiées reposent exclusivement sur la violence physique pure et dure pour amasser le plus de butin possible. Bien que la brutalité soit leur méthode de prédilection pour atteindre leurs objectifs, ils fuient sans demander leur reste lorsqu'ils sont surclassés en

nombre ou en puissance de feu, puis passent à la colonie suivante. Ils défendent farouchement leur territoire des menaces externes, y compris des gangs rivaux. À l'instar des pillards, les Artilleurs attaquent des colonies au petit bonheur la chance pour s'emparer de matériel, de capsules ou de territoires. Comme ils sont mieux équipés que les pillards, leurs stratégies violentes sont plus efficaces, ce qui leur permet de prendre rapidement le contrôle d'une zone et de réduire en cendre les colonies de taille modeste et mal défendues.

## L'INSTITUT

Il est rare que l'Institut attaque des colonies de front, lui qui préfère passer inaperçu dans le Commonwealth et demeurer dans l'ombre. En revanche, il désire à tout prix retrouver les synthés en fuite pour les ramener au laboratoire, les traitant comme des objets égarés, et non comme des individus qui méritent de rester libres. Les attaques visent les colonies que l'Institut soupçonne d'abriter un synthé de passage ou durablement installé, ou d'héberger des agents du Réseau du Rail qui aident les fugitifs. Mais là encore, comme dans les cas d'alliance avec l'Institut, peu de gens se douteront que l'organisation est responsable de l'attaque contre la colonie ou l'un de ses habitants, ou que la présence d'un synthé est la cause première de cette agression.

## LE RÉSEAU DU RAIL

Comme le Réseau du Rail n'a pas envie d'attirer l'attention, il est peu probable qu'il lance un assaut contre une colonie. Lorsqu'il découvre qu'une localité agresse, traque ou maltraite activement les synthés en fuite, il engage des actions tout en subtilité dans le seul but de protéger un synthé menacé et de le conduire en sécurité. Pour limiter les risques, les agents privilégient l'espionnage et les manœuvres en sous-main pour déstabiliser une colonie le temps d'offrir une échappatoire à un synthé ou de perturber les activités de l'Institut.

## LES MILICIENS

Les Miliciens sont les protecteurs des colonies du Commonwealth. Bien qu'ils mettent surtout l'accent sur la défense, ils peuvent à l'occasion organiser un assaut contre une menace préoccupante. Ils se battent pour revendiquer des territoires ou des localités envahis par des factions peu recommandables, comme les Artilleurs ou les pillards, à condition de disposer des effectifs suffisants pour engager le combat.

## QUÊTES D'ATTAQUE DE COLONIE

Les amorces de quête pour les attaques de colonie ne se résument pas à canarder à tout va et engager les hostilités sans réfléchir. Quand vous intégrez ces intrigues dans vos parties, prenez en compte les objectifs et le caractère des personnages joueurs pour les attirer dans le conflit.

La plupart de ces amorces de quête contiennent des détails tels que des noms de colonies, de PNJ et des propositions de défis que les personnages joueurs devront surmonter. Adaptez-les aux besoins de votre groupe en fonction de son style de jeu, de la tonalité de la campagne et du niveau moyen des personnages. Nous avons délibérément passé ces détails sous silence dans certaines amorces de quête afin qu'elles s'intègrent plus facilement dans vos parties en partant de lieux que les personnages joueurs ont déjà exploré, de gens avec lesquels ils ont interagi, ou en les plaçant à la suite de quêtes qu'ils ont accomplies.

L'introduction et l'angle d'attaque des quêtes qui reposent sur l'allégeance des personnages (ou leur neutralité) varient selon le camp dans lequel ils se placent. Ces quêtes sont divisées en sections qui expliquent en détail ces changements, le cas échéant.

## RETOMBÉES SUR LA VILLE

Quand les personnages terminent une quête qui provoque une perte de réputation significative auprès d'une faction ou d'une colonie, la nouvelle de leurs derniers méfaits se propage. La prochaine fois qu'ils trouveront refuge dans une colonie, le groupe ou la faction dont ils ont perdu l'estime lors de la quête précédente débarquera pour se venger ou traduire les personnages en justice. Les assaillants arrivent en force et organisent le blocus de la ville, menaçant de recourir à la violence à moins que les personnages se rendent ou que les habitants les livrent afin qu'ils assument les conséquences de leurs actes. Les personnages peuvent protéger la colonie en la laissant en dehors de cette affaire, ou mettre ses habitants en danger en les ralliant à leur cause.

Tant que le blocus est en place, le commerce est interrompu et les habitants ne peuvent ni entrer ni sortir. Les ressources vitales, les alliés et le matériel situés en dehors de la ville sont hors de portée. Même si les personnages parviennent à mobiliser les habitants, certains d'entre eux préfèrent les livrer à l'assaillant pour stopper l'escalade et retrouver le cours normal de leur existence.

Plus le siège dure, moins les résidents sont enclins à protéger les personnages.

## L'ALCHIMIE DU BRICOLAGE

Dans la ville de Shallow Creek, Stephanie, la bricoleuse du coin, est entrée en possession de pièces de technologie Tesla d'avant-guerre et s'efforce depuis de fabriquer un générateur fonctionnel pour la colonie. L'utilisation de la technologie Tesla attire l'attention d'un avant-poste de la Confrérie de l'Acier, persuadé à tort que la localité est en train d'assembler une arme. Vu qu'elle ne compte pas négocier et perdre l'élément de surprise face à cette menace supposée, elle prévoit de donner l'assaut sans crier gare pour empêcher la catastrophe. Les personnages se trouvent à Shallow Creek au moment où la Confrérie attaque, exigeant que l'arme lui soit remise. Stephanie et les habitants ont beau clamer leur innocence, les chevaliers de la Confrérie font la sourde oreille. Bien que la bricoleuse dise la vérité, ils restent méfiants et refusent aussi d'admettre leur erreur. Les personnages peuvent intervenir pour calmer la situation en persuadant les chevaliers entêtés que le générateur de fortune est bel et bien un générateur, ou mener l'assaut contre les forces de la Confrérie.

**Alliés avec la Confrérie.** Si les personnages sont alliés à la Confrérie, au lieu de se trouver à Shallow Creek et de connaître la vérité, ils font partie des assaillants. Eux aussi ont gobé la même histoire que les chevaliers de la Confrérie : quelqu'un assemble une arme Tesla à Shallow Creek. Après une brève escarmouche pour prendre le contrôle de la colonie, les personnages enquêtent sur les dires de Stephanie qui ne cesse de répéter que l'arme présumée ne serait qu'un générateur. Lorsqu'ils découvriront la vérité, ils auront à imaginer une solution pour rétablir de bonnes relations avec la colonie sans jeter le discrédit sur la Confrérie, laquelle a prêté foi à des renseignements erronés.

## URGENCE MÉDICALE

Les personnages arrivent dans la ville de St Antony où sévit une maladie inconnue. La doctoresse Lucia De Silva, propriétaire de la clinique locale, s'est fait dérober sa dernière cargaison de médicaments et de matériel médical par un gang de pillards qui a élu domicile dans les ruines voisines de l'usine de conditionnement de Nuka-Cola. La Dr. Lucia supplie les personnages de partir en reconnaissance et d'élaborer un plan pour récupérer la cargaison, si possible de façon pacifique. Les personnages ne peuvent compter que sur une poignée d'habitants en

bonne santé pour mener l'assaut. Ils peuvent toutefois éviter les nombreux pièges et les traquenards qui gardent l'entrée des ruines en planifiant soigneusement leur trajet après une opération de reconnaissance.

L'usine d'embouteillage de Nuka-Cola est un dédale cauchemardesque pour les intrus. Les pillards ont piégé le périmètre et les accès à l'aide des morceaux de ferraille et de verre brisé dont le bâtiment regorge. Il existe un itinéraire alternatif qui passe par les zones que les pillards évitent à cause du délabrement de la structure, des passerelles et des couloirs. Il faut du talent et une bonne stratégie pour ne pas attirer l'attention des occupants, ou une source de distraction bien placée. Les personnages doivent aussi s'assurer que les pillards ne puissent pas remonter leur trace jusqu'à St Antony. S'ils réussissent leur coup, la Dr. Lucia peut commencer à traiter la maladie mystérieuse et partager son plan de soin avec les personnages pour qu'ils le diffusent au sein d'autres colonies. Si les pillards découvrent que les habitants de St Antony sont venus dérober ce qui, selon eux, leur appartient de droit, ils chercheront peut-être à se venger.

## RETRAIT DE SYNTHÉ

Alliés à l'Institut, les personnages sont chargés de retrouver un synthé en fuite. Ce dernier vit depuis plusieurs mois dans la colonie de Greengrove, où se trouve une planque du Réseau du Rail. Plutôt qu'une attaque frontale qui attirerait l'attention de l'organisation clandestine, l'Institut préconise de nourrir la méfiance des habitants jusqu'à ce qu'ils attaquent le synthé, poussés par la peur, ou l'exilent. Non seulement cette manœuvre facilitera la récupération du « bien » mais, en plus, le Réseau du Rail ne pourra plus faire appel à cette colonie pour ses opérations. En plus de semer la discorde et d'alimenter les rumeurs sans se dévoiler, les personnages doivent faire face à un Réseau du Rail de plus en plus suspicieux. Les agents du Rail prennent les personnages en filature, enquêtent sur leur compte ou les attaquent (physiquement ou en salissant leur réputation) afin de contrecarrer leurs plans.

## CHANGEMENT DE RÉGIME

Le Réseau du Rail a des vues sur La Bretelle, une ville en bordure d'autoroute qui serait idéale pour ses opérations. Il s'agit de la dernière étape des caravanes marchandes avant de quitter la région du Commonwealth, ce qui en ferait le lieu tout indiqué pour faire passer des synthés en dehors de la zone d'influence de l'Institut. Un des candidats à la mairie, le gouverneur Gladbrook, est

sensible à la cause de l'organisation, mais les sondages lui sont défavorables. Dans la colonie, l'élection rappelle une campagne présidentielle à petite échelle, avec des meetings auxquels les habitants peuvent assister, des appels au don et une bonne dose de slogans patriotiques.

Le Réseau du Rail demande aux personnages de s'impliquer dans la campagne pour favoriser la défaite de l'adversaire politique de Gladbrook, le gouverneur Bradbury, sans attirer l'attention. Pour ce faire, ils peuvent convaincre les habitants de voter pour Gladbrook et de lui faire des dons, rejoindre l'équipe de campagne de leur poulain pour mettre leurs compétences à son service ou rallier le camp de Bradbury pour saboter ses efforts. S'ils décident d'enquêter sur Bradbury, ils font la lumière sur son passé nébuleux. Des années auparavant, celui-ci s'est retrouvé à la tête d'une autre colonie et demandait des pots-de-vin aux marchands de passage pour s'enrichir alors même que les habitants ne pouvaient pas s'offrir des biens de première nécessité, faute de moyens. La correspondance privée dans la demeure de Bradbury laisse penser qu'il prévoit de recommencer à La Bretelle. Les personnages peuvent révéler la vérité pour influencer le résultat des élections et s'assurer que leur candidat remporte la mairie.

## UN SALE COUP DES MERCENAIRES

Les Miliciens ont reçu des rapports faisant état d'une bande de mercenaires, la Défense Territoriale Indépendante, qui oblige les colonies à accepter sa « protection » et met en déroute les patrouilles de Miliciens qui tentent d'intervenir. Les mercenaires proviennent de Gatefort, une communauté composée de pillards et d'anciens Artilleurs qui ont monté la DTI pour extorquer de l'argent aux habitants et chasser les Miliciens de la région. Les Miliciens proposent de lancer l'assaut sur la colonie afin de repousser les mercenaires pour de bon. Comme ils ne sont pas nombreux, ils font appel aux personnages pour compléter leurs effectifs et planifier un assaut efficace.

L'organisation de la DTI laisse à désirer. Bien que les mercenaires aient tous l'expérience du combat et qu'ils comptent dans leurs rangs des combattants redoutables, ils ne sont pas forcément prêts à mourir pour leur nouveau mode de vie. En cas de reddition, certains d'entre eux acceptent de rejoindre les Miliciens, à la recherche d'une rédemption et d'une existence plus confortable.

## SAUVETAGE DE COLONIES

Les colonies attaquées sont sans cesse à la recherche de bonnes âmes pour prendre leur défense. Le sauvetage d'une localité peut aboutir à des quêtes riches de possibilités pour nourrir votre campagne. Comme dans les sections précédentes, les motivations présentées ci-dessous sont des points de départ et des repères pour créer des quêtes reprenant cette thématique.

Vous trouverez des exemples de motivations dans les amorces de quêtes situées dans la partie Quêtes de sauvetage de colonies de cette section.

### MOTIVATIONS GÉNÉRALES

On peut sauver une colonie pour remplir une obligation ou par pur altruisme. Quand vous créez des quêtes de sauvetage de colonie, vous pouvez vous appuyer sur les motivations suivantes :

- **Obligation.** Les personnes appelées à défendre la colonie remplissent une obligation envers un allié, se sentent personnellement redevables envers la localité, remboursent une dette ou appartiennent à une faction alliée à la colonie ou ayant tout intérêt à ce qu'elle survive.

- **Récompense.** La colonie attaquée offre une récompense aux personnes qui lui viennent en aide, qu'il s'agisse de capsules, de matériel, de compétences ou d'une gratification alléchante d'une autre nature.
- **Accès.** En défendant la colonie, vous êtes en mesure de négocier un accès à un lieu, une personne ou des ressources indispensables pour clore une quête en cours. La participation à la défense n'est qu'un moyen d'accéder à ce que vous recherchez.
- **Devoir et idéologie.** C'est le sens de la justice ou du devoir et non une quelconque obligation formelle qui

conduit certaines personnes à prendre la défense de colonies en danger, ou bien l'idéologie des assaillants qui entre en contradiction avec la leur.

- **Ennemi commun.** Les défenseurs choisissent de secourir une colonie pour porter un grand coup à leur rival ou leur ennemi.

---

## MOTIVATIONS DE FACTION

---

La plupart des factions des Terres désolées font passer leurs intérêts avant le reste. Le sauvetage d'une colonie induit un investissement en ressources, en temps ou en personnel, autant d'éléments que les factions rechignent à partager, à moins que les bénéfices de l'opération en surpassent le coût. Quand vous impliquez des factions dans vos intrigues de sauvetage de colonie, réfléchissez aux avantages qu'elles cherchent à retirer de leur participation au conflit.

### LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie de l'Acier accourt à la rescousse d'une colonie avec laquelle elle entretient déjà des relations ou qui présente un intérêt pour ses objectifs. Bien que la Confrérie puisse potentiellement intervenir dans un conflit par souci pour les vies humaines en danger, elle voudra contrebalancer ses pertes ainsi que le matériel et les efforts investis d'une manière ou d'une autre.

### PILLARDS ET ARTILLEURS

Les pillards et les Artilleurs viennent rarement au secours des colonies, jouant plutôt le rôle d'agresseurs. Il arrive toutefois que des localités passent des accords ou s'allient avec des gangs de pillards ou d'Artilleurs pour bénéficier d'une protection minimale en échange de capsules ou de matériel. Quand ces deux factions offrent leur aide, c'est par appât du gain, et non par bonté d'âme.

### L'INSTITUT

Comme dans le cas des alliances et des attaques, l'Institut apporte son aide aux colonies uniquement si son implication seconde ses propres intérêts. Il peut intervenir lorsqu'une force extérieure menace l'intégrité des résultats d'une expérience menée dans une localité mais, là encore, l'Institut prend soin de cacher son jeu.

## LE RÉSEAU DU RAIL

Bien que le Réseau du Rail œuvre dans la clandestinité, lorsqu'une colonie qui abrite des planques ou une communauté de synthétiques libres est attaquée, il s'efforce de contrecarrer la menace. Il conduit des opérations secrètes pour défendre la réputation de la colonie, sa position au sein des Terres désolées, ou pour couper court aux rumeurs susceptibles de dégénérer en conflit ouvert. Les actions plus directes sont réservées aux dangers physiques. Néanmoins, les agents peuvent dissimuler leur rattachement au Réseau du Rail ou faire appel à leurs alliés pour se joindre au combat.

## LES MILICIENS

Les Miliciens sont célèbres pour venir en aide aux colonies attaquées. Lorsqu'une localité alliée est menacée, la milice rassemble le personnel et l'armement dont elle dispose, puis se met en route. Les Miliciens défendent également les colonies qui ne font pas partie de leur réseau, dans l'espoir de prouver qu'une alliance servirait les intérêts des habitants. Ce fonctionnement leur permet d'étendre le réseau de colonies alliées qui pourront s'aider mutuellement à l'avenir et convaincre d'autres localités de suivre leur exemple en rejoignant le mouvement.

---

## QUÊTES DE SAUVETAGE DE COLONIES

---

Quand vous utilisez ces amorces narratives pour élaborer des quêtes de sauvetage de colonies, privilégiez les localités avec lesquelles les personnages entretiennent des liens. Ils se sentiront d'autant plus impliqués et pourront au passage développer plus avant leurs relations avec la colonie, en bien ou en mal selon l'issue de la quête.

La plupart de ces amorces de quête contiennent des détails tels que des noms de colonies, de PNJ et des propositions de défis que les personnages joueurs devront surmonter. Adaptez-les aux besoins de votre groupe en fonction de son style de jeu, de la tonalité de la campagne et du niveau moyen des personnages. Nous avons délibérément passé ces détails sous silence dans certaines amorces de quête afin qu'elles s'intègrent plus facilement dans vos parties en partant de lieux que les personnages joueurs ont déjà exploré, de gens avec lesquels ils ont interagi, ou en les plaçant à la suite de quêtes qu'ils ont accomplies.

L'introduction et l'angle d'attaque des quêtes qui reposent sur l'allégeance des personnages (ou leur neutralité) varient selon le camp dans lequel ils se placent. Ces quêtes sont divisées en sections qui expliquent en détail ces changements, le cas échéant.

## À ARMES INÉGALES

Commencez cette quête quand les personnages sont redevables envers une colonie, peu après que cette dernière leur a rendu service. Un habitant ou un mercenaire arrive avec un message des dirigeants de la colonie, informant les personnages que la ville est assaillie par une force importante de pillards, d'Artilleurs, d'une faction rivale ou autre et leur rappelant leur dette envers la population. Les chances de victoire penchent en faveur des assaillants, plus nombreux et mieux équipés que la milice locale. Les personnages ont alors deux choix : imaginer une solution pour renverser l'équilibre des forces ou trouver un moyen de rembourser leur dette sans s'impliquer directement dans le conflit. En tout cas, ils peuvent se défaire de leurs obligations de différentes façons, par exemple participer aux combats, rembourser leur dette en capsules, faire appel à des alliés ou entamer des négociations avec les assaillants afin de remporter une victoire diplomatique.

Si jamais la colonie survit à l'attaque sans l'aide des personnages, ses dirigeants s'arrangent d'une manière

ou d'une autre pour réclamer leur dette. Si la ville est endommagée, les personnages doivent participer financièrement ou physiquement aux réparations, sinon les dirigeants demandent à intégrer leur réseau de relations pour nouer des accords favorables. Au pire, les personnages gagnent une réputation de malhonnêteté qui aura des répercussions sur leurs interactions futures avec d'autres PNJ ou colonies.

## COLONIE À LOUER

Les personnages, alliés à la Confrérie de l'Acier, sont assignés à un groupe de scribes dirigé par le scribe supérieur Hale, lequel s'intéresse de près aux ruines de la bibliothèque de Garrettsville et à sa collection de manuels techniques et de journaux scientifiques d'avant-guerre. Mais il y a un « mais » : l'avant-poste de la Confrérie le plus proche se trouve à plusieurs semaines de marche du site, et le seul vertiptère disponible qui aurait permis de rapporter les livres est actuellement hors service. La Confrérie a donc soumis une proposition à une colonie située non loin de la bibliothèque, dans la banlieue de Garrettsville. Les scribes se chargeraient de réparer les deux armures assistées en panne que possède la milice et de fournir des réacteurs à fusion, en échange, la colonie deviendrait une base des opérations le temps de récupérer les livres. Le scribe supérieur Hale n'aime guère que ses subordonnés laissent la colonie conserver « les biens volés appartenant à la Confrérie », encore moins qu'ils



s'occupent des réparations, tant et si bien qu'il prévoit de trahir cette partie de l'accord. Les scribes proposent également de rémunérer les habitants qui les aideront à rapporter les livres jusqu'à l'avant-poste de la Confrérie.

Les personnages doivent assister les scribes lors des tractions et assurer leur protection pendant les deux étapes de l'opération afin que la récupération des ouvrages se déroule sans incident. Une longue marche à travers les Terres désolées les attend, où ils devront défendre les scribes et les résidents contre les créatures mutantes. L'accès à la bibliothèque est tout aussi périlleux, étant donné que le quartier a été pulvérisé pendant la Grande Guerre. L'intérieur des bâtiments est en bon état grâce aux débris qui bloquent les voies d'accès, mais en contrepartie, les personnages vont devoir trouver un autre chemin. Une fois la mission accomplie, ils doivent en plus gérer la trahison du scribe supérieur Hale qui veut récupérer les armures assistées appartenant selon lui de plein droit à la Confrérie de l'Acier.

## L'ENNEMI DE MON ENNEMI

Depuis plusieurs mois, un groupe d'Artilleurs extorque des biens et des capsules à la ville de Westhome, menaçant de recourir à la violence si les habitants ne se plient pas à ses exigences. Quand un autre groupe de mercenaires, les Flingueurs Rouges, débarque dans la région et prend Westhome d'assaut, les Artilleurs sont obligés de défendre la ville pour éviter que leur source d'approvisionnement en capsules, en drogues et en armes ne se tarisse. Les citoyens de Westhome demandent aux personnages de combattre le nouveau groupe de mercenaires et donc de se retrouver mêlés à l'alliance de circonstance avec les Artilleurs. Une fois l'assaut repoussé, une occasion s'offre à eux : éliminer le vainqueur ou essayer de transformer la relation entre les deux parties en un accord qui leur sera mutuellement profitable.

Les Artilleurs sont certes des extorqueurs qui mettent la pression à Westhome pour qu'elle respecte leur accord, mais par le passé, ils ont déjà repoussé des attaques visant la colonie. S'ils sortent vainqueurs de ce conflit, on peut les persuader de nouer une alliance plus équitable avec Westhome, d'autant plus si les personnages ont combattu à leurs côtés pour défendre la ville.

Les Flingueurs Rouges ne sont pas tellement intéressés par les capsules et les richesses de la colonie, ils cherchent plutôt à s'y implanter. Ils sont à la recherche d'un foyer qui a l'électricité, l'eau courante, des lits abrités et qui est relié aux routes commerciales pour lancer des raids, tout

ce dont Westhome dispose. S'ils l'emportent, ils auront du mal à entendre raison, surtout s'ils découvrent que les habitants ont chargé les personnages de les combattre. Pour les convaincre de passer leur chemin, les personnages doivent trouver un endroit qui corresponde à leurs critères et leur verser une « compensation » pour les pertes essuyées. Autrement, si Westhome est prête à les accueillir parmi sa population, les PJ peuvent aider les mercenaires à adopter un nouveau mode de vie, moins violent. Si les pourparlers tournent court, les personnages et Westhome devront mener un autre combat pour protéger la colonie des Flingueurs Rouges qui pensent avoir gagné le droit de revendiquer la ville qu'ils ont arrachée aux mains des Artilleurs.

## COBAYES EN DANGER

L'Institut se sert de la ferme d'Old Maid pour tester de nouveaux médicaments introduits dans le réseau d'eau courante par un épurateur d'eau modifié. Les produits conçus pour renforcer le système immunitaire provoquent une légère addiction, si bien que les habitants consomment en moyenne davantage d'eau, mais ils ne souffrent pas d'autre effet secondaire gênant. Les récupérateurs du coin ont ouvert un abri dans les environs, libérant une population de goules sauvages qui sont coincées dans le cours d'eau voisin. Malheureusement, certaines d'entre elles sont des goules luminescentes, leurs rejets radioactifs alliés aux déchets hautement irradiés de l'abri compromettent l'expérience de l'Institut, car l'épurateur d'eau peine à filtrer cet afflux de radiations.

**Alliés avec l'Institut.** L'Institut envoie les personnages nettoyer la zone des goules luminescentes, refermer l'abri pour juguler la contamination des déchets radioactifs et vérifier l'état de la colonie (et de l'expérience) après cette intrusion.

**Neutres ou adversaires de l'Institut.** Un répliquant de l'Institut qui se fait passer pour un habitant appelé Josiah approche le groupe et lui demande de régler le problème. Il explique qu'il a découvert des luminescents coincés dans la rivière voisine qui émettent tellement de radiations que les épurateurs ont du mal à filtrer l'eau correctement. Tandis que les habitants rationnent l'eau jusqu'à ce que la situation soit résolue, les personnages remarquent leurs comportements bizarres, de plus en plus dépressifs et irrationnels. En enquêtant sur la colonie et son approvisionnement en eau potable, les personnages font la lumière sur l'expérience en cours, forçant l'Institut à les réduire au silence avant qu'ils ne répandent la nouvelle.

## OPÉRATION EXTRACTION

Le Réseau du Rail demande de l'aide aux personnages pour étouffer une campagne de terreur visant les synthétiques qui gagne du terrain dans la grande ville de New Haven. Celle-ci a récemment fusionné avec une colonie voisine en difficulté, Orchid Square, qui a été attaquée par des synthés sous contrôle de l'Institut. La plupart des habitants d'Orchid Square ne se doutent pas que New Haven a toujours été un refuge pour le Réseau du Rail et que sa population compte des synthés fugitifs. Quand, soudain, les dirigeants d'Orchid Square évoquent la possibilité de tester les habitants pour détecter les synthés infiltrés, le Réseau du Rail décide d'exfiltrer les réfugiés synthétiques de la région pour les mettre en sécurité.

Les personnages doivent élaborer un plan pour exfiltrer les synthés libres tout en s'assurant que New Haven ne souffre pas trop durement du départ d'ouvriers qualifiés, de combattants et de commerçants. En outre, ils doivent trouver un nouveau foyer pour ces déracinés, ce qui implique d'explorer et d'examiner des colonies et leurs habitants, le tout sous la menace constante de l'Institut. Sinon, les personnages peuvent faire changer d'avis les dirigeants d'Orchid Square, ou imaginer un moyen de réduire au silence les agitateurs les plus bruyants qui attisent la haine contre les synthétiques pour que New Haven garde son statut de refuge.

## LES INFILTRÉS

Pour exploiter au mieux cette amorce de quête, insérez-la pendant que les personnages s'occupent de récupérer un objet ou une information spécifique pour remplir l'objectif d'une quête. Ce qu'ils cherchent se trouve à Rising Hill, une colonie amicale qui s'est établie sur les ruines d'un quartier de luxe grillagé. Après une série d'attaques, la ville a interdit l'accès aux visiteurs, empêchant les personnages d'atteindre leur but. Les Miliciens, qui se demandent quel genre de menace pousserait une colonie à prendre une décision aussi drastique, chargent les personnages de mener l'enquête. Si ces derniers parviennent à neutraliser la menace, les Miliciens pourront empêcher le problème de se reproduire ailleurs.

Pour découvrir la cause précise des attaques, les personnages doivent examiner la zone en détail et trouver un moyen de parler à un habitant. Apparemment, la colonie a été infiltrée par des pillards qui ont réussi à accéder aux systèmes et aux plans de défense de la ville en se faisant passer pour des voyageurs et des marchands. Forts de ces informations, les pillards ont lancé une série d'attaques coordonnées pendant une semaine pour voler

des ressources. Chaque fois que la colonie a changé de tactique pour repousser les assauts, les pillards l'avaient anticipé, comme s'ils étaient au courant et connaissaient l'emplacement des nouveaux points faibles. Convaincus qu'un habitant fournissait des renseignements aux assaillants, les dirigeants de Rising Hill ont fermé les portes de la ville jusqu'à ce que le responsable soit découvert. Une milicienne de la colonie, Annabeth, responsable de la programmation et du fonctionnement des tourelles installées sur les murs, a une dette envers le gang.



Les pillards lui ont dit qu'elle devait les aider à dérober des ressources pour rembourser sa dette. Terrifiée par le destin qui l'attendait en cas de refus, Annabeth leur a donné l'idée de se déguiser en voyageurs pour examiner les lieux. Elle leur a également communiqué des informations sur les défenses et éteint les tourelles en faisant croire à une panne.

Si les personnages arrivent à convaincre le conseil de Rising Hill de leur bonne foi (une alliance avec les

Miliciens leur facilitera grandement la tâche), ils pourront enquêter sur les habitants et trouver des archives informatiques, des capsules, des lettres et d'autres preuves qui relient Annabeth aux attaques. Les personnages auront alors l'occasion de sauver la colonie, de décider du sort d'Annabeth et de persuader Rising Hill de rouvrir ses portes pour mettre enfin la main sur ce qu'ils cherchent.







★ *Chapitre Six* ★

# HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES

COLONS . . 144

MILICIENS . . 153

RÉPUBLIQUE DE NOUVELLE CALIFORNIE . . 157

LE RÉSEAU DU RAIL . . 161

L'INSTITUT . . 166

CARAVANES MARCHANDES . . 170

ROBOTS . . 177

TOURELLES . . 186

PIÈGES . . 189

## Chapitre Six

# HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES



Utilisez les profils des nouveaux PNJ de ce chapitre pour donner vie aux colonies dans vos campagnes de *Fallout* ou proposer des adversaires contre lesquels vos joueurs pourront comploter, convaincre ou combattre. La plupart des profils ont des caractéristiques d'humains, mais vous pouvez les convertir sans difficulté en super mutants, en goules ou en synthés.

### Convertir les colons humains

Pour convertir les profils des humains qui apparaissent dans ce chapitre en synthétiques de troisième génération, en goules ou en super mutants, appliquez les modifications suivantes :

- **Super mutants.** Remplacez les mots-clefs du PNJ par « Humain Mutant ». Diminuez le Charisme et l'Intelligence pour atteindre un maximum de 6 et répartissez les points retirés parmi les autres attributs S.P.E.C.I.A.L. Ajoutez 2 à sa Force et son Endurance. Diminuez de 1 les compétences de rang 5 et répartissez les points retirés parmi les autres compétences, sans dépasser le rang 4. Ajoutez les capacités spéciales Immunisé contre le poison, Immunisé contre les radiations et Barbare.
- **Synthétiques de troisième génération.** Remplacez les mots-clefs du PNJ par « Synthétique Robotique ». Faites de ce PNJ un Personnage Majeur et apportez-y les modifications appropriées, comme indiqué à la page 335 du *livre de base de Fallout : le jeu de rôle*. Ajoutez Composant synthétique à son inventaire. Ajoutez 1 à toutes ses localisations de dégâts. Ajoutez les capacités spéciales Immunisé contre le poison, Immunisé contre les radiations et Robot. Ajoutez les capacités spéciales Robot et Synthétique de troisième génération. Ajoutez 1 à sa Force, sa Perception et son Intelligence.
- **Goules.** Remplacez les mots-clefs du PNJ par « Humain Mutant ». Ajoutez les capacités spéciales Immunisé contre le poison et Immunisé contre les radiations. Ajoutez la capacité spéciale Goule. Remplacez le type de dégâts de ses attaques à mains nues par des dégâts de radiation.

## COLONS

Sans résidents pour les bâtir et les défendre, les colonies ne sont que des coquilles vides. Même dans le plus modeste des campements, les habitants versés dans un métier améliorent les conditions de vie ou bien assurent l'afflux de marchandises et de revenus qui, à long terme, garantissent la prospérité de la colonie.

# BRICOLEUR

Certaines personnes aiment se départir des conventions et discerner le potentiel dont regorge le monde qui les entoure afin de bâtir du neuf avec du vieux. Les bricoleurs récupèrent de la ferraille, du bric-à-brac et des objets cassés pour les transformer en quelque chose d'utile. À l'occasion, ces gens sont aussi des fabricants d'armes et d'armures qui s'amuse à expérimenter de nouvelles modifications, ou des chimistes qui élaborent des recettes inédites à partir des drogues célèbres des Terres désolées.

## Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	7	5	4




COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Réparation ■	4
Armes légères	2	Science ■	3
Explosifs	1	Survie	2
Mains nues	1	Troc	1

(■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (tête)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
■	<b>CLÉ SERRE-TUBE À CROCHETS</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 4  de dégâts balistiques
■	<b>ARME DE FORTUNE À CANON EXTRA-LOURD</b> : AGI + Armes légères (SR 7), 3  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>BIDOUILLAGE</b> : quand il effectue un test d'INT + Réparation pour installer un mod sur une armure, un vêtement ou une arme, le Bricoleur peut tenter d'installer un mod qui nécessite en temps normal de posséder une aptitude de rang 1, même s'il ne l'a pas. La difficulté du test augmente de 2.
■	<b>CLÉ SERRE-TUBE À CROCHETS</b> : en cas d'attaque réussie, le Bricoleur peut dépenser 2 PA pour désarmer son adversaire en lui faisant lâcher une arme qu'il tient.

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, le Bricoleur peut « se lâcher » et tirer une salve avec son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5  ).

INVENTAIRE	
Bleu de travail, masque de soudure, clé serre-tube à crochets, arme de fortune à canon extra-lourd, richesse 1.	



## CHEF DE COLONIE

Quelqu'un veille sur les intérêts de la communauté, qu'elle soit dirigée par une ou plusieurs personnes. Les chefs de colonie arrivent au pouvoir après un vote, de force ou purement par hasard. Ils sont responsables des habitants, de la prospérité de la colonie et des tractations avec le monde extérieur. Ce rôle attire également des individus peu recommandables qui profitent du prestige et de l'autorité que leur donne leur poste pour accomplir leurs desseins égoïstes.

### Niveau 6, Humain, Personnage Notable (90 PE)



S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	8	7	6	5

COMPÉTENCES	
Armes de corps à corps	2 Mains nues 4
Armes légères	2 Réparation 1
Armes lourdes	2 Survie ■ 3
Athlétisme	1 Troc ■ 3
Discours ■	4 (■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	15	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 10), 2  de dégâts balistiques
■ <b>PISTOLET .44</b> : AGI + Armes légères (SR 8), 6  de dégâts balistiques Brutaux, cadence de tir 1, portée C, Combat rapproché

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **BONNE IMPRESSION** : avec ses vêtements élégants et ses manières policées, le Chef de colonie peut relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur le CHR qu'il effectue.
- **CHEF LOCAL** : le Chef de colonie peut établir des lignes de ravitaillements avec des colonies voisines amicales.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Chef de colonie peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet .44. Il ajoute alors la cadence de tir (1) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).

### INVENTAIRE

Vêtements élégants (tissu balistique), pistolet .44, richesse 2.

### Aptitude Chef local

Selon la situation, vous aurez peut-être envie d'augmenter le rang de l'aptitude Chef local du Chef de colonie. Par ailleurs, vous pouvez attribuer cette aptitude à n'importe quel PNJ exerçant un rôle de chef dans une colonie de votre choix.

# DOCTEUR

Entre les dangers des créatures mutantes, des pillards et des radiations, les habitants récoltent régulièrement des plaies et des bosses, voire pire. Les docteurs maintiennent la population de la colonie en bonne santé. En outre, ils produisent des revenus en facturant les services de soin ou en revendant leur surplus de matériel médical aux voyageurs et aux visiteurs. Un docteur en activité constitue un atout intéressant pour les gens qui envisagent de s'installer dans un nouveau foyer.

**Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	8	4	3

COMPÉTENCES						
Armes de corps à corps	1	Médecine	■			4
Armes légères	1	Science	■			3
Discours	2	Survie				2
Mains nues	1	Troc				2
(■ atout personnel)						

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
■	<b>SCALPEL</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 2  de dégâts balistiques, Dissimulé
■	<b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 5), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>FORMATION MÉDICALE</b> : lorsqu'il travaille dans une clinique, un centre chirurgical ou un magasin de drogues (voir <i>Chapitre 2 : Colonies, Magasins</i> , page 49) de la colonie, le Docteur peut utiliser son INT et sa compétence Médecine au lieu des attributs présumés du vendeur. Quand il effectue l'action porter secours, le Docteur réduit la difficulté de 1 (jusqu'à un minimum de 1).

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>BLOUSE BLANCHE</b> : comme le Docteur se sent plus intelligent dès qu'il enfle sa blouse, il peut relancer un seul d20 sur les tests de compétence basés sur l'INT.
■	<b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, le Docteur peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 ).
INVENTAIRE	
Blouse, scalpel, pistolet 10 mm, richesse 1.	



## FERMIER

Une population bien nourrie est synonyme de bonheur et de prospérité. Les fermiers savent s'occuper des cultures qui poussent dans le sol irradié des Terres désolées, élever du bétail et produire de la nourriture et des matériaux à partir de végétaux et d'animaux. En mettant la main sur une personne qui sait exploiter au mieux les ressources de la colonie, les habitants seront bien approvisionnés et pourront même échanger l'excédent.

### Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	7	5	5	5	4

#### COMPÉTENCES




Armes légères	1	Science	2
Athlétisme	2	Survie ■	3
Mains nues	1	Troc ■	2
Projectiles	2	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

#### ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
- **PIERRE** : AGI + Projectiles (SR 7), 2  de dégâts balistiques Brutaux, Lancer (C)
- **FUSIL DE CHASSE** : AGI + Armes légères (SR 6), 6  de dégâts balistiques Perforants 1, cadence de tir 0, portée M, Deux mains

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRICULTURE** : quand le Fermier s'occupe des cultures dans une colonie, il peut s'occuper de deux cultures supplémentaires par jour.
- **ÉLEVAGE** : le Fermier double le montant d'objets obtenus quand il dépèce un animal mort en réussissant un test d'END + Survie.

#### INVENTAIRE

Vêtements résistants, pierre, fusil de chasse, richesse 1.



## MAMA MURPHY

Mama Murphy est une vieille femme originaire de la ville de Quincy qui a fui avec Preston Garvey et les autres survivants du massacre. Sa jeunesse reste voilée de mystère, elle prétend cependant qu'elle était une guerrière redoutable qu'on surnommait Murphy la Dingue, mais sa nature combattive et violente semble l'avoir désertée au crépuscule de sa vie. Ce sont ses capacités de voyante qui distinguent Mama Murphy des autres habitants des Terres désolées. Lorsqu'elle prend de la drogue, elle entre dans une transe où elle perçoit les événements qui se déroulent ailleurs, ainsi que des faits révolus et à venir. Même si ses visions sont parfois floues et qu'elle ne sait pas forcément si elle entrevoit le passé, le présent ou l'avenir, elle transmet ce qu'elle a vu aux gens qui lui sont chers pour les mettre en garde ou les protéger.



## Utiliser la Vision de Mama Murphy

La Vision de Mama Murphy est une solution commode pour renseigner les joueurs sur la situation des Terres désolées. Rappelez-vous toutefois que ce procédé est susceptible d'entraîner la mort de la vieille dame. En outre, les visions que lui accorde son don ne sont pas toujours limpides. Dans ces passages, glissez des détails que les joueurs sauront rattacher au présent ou à l'avenir, mais restez suffisamment flou pour évoquer un sentiment de mystère.

Pour bien montrer aux joueurs les conséquences et les risques inhérents à la Vision quand ils demandent à Mama Murphy de leur rendre service, vous pouvez appliquer les effets suivants :

- Des colons craignant pour la santé de Mama Murphy demandent aux joueurs de ne pas lui donner de drogues, ou menacent de les tenir pour responsables s'il lui arrive quelque chose.
- Les joueurs perdent de la réputation au sein de la colonie si on les surprend en train de donner de la drogue à Mama Murphy, ou perdent de la réputation en général si elle fait une overdose après avoir eu une vision.
- Réfléchissez à la réaction des compagnons et des PNJ proches des personnages joueurs quand ces derniers tirent profit de ces pouvoirs et aux répercussions sur leurs relations. Pensent-ils que Mama Murphy a vraiment un don ? Que leur dicte leur moralité si les joueurs l'encouragent à faire appel à sa Vision ? S'ils la prennent pour un charlatan, pensent-ils que les joueurs l'incitent à céder à son addiction potentiellement mortelle ?

### Niveau 6, Humain, Personnage Majeur (135 PE)

S	P	E	C	I	A	L
4	10	7	8	9	6	8


COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Mains nues	1
Armes légères	2	Médecine ■	4
Armes lourdes	1	Science	1
Athlétisme	1	Survie ■	3
Crochetage	1	Troc ■	3
Discours ■	4	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
29	20	1


CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
95 kg	–	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

#### ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 5), 2  de dégâts balistiques

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LA VISION** : une fois par semaine, Mama Murphy peut entrer en transe en consommant du Jet, du Buffout, des Mentats, du Med-X ou du Psycho afin d'entrevoir le passé, le présent ou l'avenir (au choix du MJ). Pour demander à Mama Murphy de faire appel à son don, le personnage joueur doit avoir 4 ou plus en réputation dans la colonie où elle réside ou réussir un test de **CHR + Discours** de difficulté 3, et lui fournir une des drogues citées précédemment. Après la quatrième utilisation de sa Vision, chaque fois que Mama Murphy y fait de nouveau appel, jetez 1 . Si vous obtenez un Effet, elle transmet une ultime vision avant de décéder d'une overdose.

#### INVENTAIRE

Blazer à perles (vêtement décontracté), richesse 1.

## MEMBRE DE LA MILICE

Socle de la défense de la colonie, la milice locale maintient l'ordre dans les rues et chasse les problèmes. Le nombre de membres actifs au sein de la milice dépend du nombre d'habitants. Dans les campements et les hameaux, il n'existe pas forcément d'organisation formelle, et la responsabilité de repousser les dangers aux portes de la ville revient aux colons en mesure de prendre les armes. Cette force est mieux organisée dans les localités plus importantes ou les villes, qui mettent en place une hiérarchie structurée. Quel que soit leur niveau d'entraînement, ces individus courageux se placent en première ligne pour protéger leurs concitoyens.

### Niveau 6, Humain, Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	5	6	6	4




COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Discrétion	1
Armes de corps à corps ■	3	Explosifs	1
Armes légères ■	3	Mains nues	2
Armes lourdes	1	Projectiles	1
Athlétisme	1	Survie	1

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	12	1

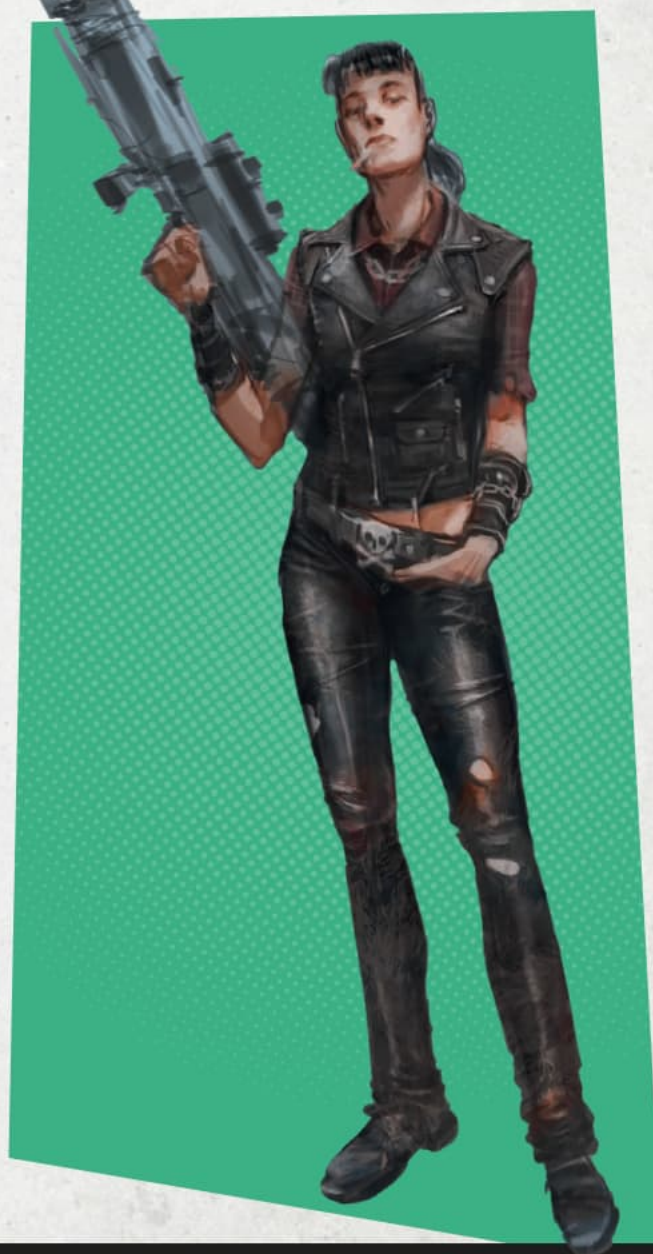
CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 8), 2  de dégâts balistiques
■	<b>DÉMONTE-PNEU</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 3  de dégâts balistiques
■	<b>FUSIL À VERROU DE FORTUNE À CANON LONG</b> : AGI + Armes légères (SR 9), 5  de dégâts balistiques Perforants 1, cadence de tir 0, portée M, Deux mains, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>MILICE</b> : quand le Membre de la milice se bat sur le territoire de sa colonie, il réduit de 1 la difficulté de ses tests pour se déplacer en terrain difficile ou détecter les dangers et les périls, jusqu'à un minimum de 1.

INVENTAIRE
Vêtements de cuir, démonte-pneu, fusil à verrou de fortune à canon long (arme à verrou de fortune, canon long, crosse complète), richesse 1.



## MENUISIER

Si la plupart des habitants des Terres désolées savent planter des clous, ils ne possèdent pas tous les connaissances nécessaires pour construire des structures et des meubles exploitables, pourtant essentiels pour prolonger l'espérance de vie d'une colonie dans les Terres désolées. Un menuisier doué peut faire la différence entre une colonie délabrée qui nécessite d'importants chantiers de réparation et un foyer douillet qui demande un minimum de maintenance.

### Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	5	8	4	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps ■	3	Réparations ■	4
Armes légères	1	Science	1
Athlétisme	2	Survie	2
Mains nues	1	Troc	2



(■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	9	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■ ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques	

ATTAQUES	
■ TUYAU DE PLOMB : FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 3  de dégâts balistiques	
■ PISTOLET 10 mm : AGI + Armes légères (SR 5), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ MENUISERIE : lorsqu'on le charge de construire une structure ou de fabriquer des meubles pour une colonie (voir <i>Chapitre 2 : Colonies, page 34</i> ), le Menuisier peut réduire le temps de construction de 1 jour (jusqu'à un minimum de 1). Il ne peut travailler que sur un seul projet à la fois. Quand le Menuisier apporte son aide sur les tests de réparation pour la menuiserie, il réduit la difficulté du test de 1 (jusqu'à un minimum de 1).	
■ SE LÂCHER : une fois par combat, le Charpentier peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  ).	

INVENTAIRE	
Vêtements de cuir, tuyau de plomb, pistolet 10 mm, richesse 1.	

# MILICIENS

L'arrivée de Miliciens, ces défenseurs des colonies du Commonwealth, est un véritable soulagement pour les colonies en détresse. Malgré leurs faibles effectifs, les Miliciens font tout ce qui est en leur pouvoir pour soutenir et ravitailler les localités placées sous leur protection.

## GÉNÉRAL DES MILICIENS

Ce titre prestigieux est réservé à une poignée d'heureux élus. Les généraux des Miliciens occupent les échelons supérieurs dans la hiérarchie de la milice et commandent des sections entières provenant des forces armées de l'organisation. Ils décident en outre de l'avenir et de la direction de la faction, affectant de ce fait la vie de ses membres et des colonies dont ils ont la charge.

### Niveau 7, Humain, Personnage Notable (104 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	7	7	7	7	8	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	5	Mains nues	1
Armes de corps à corps	2	Projectiles	1
Armes légères ■	2	Réparation	1
Armes lourdes	2	Troc	1
Discours ■	3	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
19	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	-	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	3 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
■	<b>COUP DE CROSSE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains
■	<b>MOUSQUET LASER À TROIS CHARGES</b> : PER + Armes à énergie (SR 12), 6  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **COMMANDANT** : une fois par round, le Général des Miliciens peut utiliser son action pour donner une action supplémentaire de son choix à un Milicien placé sous ses ordres. Si cette action nécessite un test, le Milicien lance 1d20 supplémentaire.
- **MOUSQUET LASER** : tirer avec le mousquet laser à trois charges consomme chaque fois 3 tirs de munitions. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en réduisant les dégâts de -1 par tir économisé (4 de dégâts et 1 tir consommé minimum).

### INVENTAIRE

Treillis militaire (tissu balistique), mousquet laser à trois charges (condensateur à trois charges), richesse 3.



## PRESTON GARVEY

Preston Garvey est le chef du groupe de volontaires qu'on appelle les Miliciens. Il fait partie des rares survivants du massacre de Quincy, et reste bien connu des nombreuses colonies dont il assure la défense à partir du moment où elles intègrent le giron des Miliciens. Il est obstiné et accorde une grande importance à la vie de ses troupes ainsi qu'à la sécurité des colonies du Commonwealth. Il aime recruter des gens qui ont le même état d'esprit et le courage de défendre les habitants du Commonwealth contre ses dangers, quelle que soit leur origine.

### Niveau 7, Humain, Personnage Majeur (156 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	7	9	7	8	7

#### COMPÉTENCES




Armes à énergie ■	5	Mains nues	1
Armes de corps à corps	1	Médecine	1
Armes légères ■	3	Réparation	1
Athlétisme	1	Survie ■	2
Discours ■	4	Troc	1
Discrétion	2	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
28	21	1



CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	-	7

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	3 (bras, jambes, buste)	0	0

#### ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
- **COUP DE CROSSE** : FOR + Armes de corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains
- **MOUSQUET LASER DE PRESTON** : PER + Armes à énergie (SR 14), 6  de dégâts énergétiques Perforants 1, De zone, portée L, Deux mains, Précis

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MOUSQUET LASER DE PRESTON** : tirer avec le mousquet laser de Preston consomme chaque fois 3 tirs de munitions. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en réduisant les dégâts de -1  par tir économisé (4  de dégâts et 1 tir consommé minimum). Le mousquet laser de Preston est équipé d'un concentrateur de faisceau, d'une lunette courte et d'un condensateur à trois charges.

#### INVENTAIRE

Manteau long colonial (treillis militaire avec tissu balistique), chapeau de Milicien (chapeau élégant), mousquet laser de Preston, richesse 2.



## RECRUE DES MILICIENS

Les Miliciens proviennent de toutes les franges de la société. Certains ont déjà une solide expérience du combat et sont familiers des dangers des Terres désolées, là où d'autres, inspirés par la promesse d'un meilleur lendemain pour le Commonwealth, se portent volontaires malgré leur entraînement sommaire. Les recrues reçoivent un uniforme et une arme, puis suivent une formation sous la houlette d'un vétéran des Miliciens.

### Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	5	4



COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Discretion	1
Armes de corps à corps	1	Mains nues	1
Armes légères ■	2	Médecine	1
Athlétisme	1	Réparation	1
Discours	1	Survie ■	2


(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTQUES
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
■ <b>PISTOLET LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 8), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ <b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, la Recrue des Miliciens peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet laser. Elle ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  ).

INVENTAIRE
Tenue de Milicien (vêtements résistants), pistolet laser, richesse 1.



## VÉTÉRAN DES MILICIENS

Pendant leur service, les vétérans de la milice ont l'occasion de tisser des liens solides au sein de leur organisation et des relations avec les locaux qu'ils fréquentent. Ils ont roulé leur bosse aux quatre coins du Commonwealth, du moins entre les colonies qu'ils sont chargés de défendre, et s'occupent également du recrutement et de l'entraînement des conscrits.

**Niveau 7, Humain, Personnage Normal (52 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	7	4




COMPÉTENCES	
Armes à énergie ■	4
Armes de corps à corps	1
Armes légères ■	2
Athlétisme	1
Discours	2
Discrétion	1
Mains nues	1
Médecine	1
Réparation	1
Survie	2



(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
■ <b>COUP DE CROSSE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains
■ <b>MOUSQUET LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 10), 5  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ <b>MOUSQUET LASER</b> : tirer avec le mousquet laser consomme chaque fois 2 tirs de munitions. Chaque module de condensateur pour le mousquet laser augmente à la fois les dégâts et le nombre de tirs consommés. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en réduisant les dégâts de -1  par tir économisé (4  de dégâts et 1 tir consommé minimum).

### INVENTAIRE

Tenue de Milicien (vêtements résistants), mousquet laser, richesse 1.



# RÉPUBLIQUE DE LA NOUVELLE CALIFORNIE

La République de Nouvelle Californie englobe une vaste portion de l'Ouest américain. Avec le temps, la modeste communauté des Sables ombragés s'est transformée en entité multiétatique. La RNC possède un système de gouvernement hérité de l'Amérique d'avant-guerre, avec un président et un vice-président, un sénat qui est élu, un tribunal et un congrès. Pour faire respecter la loi, elle se repose sur son armée structurée comme le gouvernement à l'image de sa version d'avant-guerre.

## CRAIG BOONE

Ancien du Premier bataillon de Reconnaissance de la RNC et garde de la ville de Novac, dans le Mojave, Craig Boone est un homme doué à l'esprit perturbé. Malgré son départ de l'unité, il continue de porter son béret rouge du Premier de Reco, preuve de son habileté avec une arme à feu et de sa qualité de tireur d'élite talentueux. Après son service dans l'armée de la RNC, une période de guerre sanglante, Boone s'est installé à Novac avec sa femme Carla. Mais Carla a été kidnappée à la faveur d'un assaut des soldats de la Légion de Caesar. Boone a quitté Novac pendant quelque temps pour se lancer sur les traces de sa femme, mais il est rentré les mains vides. Il est franc, a des idées arrêtées et voue un grand respect à la RNC et au service militaire. Une fois sa confiance gagnée, ce qui peut prendre du temps, il est d'une loyauté féroce.

**Niveau 8, Humain, Personnage Majeur (180 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
8	9	7	7	7	10	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps ■	3	Mains nues ■	3
Armes légères ■	4	Médecine	1
Armes lourdes	1	Projectiles	1
Athlétisme	2	Réparation	1
Discours	2	Survie ■	4
Explosifs	1	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
25	23	2

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1 🐻	5



RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■ ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues (SR 11), 3 🐻	de dégâts balistiques

ATTAQUES	
■ COUP DE CROSSE : FOR + Armes de corps à corps (SR 11), 4 🐻	de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains



## ATTAQUES

- **FUSIL DE CHASSE AVEC VISEUR DE BOONE** : AGI + Armes légères (SR 14), 6  de dégâts balistiques Perforants 1, portée L, Deux mains, Précis
- **MACHETTE DE BOONE** : FOR + Armes de corps à corps (SR 11), 4  de dégâts balistiques Perforants 1

## INVENTAIRE

Tenue de mercenaire fantassin (vêtements résistants), béret du 1<sup>er</sup> de Reco et lunettes de soleil (chapeau décontracté), fusil de chasse avec viseur de Boone (lunette longue), machette de Boone, richesse 2.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TIREUR D'ÉLITE DU 1<sup>ER</sup> DE RECO** : quand Boone utilise une action mineure pour viser, il peut effectuer une attaque à distance en augmentant la portée d'un cran par rapport à la portée indiquée de son arme sans que la difficulté augmente. En outre, Boone gagne un bonus de 1d20 aux tests de PER pour repérer les cibles dissimulées.

## RECRUE DE LA RNC

À mesure que la RNC poursuit son expansion sans relâche, de jeunes recrues aux origines diverses rejoignent les rangs de l'armée. Pour pallier leur inexpérience, elles suivent un entraînement qui leur inculque la discipline, le sang-froid et les prépare à affronter les dangers des Terres désolées, mais aussi à faire respecter les valeurs de la RNC lors des patrouilles sur le territoire.

## Niveau 6, Humain, Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	5	4

## COMPÉTENCES

Armes à énergie	2	Discrétion	1
Armes de corps à corps	2	Mains nues	1
Armes légères ■	3	Médecine	1
Athlétisme	1	Réparation	1
Discours	1	Survie ■	1


(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1




CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête)	1 (bras, jambes, buste)	0	0


## ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques

## ATTAQUES

- **PISTOLET 10 mm** : AGI + Armes légères (SR 8), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable
- **COUP DE CROSSE** : FOR + Armes de corps à corps (SR 8), 3  de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains
- **FUSIL DE CHASSE** : AGI + Armes légères (SR 8), 6  de dégâts balistiques Perforants 1, cadence de tir 0, portée M, Deux mains

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, la Recrue de la RNC peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm. Elle ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 ).

## INVENTAIRE

Treillis militaire, casque militaire, pistolet 10 mm, fusil de chasse, richesse 1.

### Richesse des PNJ en dollars RNC

Lorsque vous lancez les dés pour déterminer la richesse d'un PNJ selon la valeur indiquée dans son inventaire, lancez le nombre de d20 correspondant et doublez le résultat obtenu pour connaître le montant de dollars RNC que transporte cette personne.

## SERGEANT DE LA RNC

À la tête d'une petite garnison ou d'une base avancée, les sergents se situent à mi-chemin dans la hiérarchie de l'armée de la RNC. Ils ont pris suffisamment de galon pour commander une compagnie de soldats, mais pas assez pour échapper aux opérations sur le terrain et aux patrouilles, et encore moins pour être à la tête d'une base des opérations majeure.

**Niveau 7, Humain, Personnage Notable (104 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	7	6	8	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Discours ■	2
Armes légères ■	4	Mains nues ■	2
Armes lourdes	4	Projectiles	2
Athlétisme	2	Survie	1

(■ *atout personnel*)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
19	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1 🐻	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, buste)	2 (tête, buste), 1 (bras, jambes)	0	0

ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 9), 3 🐻 de dégâts balistiques	
■ <b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 12), 4 🐻 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable	
■ <b>COUP DE CROSSE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 4 🐻 de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains	
■ <b>CARABINE DE COMBAT</b> : AGI + Armes légères (SR 12), 5 🐻 de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains	
■ <b>COUTEAU DE COMBAT</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 4 🐻 de dégâts balistiques Perforants 1	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **COMMANDANT** : une fois par round, le Sergent de la RNC peut utiliser son action pour donner une action supplémentaire de son choix à un soldat de la RNC placé sous ses ordres. Si cette action nécessite un test, le soldat lance 1d20 supplémentaire.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Sergent de la RNC peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm ou sa carabine de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 🐻 pour le pistolet 10 mm, ou de 7 🐻 pour la carabine de combat).

### INVENTAIRE

Uniforme de sergent de la RNC (treillis militaire), casque d'armure de combat, plastron d'armure de combat, pistolet 10 mm, carabine de combat, couteau de combat, richesse 3.



## SOLDAT DE LA RNC

Les soldats constituent une portion importante des forces de la RNC. Les rangs de ces combattants expérimentés qui, pour la plupart, ne sont ni des soldats d'élite ni des recrues incapables, sont composés de volontaires et d'appelés. Ils font montre de compétences redoutables, notamment quand ils surpassent les effectifs adverses ou combattent à armes égales. Même quand les chiffres ne sont pas en leur faveur, leur formation militaire leur permet de prendre l'ascendant face à des ennemis moins bien entraînés comme des pillards ou des gangs de mercenaires.

**Niveau 7, Humain, Personnage Normal (52 PE)**






S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	7	4

COMPÉTENCES	
Armes de corps à corps	2
Armes légères ■	3
Armes lourdes	2
Athlétisme ■	2
Discours	1
Discrétion	1
Mains nues	1
Médecine	1
Projectiles	1
Réparation	1
Survie	2
	(■ atout personnel)



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, buste)	2 (tête, buste), 1 (bras, jambes)	0	0

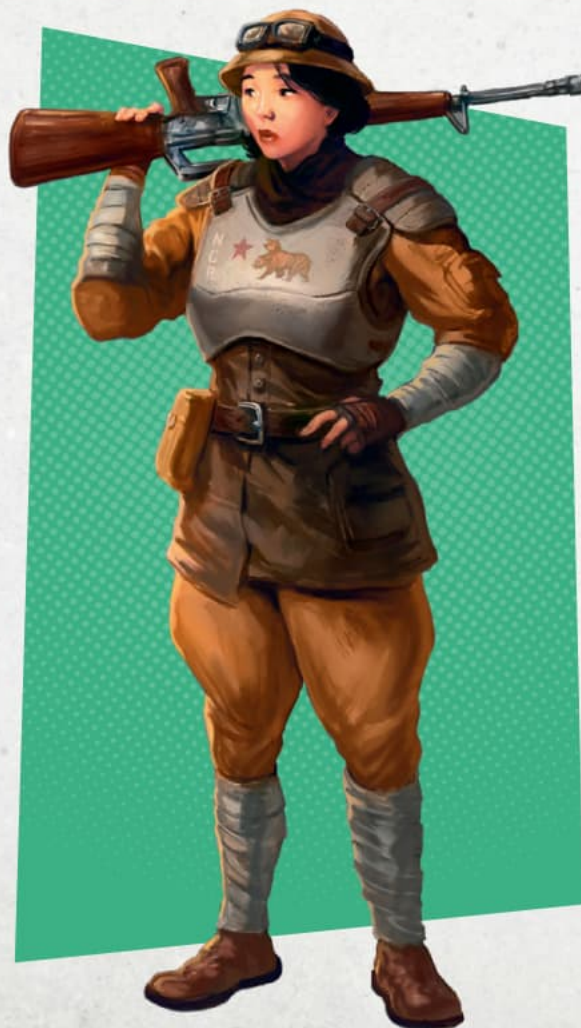
ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques	
■ <b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 10), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable	
■ <b>COUP DE CROSSE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques Étourdissants, Deux mains	
■ <b>COUTEAU DE COMBAT</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques Perforants 1	
■ <b>CARABINE DE COMBAT</b> : AGI + Armes légères (SR 10), 5  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Soldat de la RNC peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm ou sa carabine de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  pour le pistolet 10 mm, ou de 7  pour la carabine de combat).

### INVENTAIRE

Treillis militaire, casque d'armure de combat, plastron d'armure de combat, pistolet 10 mm, carabine de combat, couteau de combat, richesse 2.



# LE RÉSEAU DU RAIL

Ce mouvement clandestin œuvre à la protection des synthés échappés de l'Institut. L'organisation a vu le jour dans le sillage de l'incident du Masque brisé qui a frappé Diamond City, au moment des débats sur le droit à la liberté des synthés de troisième génération. Depuis, le Réseau du Rail a opéré des mutations et changé plusieurs fois de superviseur, titre qui revient actuellement à Desdemona. Pour éviter qu'on lui mette la main dessus, le Réseau privilégie les opérations secrètes et la dissimulation pour mieux échapper à l'Institut qui cherche à saper ses efforts.

## ESPION DU RÉSEAU DU RAIL

Les espions du Réseau du Rail jouent un rôle essentiel dans les opérations. L'exploitation des données transmises par les informateurs a son utilité, mais en comparaison, placer ses agents à un endroit précis pour dissimuler et obtenir des renseignements ou encore frapper son ennemi en plein cœur vaut de l'or. Les espions du Réseau du Rail se fondent dans le décor où qu'ils aillent et prennent leur rôle très au sérieux. Ils peuvent jouer les infiltrés sur de longues périodes et adoptent de nouvelles identités comme on change de chemise.

**Niveau 6, Humain, Personnage Notable (90 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
5	7	6	8	7	7	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Discrétion ■	3
Armes légères	2	Mains nues	1
Athlétisme	1	Médecine	1
Crochetage ■	3	Projectiles	1
Discours ■	3	Survie	2

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	-	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
■	<b>PISTOLET .44</b> : AGI + Armes légères (SR 9), 6  de dégâts balistiques Brutaux, cadence de tir 1, portée C, Combat rapproché

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CONTACTS AU SEIN DU RÉSEAU** : l'Espion du Réseau du Rail a des connexions avec des agents de l'organisation. Il peut transmettre des messages codés verbaux ou écrits à ses contacts sans éveiller les soupçons avec un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. S'il le réussit, il transmet le message sans se dévoiler.
- **ESPION DU RÉSEAU DU RAIL** : l'Espion du Réseau du Rail dispose d'autant de fausses identités crédibles que la moitié de sa valeur de Charisme. Chaque fausse identité se compose d'un faux nom, d'une tenue vestimentaire, d'armes, d'outils et d'objets qui consolident sa couverture. L'Espion peut naviguer entre ces identités à tout moment, tant qu'il a accès au matériel correspondant. Pour identifier un Espion du Réseau du Rail infiltré sous une fausse identité, il faut réussir un test de **PER** ou **INT + Discrétion** de difficulté 3.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, l'Espion du Réseau du Rail peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet .44. Il ajoute alors la cadence de tir (1) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).

### INVENTAIRE

Vêtements décontractés, pistolet .44, richesse 1.

## Inventaire d'espion

Par nature, les espions endossent le rôle le plus adapté aux besoins de la mission. Ainsi, les caractéristiques présentées sont un point de départ. Lorsque vous créez un Espion du Réseau du Rail, nous vous recommandons d'adapter l'armement, les vêtements et l'équipement au rôle que le PNJ est censé jouer. Si vous prévoyez qu'un espion interagisse régulièrement avec vos joueurs, préparez des notes sur ses différentes couvertures et le matériel qui va avec pour vous faciliter la vie.



# DEACON

L'histoire de Deacon, cet homme voilé de mystère, avant qu'il rejoigne le Réseau du Rail est sujette à caution; lui-même reconnaît qu'il ment et raconte chaque fois une histoire différente. Dans certains récits, il prétend avoir facilité la fondation du mouvement, dans d'autres, il laisse sous-entendre qu'il en est le véritable chef. D'ailleurs, rien ne dit que Deacon n'est pas un nom d'emprunt. Ce qui est sûr, c'est que pendant ses jeunes années de banditisme, lorsqu'il traînait avec un gang anti-synthés, il a découvert que sa femme était une synthé. Après avoir tué les anciens membres de son groupe qui s'en étaient pris à son couple, Deacon a rejoint le Réseau du Rail. La suite, tout le monde la connaît. C'est un combattant aguerri qui brille encore plus par ses talents d'espion, vu qu'il est capable d'adopter immédiatement une nouvelle identité et d'épier des personnalités importantes sur de longues périodes pour transmettre ses observations au QG.

## Niveau 8, Humain, Personnage Majeur (180 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	6	9	10	8	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Mains nues	2
Armes légères	1	Réparation	2
Athlétisme	2	Science	2
Crochetage ■	3	Survie ■	2
Discours ■	4	Troc	2
Discretion ■	5	(■ atout personnel)	


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	21	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	5

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 8), 2  de dégâts balistiques
■	<b>ARME DE FORTUNE</b> : AGI + Armes légères (SR 9), 3  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Imprévisible

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CONTACTS AU SEIN DU RÉSEAU** : Deacon a des connexions avec des agents de l'organisation. Il peut transmettre des messages codés verbaux ou écrits à ses contacts du Réseau sans éveiller les soupçons avec un test de **CHR + Discours** de difficulté 2. S'il le réussit, il transmet le message sans se dévoiler.
- **MAÎTRE ESPION DU RÉSEAU DU RAIL** : Deacon dispose d'autant de fausses identités crédibles que sa valeur de Charisme. Chaque fausse identité se compose d'un faux nom, d'une tenue vestimentaire, d'armes, d'outils et d'objets qui consolident sa couverture. Il peut naviguer entre ces identités à tout moment, tant qu'il a accès au matériel correspondant. Pour identifier Deacon tant qu'il est infiltré sous une fausse identité, il faut réussir un test de **PER** ou **INT + Discretion** de difficulté 5.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, Deacon peut « se lâcher » et tirer une salve avec son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 ).

### INVENTAIRE

Vêtements décontractés, vêtements de cuir, arme de fortune, 1 Stimpak, richesse 2.

## Inventaire de Deacon

Comme n'importe quel espion du Réseau du Rail, Deacon dispose de plusieurs fausses identités ainsi que les vêtements, les armes et l'équipement qui vont avec. Quand vous incluez Deacon dans votre campagne, adaptez son inventaire à la fausse identité qu'il adopte au moment où les joueurs interagissent avec lui. Le profil présente Deacon en tant que tel, quand il n'est pas en mission.



## INFORMATEUR DU RÉSEAU DU RAIL

Les soutiens du Réseau du Rail ne sont pas tous des agents de terrain impliqués à plein temps. Certains ne sont que des informateurs qui transmettent ce qu'ils voient, entendent ou découvrent par hasard au détour de leur vie quotidienne. Même si n'importe quelle personne de confiance est capable de renseigner le Réseau du Rail, seules les plus perspicaces savent dénicher les détails capitaux permettant de mettre les synthés en sécurité.

### Niveau 5, Humain, Personnage Normal (38 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	7	6	5	4

COMPÉTENCES					
Armes de corps à corps		1	Mains nues		1
Armes légères		1	Réparation		1
Crochetage ■		2	Science		1
Discours ■		3	Survie		1
Discrétion		2	Troc		2



(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1


CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

### ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
- **ARME DE FORTUNE** : AGI + Armes légères (SR 6), 3  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Imprévisible

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CONTACTS AU SEIN DU RÉSEAU** : l'Informateur du Réseau du Rail a des connexions avec des agents de l'organisation. Il peut transmettre des messages codés verbaux ou écrits à ses contacts sans éveiller les soupçons avec un test de CHR + Discours de difficulté 2. S'il le réussit, il transmet le message sans se dévoiler.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, l'Informateur du Réseau du Rail peut « se lâcher » et tirer une salve avec son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 ).

### INVENTAIRE

Vêtements décontractés, arme de fortune, richesse 1.

## L'INSTITUT

L'organisation secrète qui se cache sous les ruines du C.I.T. est l'équivalent du croque-mitaine dans le Commonwealth. Pendant que ses chercheurs travaillent dans les laboratoires, à la recherche de solutions pour garantir l'avenir de l'espèce humaine et repousser les frontières de l'intelligence artificielle et de la robotique, le reste du Commonwealth évoque à voix basse leurs créations, les dangereux synthétiques.

### AGENT DE L'INSTITUT

Les agents font partie des quelques privilégiés qui effectuent des missions à la surface pour le compte de l'Institut. Assez rares dans le Commonwealth, ils accompagnent généralement des contractants engagés par l'organisation ou se rendent sur le terrain escortés par des mercenaires. Comme ces agents sont en général des scientifiques et des techniciens chevronnés, ils s'aventurent dehors uniquement quand la situation l'exige, c'est-à-dire pour les missions prioritaires où le recours aux synthétiques est jugé trop risqué.

**Niveau 7, Humain, Personnage Notable (104 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
6	7	7	6	8	7	5



COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	3	Discrétion	1
Armes de corps à corps	2	Explosifs	1
Armes légères	2	Pilotage	1
Athlétisme	1	Réparation	1
Crochetage	1	Science ■	4
Discours ■	2	Troc	1

(■ *atout personnel*)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
19	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE
105 kg	—	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé (tête, buste, bras, jambes)	0

ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques	
■ <b>LASER DE L'INSTITUT</b> : PER + Armes à énergie (SR10), 3  de dégâts énergétiques En rafale, cadence de tir 3, portée C, Combat rapproché, Imprécis	

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ACCÈS À L'INSTITUT** : l'Agent de l'Institut peut utiliser un dispositif de téléportation pour entrer et sortir de l'Institut avec une action majeure.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, l'Agent de l'Institut peut « se lâcher » et tirer une salve avec son laser de l'Institut. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 ) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.

#### INVENTAIRE


Dispositif de téléportation, combinaison étanche, laser de l'Institut, richesse 3.



## OUVRIER DE L'INSTITUT

Les ouvriers sont les synthétiques et les humains qui effectuent le gros des tâches non spécialisées au sein de l'Institut. Ce dernier fait en sorte de les maintenir en vie et en bonne santé, mais autrement, il les dénigre et les remplace sans autre forme de procès si nécessaire. Les ouvriers, notamment synthétiques, sont régulièrement blâmés par leurs supérieurs qui leur reprochent leurs erreurs ou leur faible productivité, au point, parfois, de les punir en les choisissant comme cobayes pour les expériences de l'Institut.

### Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	5	6	5	4
COMPÉTENCES						
Armes à énergie	2	Médecine	2			
Athlétisme	2	Réparation ■	3			
Discours	2	Science ■	2			
Mains nues	1	(■ atout personnel)				
PV	INITIATIVE		DÉFENSE			
10	10		1			
CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC		PTS DE CHANCE			
105 kg	-		-			
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
0	0	0	0			
ATTAQUES						
■ ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques						
INVENTAIRE						
Combinaison de l'Institut (vêtements décontractés), richesse 1.						



## X6-88

Chaussé de lunettes de soleil de patrouilleur et vêtu d'un uniforme de chasseur standard, X6-88 est un agent de l'Institut performant, conçu pour les opérations d'infiltration et de combat les plus risquées qui soient. Mandaté par le Bureau de rétention des synthétiques pour retrouver et ramener les fugitifs synthétiques, X6-88 est doté d'un programme qui met l'accent sur la détermination, l'obstination et une efficacité mortelle. Celui-ci lui assure une loyauté à toute épreuve envers l'Institut, mais lui confère une diction pouvant trahir sa nature robotique.

**Niveau 13, Synthétique Robotique, Personnage Majeur (285 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
8	9	10	6	9	10	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	4	Mains nues	3
Armes de corps à corps	3	Projectiles	1
Armes légères	1	Réparation	3
Athlétisme ■	4	Science	2
Discours	2	Survie ■	3
Discrétion ■	4	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
31	23	2

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	4

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (bras, jambes, buste)	5 (bras, jambes, buste)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 11), 3  de dégâts balistiques	
■ <b>LASER DE L'INSTITUT DE X6-88</b> : PER + Armes à énergie (SR 13), 5  de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, Perforant 1, cadence de tir 3, portée C, Imprécis	
■ <b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 11), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable	

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SYNTHÉTIQUE DE TROISIÈME GÉNÉRATION** : X6-88 peut se faire passer pour un humain et toute inspection permet de conclure qu'il est bien humain. Le synthétique de troisième génération ne peut être identifié comme tel qu'après sa mort, en récupérant son composant de synthétique. Lorsqu'il se fait passer pour une personne connue, le synthétique de troisième génération obtient un bonus de 2d20 pour imiter cette personne, y compris ses tics, ainsi que pour se souvenir de ses connaissances.
- **ROBOT** : X6-88 est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout* : le jeu de rôle).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : X6-88 réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : X6-88 réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : X6-88 est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **ACCÈS À L'INSTITUT** : X6-88 peut utiliser un dispositif de téléportation pour entrer et sortir de l'Institut avec une action majeure.

## INVENTAIRE

Uniforme de chasseur (plastron, brassards et jambières de synthétique lourds), lunettes de soleil de patrouilleur, composant de synthétique, laser de l'Institut de X6-88 (laser de l'Institut avec crosse complète, agitateur de photons, canon amélioré), pistolet 10 mm, dispositif de téléportation, richesse 2.



## CARAVANES MARCHANDES

Les caravanes marchandes qui transportent des biens et des marchandises sont le sang qui alimente les Terres désolées partout où elles passent. Sans les caravanes et les négociants itinérants, les réserves de munitions, de vivres, de drogues et de ressources seraient vite à sec. On croise des marchands le long des routes commerciales, accompagnés de brahmines de bât chargées de marchandises et de mercenaires qui les protègent des individus sans scrupule. D'autres montent des boutiques dans les colonies animées, proposant des biens et des services aux clients prêts à se séparer de leurs capsules.

### ALICE McLAFFERTY

Chef de la Crimson Caravan Company de Nouvelle Californie, Alice McLafferty est une femme d'affaires prospère des Terres désolées. En plus de savoir manier l'argent comme personne, elle est impitoyable en affaires. En effet, elle emploie souvent des tactiques retorses, comme engager des mercenaires pour persécuter et menacer ses rivaux, et participe à la vie politique du Mojave pour obtenir des privilèges, s'assurant ainsi que les tarifs et les politiques en vigueur profitent à la Crimson Caravan Company et mettent ses adversaires en difficulté. Lors des conflits, elle n'hésite pas à jouer sur les deux tableaux pour optimiser les profits et les avantages commerciaux favorables à son activité économique.

#### Niveau 9, Humain, Personnage Majeur (201 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	9	6	10	9	7	8


COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Discretion ■	3
Armes de corps à corps	2	Mains nues	1
Armes légères	1	Réparation ■	2
Crochetage	1	Survie	3
Discours ■	5	Troc ■	5


(■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
31	20	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	—	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques

ATTAQUES	
■	<b>ARME LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 12), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>AMIE DE LA RNC</b> : compte tenu de ses connexions politiques, Alice McLafferty réduit de 1 la difficulté des tests basés sur le CHR ciblant les personnages de la RNC.
■	<b>CHEF DE CARAVANE RENOMMÉE</b> : une fois par scène, Alice obtient un bonus de 1d20 quand elle effectue un test pour forger des relations commerciales, sceller des accords marchands ou intimider des rivaux en s'appuyant sur son statut.
■	<b>NÉGOCIANTE HABILE</b> : Alice réduit la difficulté des tests en opposition pour négocier et conclure des transactions de 1, jusqu'à un minimum de 1.
■	<b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, Alice peut « se lâcher » et tirer une salve avec son arme laser. Elle ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  ).

INVENTAIRE	
Vêtements de cadre d'avant-guerre crasseux (vêtements élégants), arme laser, richesse 4.	

# CHEF DE CARAVANE

En général, les compagnies de caravane et les itinéraires commerciaux sont gérés et possédés par des chefs de caravane. Conscients de leur importance, ces marchands rusés jouent les équilibristes entre profit et mission de service public.

**Niveau 9, Humain, Personnage Notable (134 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	9	8	6	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Médecine	1
Armes légères ■	3	Réparation	1
Crochetage	1	Science	1
Discours ■	5	Survie	2
Discretion	1	Troc ■	5
Mains nues	1	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	15	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
■	<b>PISTOLET .44</b> : AGI + Armes légères (SR 9), 6  de dégâts balistiques Brutaux, cadence de tir 1, portée C, Combat rapproché

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>NÉGOCIANT HABILE</b> : quand il effectue un jet de Troc en opposition, le Chef de caravane peut relancer 1d20.
■	<b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, le Chef de caravane peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet .44. Il ajoute alors la cadence de tir (1) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).

INVENTAIRE
Vêtements élégants, pistolet .44, richesse 3.

## Inventaire de marchand

Les marchands qui sillonnent les Terres désolées sont susceptibles de transporter un éventail d'objets, même s'ils ont tendance à se spécialiser en fonction de leurs aptitudes. En général, les commerçants ont toujours un stock de bric-à-brac, de nourriture et de boissons, ainsi que des armes, des armures et des munitions en quantité limitée. Les vendeurs d'armes et d'armures, les docteurs et les dealers proposent cependant des marchandises plus rares issues de leur domaine de spécialité.

Pour refléter cette spécialisation, quand vous faites un jet de disponibilité (nombre de égal au score de **CHA** du personnage qui négocie, voir page 85 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**), vous pouvez considérer que les objets disponibles dans une ou deux catégories ont une valeur de Rareté supérieure d'un cran. Pour information, cela signifie que les joueurs peuvent acquérir du matériel d'un niveau supérieur au leur s'ils ont assez de capsules pour se les offrir.



## GARDE DE CARAVANE

Le chef de caravane peut fournir des gardes dans le cadre de l'accord scellé avec un marchand, qui peut sinon engager directement des mercenaires. Rompus au combat, les gardes de caravane sont constamment aux aguets et équipés pour affronter les dangers des Terres désolées. Plus un mercenaire est expérimenté, plus ses services coûtent cher.

**Niveau 5, Humain, Personnage Normal (38 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	5	5	7	4




COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Discrétion	1
Armes de corps à corps	1	Mains nues ■	2
Armes légères ■	3	Médecine	1
Armes lourdes	1	Projectiles	1
Athlétisme	2	Survie	1

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	14	1


CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, bras, jambes, buste)	1 (tête, bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 8), 2  de dégâts balistiques	
■ <b>CARABINE DE COMBAT</b> : AGI + Armes légères (SR 10), 5  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée M, Deux mains	
■ <b>FUSIL DE COMBAT</b> : AGI + Armes légères (SR 10), 5  de dégâts balistiques De zone, cadence de tir 2, portée C, Deux mains, Imprécis	

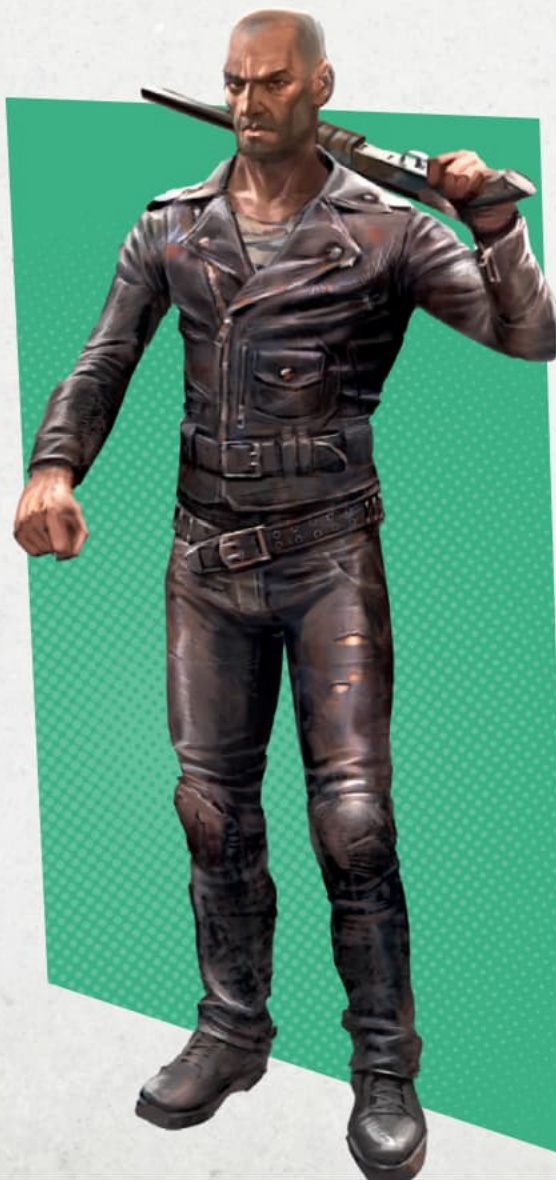
CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ <b>GARDE DU CORPS</b> : quand un allié à portée de main du Garde de caravane est la cible d'une attaque réussie, le Garde de caravane peut immédiatement dépenser 2 PA pour subir les dégâts à la place de la cible initiale.	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Garde de caravane peut « se lâcher » et tirer une salve avec sa carabine de combat ou son fusil de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).

### INVENTAIRE

Plastron en métal, jambières en métal, brassards en métal, casque en métal, carabine de combat ou fusil de combat, richesse 2.



# DEALER

Les drogues constituent une denrée précieuse dans les Terres désolées. Si la plupart des produits sont achetés, vendus et utilisés par du personnel médical pour soigner les malades et les blessés, d'autres s'échangent sous la table dans un contexte criminel. Les dealers sont dans l'ensemble des marchands comme les autres qui revendent du matériel médical et, à l'occasion, des substances récréatives, mais quelques-uns visent à rendre leurs clients accros aux produits les plus addictifs des Terres désolées pour stabiliser leur entreprise et s'assurer des revenus réguliers.

## Niveau 3, Humain, Personnage Normal (24 PE)




S	P	E	C	I	A	L
5	5	5	6	7	5	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Médecine	1
Armes légères	2	Science ■	2
Crochetage	1	Survie	1
Discours	2	Troc ■	2
Mains nues	1	(■ <i>atout personnel</i> )	


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES	
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques	
■ <b>CRAN D'ARRÊT</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 2  de dégâts balistiques Perforants 1, Dissimulé	
■ <b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 7), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ <b>CONNAISSANCE DES DROGUES</b> : le Dealer peut fabriquer n'importe quelle drogue nécessitant l'aptitude Chimie. En outre, il peut fabriquer des drogues dont l'effet dure deux fois plus longtemps, mais qui coûtent deux fois plus cher.	

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ <b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, le Dealer peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  ).

INVENTAIRE
Tenue de nomade, cran d'arrêt, pistolet 10 mm, richesse 2.



## FABRICANT D'ARMES

Les armes sont un outil essentiel pour assurer sa protection personnelle, celle de sa colonie ou de son entreprise. Les fabricants d'armes ne se contentent pas de fournir des armes et des munitions, ils sont également spécialisés dans la fabrication d'armes personnalisées ou la modification d'armes existantes. Même si cette spécialité a un coût, il en vaut largement la peine pour les gens qui ne disposent pas des connaissances nécessaires pour installer des mods complexes.

**Niveau 7, Humain, Personnage Normal (52 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	6	6	7	4




COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Explosifs	1
Armes de corps à corps	2	Réparation ■	3
Armes légères ■	2	Science	2
Armes lourdes	2	Troc	1
Discours	2	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1


CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (buste, bras, jambes)	1 (buste, bras), 3 (jambes)	0	0

### ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques
- **FUSIL D'ASSAUT DE PUISSANCE** : AGI + Armes légères (SR 9), 7  de dégâts balistiques En rafale, cadence de tir 2, portée M, Deux mains
- **ÉVENTREUR** : FOR + Armes de corps à corps (SR 8), 4  de dégâts balistiques Brutaux

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FANA D'ARMES 2** : débloque les mods d'armes de rang 2 et inférieur.
- **SCIENTIFIQUE 1** : débloque les mods de rang 1 nécessitant l'aptitude Scientifique.
- **FORGERON 2** : débloque les mods d'armes de corps à corps de rang 2 et inférieur.
- **BARDÉ DE MUNITIONS** : deux fois par combat, le Fabricant d'armes peut « se lâcher » et tirer une salve avec son fusil d'assaut de puissance. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9 ).

### INVENTAIRE

Plastron en métal, brassards en métal, jambières en cuir solide, fusil d'assaut de puissance (culasse puissante), éventreur, richesse 2.

## FABRICANT D'ARMURES

Les Terres désolées sont âpres et impitoyables pour les gens sans défense. Les fabricants d'armures s'assurent que vous soyez correctement équipé pour affronter le danger quand votre arme vous fait défaut. La plupart trimballent des armures et des vêtements ordinaires, et maîtrisent des techniques de réparation dont ils vous feront profiter en échange d'une poignée de capsules. Les fabricants spécialisés proposent des modifications uniques et disposent d'outils et de compétences perfectionnés nécessaires au traitement des technologies avancées, à l'instar des armures assistées.

### Niveau 6, Humain, Personnage Normal (45 PE)


S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	5	7	6	4

COMPÉTENCES	
Armes à énergie	1 Discours 2
Armes de corps à corps	1 Réparation ■ 3
Armes légères	1 Science 2
Armes lourdes	1 Survie 1
Athlétisme	1 Troc ■ 3
Crochetage	1 (■ atout personnel)


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (buste, bras, jambes)	2 (buste), 3 (jambes, bras)	0	0

ATTAQUES
■ <b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques

ATTAQUES
----------

- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + Armes légères (SR 7), 5  de dégâts balistiques Brutaux, De zone, cadence de tir 1, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES
---------------------

- **ARMURIER 2** : débloque les mods d'armure de rang 2 et inférieur.
- **SCIENTIFIQUE 1** : débloque les mods de rang 1 nécessitant l'aptitude Scientifique.
- **FORGERON 1** : débloque les mods d'armes de corps à corps de rang 1.

INVENTAIRE
------------

Plastron d'armure de combat, jambières en cuir solide, brassards en cuir solide, fusil à double canon, richesse 2.

### Aptitudes de marchand

Les PNJ de cette section sont majoritairement des marchands et disposent d'aptitudes qui leur permettent d'installer des modifications de rang élevé. Vous pouvez augmenter ou diminuer le rang des aptitudes en question pour adapter les PNJ de votre partie au niveau des personnages joueurs, mais aussi contrôler le catalogue des modifications auxquels les joueurs ont accès. Par ailleurs, les PNJ ignorent les prérequis d'aptitude et de niveau, mais pas les valeurs minimales dans les attributs S.P.E.C.I.A.L.

## RÉCUPÉRATEUR

Les objets et les matériaux provenant des ruines de l'Amérique d'avant-guerre n'apparaissent pas chez les marchands comme par magie. En effet, les récupérateurs sont un rouage essentiel de la machine commerciale. Ils ont l'œil pour repérer des trésors ensevelis parmi les débris et fouillent les décombres, à la recherche d'objets abandonnés ou de vestiges enfouis du monde d'avant-guerre. Ils vendent ensuite leurs trouvailles aux marchands et aux caravaniers qui les acheminent au cours de leurs voyages et de leurs échanges aux quatre coins des Terres désolées.

**Niveau 3, Humain, Personnage Normal (24 PE)**

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	5	6	4


COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Réparation	1
Crochetage ■	3	Science	1
Discours	1	Survie	1
Mains nues	1	Troc ■	3



(■ atout personnel)




PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
105 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	0	0	0

ATTAQUES	
■	<b>ATTAQUE À MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 6), 2  de dégâts balistiques

ATTAQUES	
■	<b>PISTOLET 10 mm</b> : AGI + Armes légères (SR 6), 4  de dégâts balistiques, cadence de tir 2, portée C, Combat rapproché, Fiable
■	<b>DÉMONTE-PNEU</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 6), 3  de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>Recycleur 1</b> : le Récupérateur peut recycler un objet pour obtenir des composants peu fréquents au même titre que des composants fréquents.
■	<b>BLEU DE TRAVAIL</b> : augmente la charge maximale de +5.
■	<b>RÉCUPÉRATION</b> : quand le Récupérateur lance les dés pour récupérer des composants sur la dépouille d'un robot ou d'une machine, chaque fois qu'il lance un  pour déterminer le nombre de composants obtenus, il lance un  supplémentaire.
■	<b>SE LÂCHER</b> : une fois par combat, le Récupérateur peut « se lâcher » et tirer une salve avec son pistolet 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6  ).

INVENTAIRE	
Bleu de travail, pistolet 10 mm, démonte-pneu, richesse 1.	

## Noms d'entreprises marchandes

Pour se différencier les unes des autres, les caravanes marchandes choisissent un nom en rapport avec leur origine géographique ou le nom de famille de leur propriétaire. Voici quelques exemples pour servir de référence, ainsi que des créations originales que vous pouvez insérer dans vos quêtes.

- **Blue Ridge Caravan Company** – une société de transport d'avant-guerre implantée dans les Appalaches, transformée en caravane marchande.
- **Cassidy Caravans** – propriété de Rose de Sharon Cassidy, la caravane opérait à la frontière de la RNC et des terres désolées du Mojave jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.
- **Far Go Traders** – cette petite entreprise du Centre est célèbre pour acheter et vendre toutes sortes de produits.
- **Gun Runners** – ces marchands d'armes du Cimetière sont réputés pour leurs fusils et leurs munitions originaux et de qualité.
- **Happy Trails Caravan Company** – ce modeste rival de la Crimson Caravan Company est implanté au nord des Sables ombragés.
- **Stockton's Caravan** – cette petite caravane dirigée par le vieux Stockton, à Bunker Hill, sillonne le Commonwealth.
- **Van Graff** – Gloria Van Graff et ses dix enfants forment une famille d'entrepreneurs sans merci qui a établi des succursales dans tout l'ouest des États-Unis.
- **Water Merchants** – cette société marchande est la plus importante du Centre, car elle contrôle le ravitaillement en eau de la colonie tout entière.
- **Black Moon Caravan Company**
- **Jackie's Weapons and Wares**
- **Metalwork Merchants**
- **North Star Caravans**
- **Scuz'n'Sons**
- **Wastewares**

## ROBOTS

Qu'ils remplissent la tâche à laquelle on les a assignés avant la Grande Guerre ou qu'ils obéissent à un nouvel ensemble de paramètres, les robots peuvent être des ennemis, des alliés ou des moyens de défense efficaces. Là où certains modèles ont des fonctions et des usages polyvalents qui leur permettent d'accomplir des tâches domestiques et défensives, d'autres sont de simples machines de destruction automatisées.

## CÉRÉBROBOT

Les cérébrobots sont des formes de vie robotique uniques en leur genre, dotés d'un processeur central biologique : un cerveau humain. Ces robots ont été développés par l'entreprise d'armement General Atomics International, celle-là même qui est à l'origine du robot domestique Mister Handy et de ses versions militaires. La firme a sélectionné en priorité des individus très intelligents possédant une constitution solide pour ses conversions robotiques, mais selon la rumeur, tous les cobayes n'étaient pas consentants. Pour créer le soldat idéal, il fallait s'assurer que la matière grise du candidat survive à l'extraction et effectuer un conditionnement psychologique traumatisant pour effacer ses souvenirs et sa personnalité. À cause des problèmes de production causés par la fragilité physique du cerveau humain, néanmoins doué d'une excellente résilience psychologique, les unités de cérébrobots n'ont jamais été produites en grande quantité, contrairement à ce qui était escompté au départ. Les rares modèles sortis des chaînes d'assemblage ont été assignés à des bases militaires triées sur le volet et à des entreprises privées comme Vault Tec.

## CÉRÉBROBOT




Niveau 10, Robot, Créature Normale (74 PE)

CORPS ESPRIT		CÂC	DIS	AUTRE
6	7	2	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste), 2 (tête)	1 (toutes)	Immunié	Immunié

### ATTAQUES

- **PINCE FUMIGÈNE** : CORPS + Distance (SR 10), 4  de dégâts de poison Persistants, portée M, Imprécis, Zone d'impact
- **MÉDUSATRON** : CORPS + Distance (SR 10), 3  de dégâts énergétiques Étourdissants, portée M
- **FUSIL TESLA** : CORPS + Distance (SR 10), 4  de dégâts énergétiques En arc, portée M



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : le Cérébrobot est un robot. Il est immunié contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunié contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNIÉ CONTRE LE POISON** : le Cérébrobot réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNIÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Cérébrobot réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNIÉ CONTRE LES MALADIES** : le Cérébrobot est immunié contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du Cérébrobot est particulièrement aiguisé. Le Cérébrobot peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de perception.
- **VISION NOCTURNE** : le Cérébrobot peut voir dans l'obscurité la plus totale. Il ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres, et il peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Cérébrobot détruit grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3  cellules à fusion, +1  par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## Configurations de Cérébrobot

Les caractéristiques du Cérébrobot avec fusil Tesla présenté sur cette page ne sont qu'une variation de la configuration standard. Vous pouvez sinon retirer le fusil Tesla pour le remplacer par une deuxième pince fumigène. Vous pouvez également vous servir des règles de *Fabriquer des automatrons* de la page 76 pour personnaliser un Cérébrobot, ou n'importe quel modèle de robot de cette section d'ailleurs.

## ENVAHISSEUR LASEROTRON

Comme le modèle de Laserotron d'entrée de gamme, l'Envahisseur possède un canon laser de tête capable de désintégrer des combattants en un claquement de doigts, et porte des attaques dévastatrices au corps à corps avec ses pinces. Outre son armement standard, l'Envahisseur Laserotron voit ses capacités offensives décuplées grâce à des pinces électrifiées qui neutralisent rapidement l'ennemi.




**Niveau 15, Robot, Créature Normale (109 PE)**

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
10	6	6	5	5

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
25	16	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	3 (toutes)	Immunié	Immunié

### ATTAQUES

- **PINCE ÉLECTRIQUE** : CORPS + Corps à corps (SR 16), 9  de dégâts énergétiques Étourdissants
- **LASER** : CORPS + Distance (SR 15), 9  de dégâts énergétiques Brutaux, portée L
- **AUTODESTRUCTION** : CORPS + Corps-à-corps (SR 16), 6  de dégâts balistiques, Zone d'impact



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : le Laserotron est un robot. Il est immunié contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunié contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **IMMUNIÉ CONTRE LE POISON** : le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNIÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNIÉ CONTRE LES MALADIES** : le Laserotron est immunié contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du Laserotron est particulièrement aiguisé. Le Laserotron peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **AUTODESTRUCTION** : si les jambes et les bras du Laserotron sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Laserotron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.
- **VISION NOCTURNE** : le Laserotron peut voir dans l'obscurité la plus totale. Il ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres, et il peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Envahisseur Laserotron détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3  cellules à fusion, +1  par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## DOMINATEUR LASEROTRON

Le Dominateur Laserotron, sans conteste le modèle le plus mortel en circulation, mérite bien son nom. En plus du laser céphalique de série, le Dominateur possède des lames montées sur bras. Il vise le buste de sa cible avec ses deux lames qu'il tend soudain vers l'avant, mettant fin au combat en un clin d'œil contre les adversaires pris au dépourvu. Mais ce ne sont pas tant ses armes que sa technologie furtive rappelant les effets du Stealth Boy qui le rendent redoutable. En devenant invisible, le Dominateur peut désorienter sa cible et se faufiler rapidement vers elle.




**Niveau 17, Robot, Créature Redoutable (246 PE)**

CORPS ESPRIT		CÀC	DIS	AUTRE
11	8	8	6	5

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
56	19	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	4 (toutes)	Immunisé	Immunisé

### ATTAQUES

- **LAMES DE BRAS** : CORPS + Corps à corps (SR 19), 12  de dégâts balistiques Brutaux, Perforant 1
- **LASER** : CORPS + Distance (SR 17), 9  de dégâts énergétiques Brutaux, portée L
- **AUTODESTRUCTION** : CORPS + Corps-à-corps (SR 19), 6  de dégâts balistiques, Zone d'impact



### CAPACITÉS SPÉCIALES

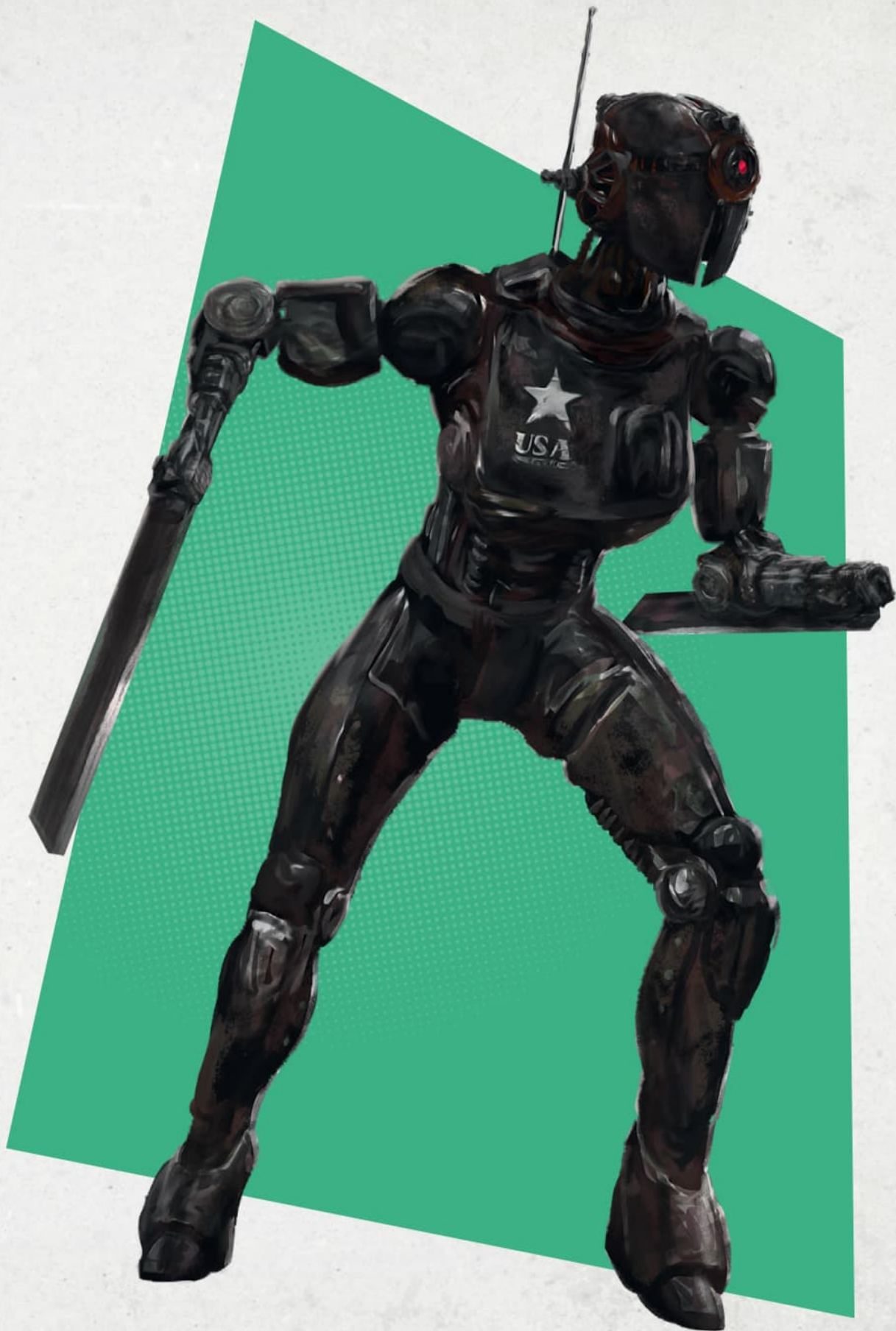
- **ROBOT** : le Laserotron est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : le Laserotron est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du Laserotron est particulièrement aiguisé. Le Laserotron peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de PER.
- **AUTODESTRUCTION** : si les jambes et les bras du Laserotron sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Laserotron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.
- **VISION NOCTURNE** : le Laserotron peut voir dans l'obscurité la plus totale. Il ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres, et il peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.
- **FURTIVITÉ** : avec une action mineure, le Laserotron peut activer son module de furtivité qui le rend invisible jusqu'à ce qu'il attaque. Tant qu'il est invisible, la difficulté pour détecter le Laserotron augmente de +2, et sa défense augmente de 2. La furtivité est désactivée quand le Laserotron effectue une attaque, subit des dégâts, ou à la fin de son prochain tour.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Dominateur Laserotron détruit grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 1 composant rare, 3  cellules à fusion, +1  par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.



## ROBOT SENTINELLE ANNIHILATEUR

Comme son nom l'indique, le modèle de robot sentinelle Annihilateur cause des ravages beaucoup plus importants que le modèle standard. Cet adversaire terrible dont l'armure résiste aux projectiles balistiques et aux armes à énergie dispose de perceptions améliorées. Il est en outre équipé de mortiers qui ne font qu'une bouchée des cibles situées à longue distance ou les délogent de leur abri pour mieux les abattre avec ses armes principales.




**Niveau 17, Robot, Créature Redoutable (246 PE)**

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
11	6	4	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
56	17	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
7 (toutes)	6 (toutes)	Immunisé	Immunisé


### ATTAQUES

- **CANON MITRAILLEUR : CORPS + Distance** (SR 16), 7  de dégâts balistiques De zone, En rafale, cadence de tir 5, portée M, Gatling
- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 15), 8  de dégâts balistiques Brutaux
- **MORTIERS : CORPS + Distance** (SR 16), 11  de dégâts balistiques Perforants 1, portée L, Zone d'impact



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : le Robot sentinelle Annihilateur est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : le Robot sentinelle Annihilateur réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Robot sentinelle Annihilateur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : le Robot sentinelle Annihilateur est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SENS AIGUISÉS AMÉLIORÉS** : au moins l'un des sens du Robot sentinelle Annihilateur est particulièrement aiguisé. Le Robot sentinelle Annihilateur peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 2 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de PER.
- **AUTODESTRUCTION** : si les deux bras du Robot sentinelle Annihilateur sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Robot sentinelle Annihilateur s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.
- **VISION NOCTURNE** : le Robot sentinelle Annihilateur peut voir dans l'obscurité la plus totale. Il ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres, et il peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Robot sentinelle Annihilateur peut « se lâcher » et tirer une salve avec son canon mitrailleur. Compte tenu de la qualité d'arme Gatling, il ajoute le double de cadence de tir (5) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 17 ) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Robot sentinelle Annihilateur détruit grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 1 réacteur à fusion, 1 composant rare, 3  composants fréquents, +1  par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.



## ADA

Ada est un robot Laserotron qu'un marchand dénommé Jackson a lourdement modifié. Celui-ci, fort de son expérience dans la mécanique, a bricolé la structure externe et les mécanismes d'Ada, qui s'exprime avec une voix féminine et possède une armure bleu électrique unique en son genre. Le bras droit d'Ada a été remplacé par un bras de robot sentinelle, tandis que ses jambes appartenaient à un Protectron. Le Mécaniste a attaqué à plusieurs reprises la caravane de Jackson, ne laissant aucun survivant en dehors d'Ada. Depuis, celle-ci veut éliminer les robots qui s'en sont pris à son ami et compagnon de route.

### Niveau 7, Robot, Personnage Majeur (156 PE)

S	P	E	C	I	A	L
9	8	8	6	8	9	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	3	Discretion	2
Armes de corps à corps	2	Mains nues ■	5
Armes lourdes	1	Réparation ■	3
Athlétisme ■	2	Science	2
Discours	1	Survie	1

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
25	21	2

CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2	5

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (tête, buste, bras, jambes)	3 (tête, buste, bras, jambes)	Immuniée	Immuniée

ATTAQUES	
■ PINCE DE LASEROTRON : FOR + Mains nues (SR 14), 11	de dégâts balistiques
■ LASER : PER + Armes à énergie (SR 11), 9	de dégâts énergétiques Brutaux, portée L

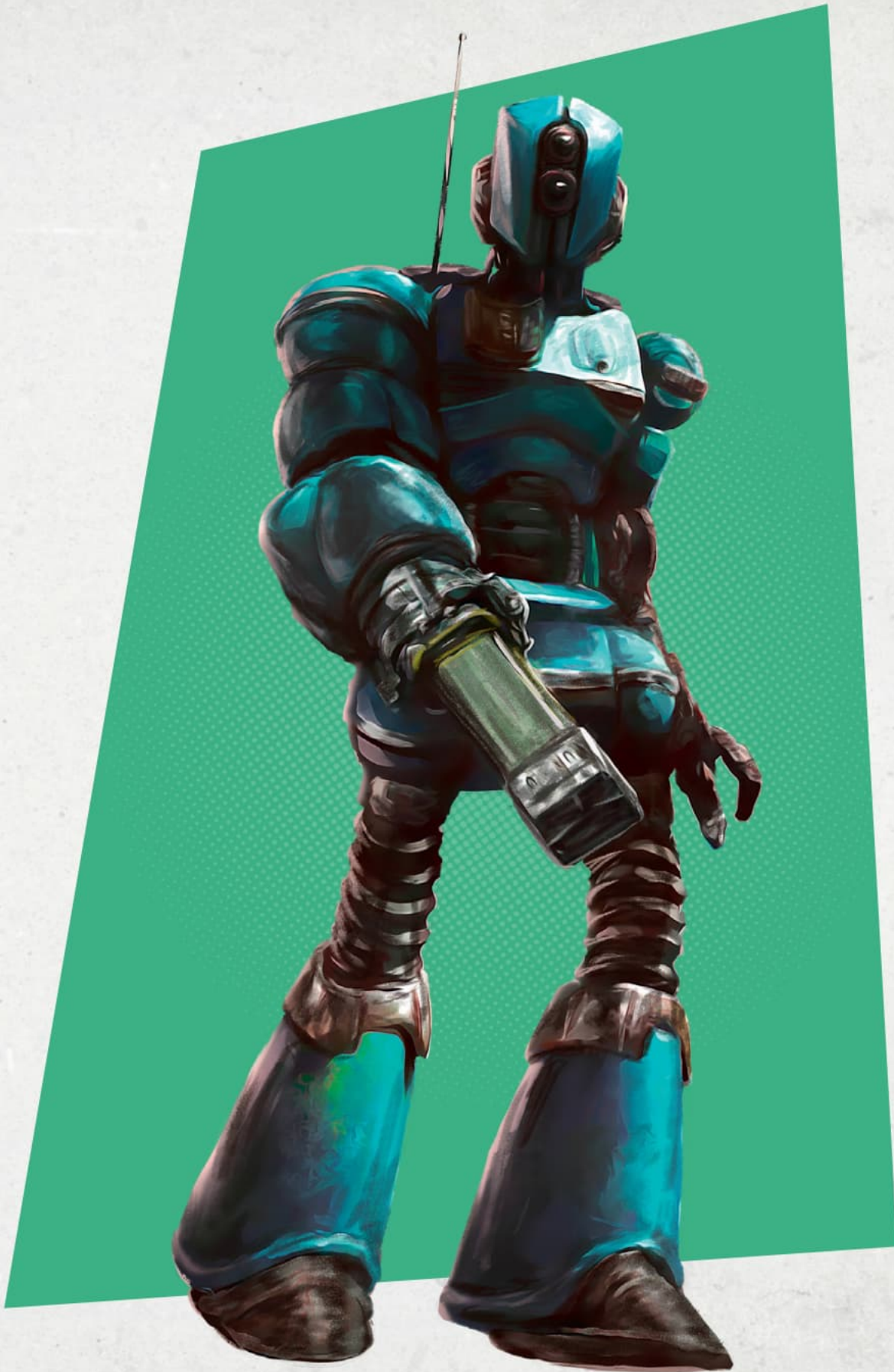
CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ IMMUNISÉ CONTRE LE POISON : Ada réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : Ada réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : Ada est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **ROBOT** : Ada est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens d'Ada est particulièrement aiguisé. Ada peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et elle réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de PER.
- **VISION NOCTURNE** : Ada peut voir dans l'obscurité la plus totale. Elle ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres, et elle peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.
- **EXPERTE EN ROBOTIQUE** : compte tenu de ses modifications inédites et de son expérience, Ada possède l'aptitude Expert en robotique au rang 2.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilliers peuvent fouiller les restes d'Ada grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3 cellules à fusion, 2 matériaux fréquents, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.



## TOURELLES

Utiles pour parer aux menaces internes et externes, les tourelles sont un moyen de défense automatisé pouvant être laissé sans surveillance. Les systèmes de visée automatique, très précis, ont juste besoin d'une alimentation électrique.

### TOURELLE TESLA (FIXÉE À UNE PAROI)

Ces petites tourelles fixées à une paroi tirent des décharges électriques de haute tension. Contrairement aux tourelles laser ou à mitrailleuse, une fois que la tourelle Tesla a détecté un ennemi à portée de tir, elle continue à faire feu même si elle ne dispose pas d'une ligne de vue directe en faisant ondoyer ses faisceaux d'énergie électrique autour des obstacles et des abris.

**Niveau 8, Robot, Créature Normale (60 PE)**

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
7	5	0	6	0

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	12	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immuniée	Immuniée

#### ATTAQUES

- **PROJECTILES DE HAUTE TENSION** : CORPS + Distance (SR 13), 5  de dégâts énergétiques. En arc, Étourdissant, portée M.


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : la tourelle Tesla est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : la tourelle Tesla réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : la tourelle Tesla réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : la tourelle Tesla est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **PETITE** : la tourelle Tesla est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tourelle Tesla sont égaux à la somme de son CORPS et de la moitié de son niveau (arrondi au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tourelle Tesla est détruite si elle subit la moindre blessure.
- **ARC TESLA** : la tourelle Tesla doit avoir sa cible en ligne de vue pour pouvoir l'attaquer pour la première fois. Lors des tours suivants, elle peut choisir d'attaquer la même cible tant qu'elle se trouve à portée M, même si la cible se trouve derrière un abri.

#### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilliers peuvent fouiller les restes d'une tourelle Tesla détruite grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 2  composants peu fréquents.



## TOURELLE À FUSIL CAL. 12

Les tourelles à fusil de calibre 12 sont des installations amovibles posées au sol qui tirent des munitions de calibre 12. Elles causent des dommages considérables à courte distance mais, comme les fusils à pompe, elles perdent en efficacité à longue portée. Ces tourelles servent en général de moyen de défense rapprochée dans les colonies.


**Niveau 5, Robot, Créature Normale (38 PE)**

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
6	5	0	3	0

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immuniée	Immuniée

### ATTAQUES

- **FUSIL CAL. 12 : CORPS + Distance (SR 9), 5**  de dégâts balistiques De zone, portée C


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : la tourelle à fusil cal. 12 est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : la tourelle à fusil cal. 12 réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : la tourelle à fusil cal. 12 réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : la tourelle à fusil cal. 12 est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle à fusil cal. 12 détruite grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de calibre 12 et 2  composants peu fréquents.



## TOURELLE À MISSILES

Disposant d'un quadruple chargeur, la tourelle à missiles montée sur trépied permet d'abattre les menaces à longue distance et d'occasionner des dommages considérables. Son utilisation dans les zones habitées est toutefois risquée, car un placement peu judicieux peut provoquer des dommages collatéraux accidentels.

**Niveau 10, Robot, Créature Normale (74 PE)**

CORPS ESPRIT		CAC	DIS	AUTRE
7	6	0	5	0

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immuniée	Immuniée

### ATTAQUES

- **LANCE-MISSILES** : CORPS + Distance (SR 12), 11  de dégâts balistiques, portée L, Zone d'impact



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : la tourelle à missiles est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (voir page 34 du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*).
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : la tourelle à missiles réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : la tourelle à missiles réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES** : la tourelle à missiles est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle à missiles détruite grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3 missiles, 2  composants peu fréquents et 1  composant rare.



# PIÈGES

En plus de la faune sauvage et des habitants des Terres désolées potentiellement hostiles, le danger se tapit parfois dans des lieux qui paraissent à l'abandon. Nombre d'endroits regorgent de pièges, moyens de dissuasion ou farces cruelles, qui peuvent aussi protéger les colonies, les foyers et les planques de matériel.

TYPE DE PIÈGE	DÉCLENCHEUR	DIFFICULTÉ DU TEST DE DÉTECTION	DÉGÂTS	NOTES
Arc Tesla	Fil de détente/ plaque de pression	2	5  de dégâts énergétiques	Cible une seule zone et les créatures qui s'y trouvent
Piège lance-flammes	à Fil de détente/ plaque de pression	2	4  de dégâts énergétiques Persistants	Cible une seule zone et les créatures qui s'y trouvent
Piège à pics	Plaque de pression	2	4  de dégâts balistiques	Cible une seule zone et les créatures qui s'y trouvent
Porte piégée	–	Variable	–	N'inflige pas de dégâts, mais peut se combiner avec d'autres pièges ou une longue chute.
Piège à ressort	Plaque de pression	2	2  de dégâts balistiques	–
Bouquet grenades	de Fil de détente	2	Par grenade : 6  de dégâts balistiques, Zone d'impact	Maximum 3 grenades par bouquet
Émetteur radiations	de Détecteur de proximité	2	3  de dégâts de radiation	Cible une seule zone et les créatures qui s'y trouvent
Piège à fusil	Fil de détente/ déclencheur à tension	2	Dépend du type d'arme	Inflige les dégâts d'une attaque réussie avec le type d'arme installé
Singe à cymbales	Détecteur de proximité	2	Aucun	Englobe une zone. Lorsque vous vous trouvez à proximité du piège pendant plus d'un round, ce dernier produit un son audible pour toute personne située à portée M.

## Modificateurs de difficulté pour détecter les pièges

Des tas de facteurs peuvent compliquer la détection d'un piège, par exemple si le mécanisme se fond dans le décor, que son créateur a fait des efforts pour dissimuler sa présence ou qu'il a altéré l'environnement ou l'éclairage pour qu'il soit moins visible. Les propositions suivantes sont des exemples de facteurs susceptibles d'augmenter la difficulté des tests de détection.

- **Obscurité** : difficulté +1 ou +2 quand la luminosité est mauvaise, voire quasi inexistante. Les personnages ne peuvent pas détecter les pièges avec le sens de la vue dans l'obscurité totale, sauf s'ils ont une arme avec une lunette de vision nocturne par exemple ou une source d'éclairage.
- **Camouflage** : difficulté +1 si le piège est savamment dissimulé ou camouflé. Certains mécanismes se fondent très bien dans leur environnement, comme les pièges mécaniques dans une installation industrielle ou les pièges en bois cachés au milieu des arbres et de la végétation.
- **Dissimulation** : difficulté +1 ou +2 selon l'espace qu'occupe le piège dans le champ de vision. Il peut arriver que le piège soit mieux caché que le dispositif de déclenchement. Dans ce cas, le personnage qui fait un test de détection peut découvrir l'existence d'un fil de détente ou d'une plaque de pression sur son chemin, sans savoir ce qu'ils déclenchent. Les Terres désolées croulent sous les décombres qui recèlent bien des secrets !

## DÉCLENCHEURS

Il existe quantité de systèmes de déclenchement de pièges en fonction de l'environnement dans lequel ils sont installés, de l'espace qu'ils occupent, des cibles qu'ils sont censés arrêter et de la visibilité qu'on veut leur donner.

### FIL DE DÉTENTE

Les fils de détente sont tendus sur le sol ou dans l'encadrement d'une porte pour que la victime distraite se prenne les pieds dedans. Ils sont sinon attachés à une porte pour que le piège se déclenche à l'ouverture. Le mécanisme est activé quand on trébuche sur le fil, ce qui exerce une pression sur un élément du piège tel que la détente d'une arme à feu ou la goupille d'une grenade.

### DÉCLENCHEUR À TENSION

Les déclencheurs à tension se présentent sous la forme de petites boîtes, fixées sur une porte ou une caisse, qui activent le piège dès qu'un changement de tension s'opère, par exemple quand la porte ou le couvercle de la caisse s'ouvre.

### BALANCE ET PLAQUE DE PRESSION

Comme le fonctionnement des pèse-personnes repose sur l'exercice d'une pression, ces appareils sont souvent recyclés en plaque de pression. Il est toutefois possible d'en bricoler autrement. Étant donné que les pièges reliés à ces mécanismes se désenclenchent dès qu'une pression est appliquée, il faut les réamorcer manuellement après chaque utilisation.

### LASER DE DÉTENTE

Avec leurs faisceaux rouges qui s'entrecroisent, les lasers de détente sont des mécanismes bien visibles. Ils sont particulièrement efficaces pour barrer les couloirs et les portes afin d'empêcher les intrusions. En général, ils sont reliés à un système de défense, comme une tourelle laser ou à mitrailleuse, qui s'active dès qu'un faisceau laser est coupé ou obstrué par une personne ou un objet.

### DÉTECTEUR DE PROXIMITÉ

Ces systèmes qui détectent la présence d'intrus dans un rayon donné sont surtout employés avec les singes à cymbales et les émetteurs de radiation. Certains s'activent à

retardement et déclenchent le piège quand un indésirable s'attarde un certain temps, d'autres se mettent en marche immédiatement.

## TYPES DE PIÈGE

On peut imaginer un nombre infini de mécanismes pour dissuader les intrus, les capturer ou les mettre hors d'état de nuire. Nous vous avons toutefois concocté la liste des pièges les plus répandus dans les Terres désolées.

### ARC TESLA

Ces appareils sont souvent fixés au plafond, à l'intérieur des bâtiments, se fondant au milieu des autres installations d'avant-guerre. Quand le piège relié à un fil de détente ou une plaque de pression se déclenche, il projette des décharges électriques dans tous les sens.



## PIÈGE À LANCE-FLAMMES

Quand ces pièges sont alimentés et reliés à un fil de détente ou une plaque de pression, ils plongent la zone dans un déluge de flammes. Efficace et impressionnant à voir.

## PIÈGES À PICS

Plus sophistiqué qu'une simple fosse hérissée de pointe, ce piège se compose d'un sol percé de trous d'où surgissent des pics. Lorsque le revêtement du sol s'affaisse sous la pression, d'énormes pieux métalliques jaillissent, empalant ceux qui ont le malheur de se trouver dans la zone. Le mécanisme retourne à son état d'origine dès lors qu'il n'y a plus aucune pression.

## PORTE PIÉGÉE

Ce piège simple est constitué d'une trappe qui s'ouvre lorsqu'on exerce une pression, précipitant ce qui se trouve dessus dans l'espace en contrebas. On peut concevoir des pièges qui ne sont pas létaux, offrant une chute d'une faible hauteur se terminant dans une fosse sans aucun danger, ou au contraire les combiner avec d'autres traquenards, des dangers de l'environnement ou une longue chute afin d'esquinter ce qui tombe à travers la trappe.

## PIÈGE À RESSORT

Un mécanisme élémentaire composé d'un morceau de métal dentelé faisant office de lame relié à une plaque de pression. Lorsque la plaque s'enfonce, la lame montée sur ressort jaillit et poignarde la victime avant de retourner à sa place.



## BOUQUET DE GRENADES

Un bouquet de grenades est constitué d'une à trois grenades reliées ensemble par un câble ou un fil. Quand le mécanisme se déclenche, les grenades dégoupillées tombent par terre et explosent dans la seconde qui suit.

## ÉMETTEUR DE RADIATIONS

Ces mines équipées d'un détecteur émettent des radiations à l'approche d'un ennemi. Elles ne sont pas vraiment efficaces contre les super mutants et les goules, en revanche elles dissuadent très bien les pillards.

## PIÈGE À FUSIL

N'importe quelle arme peut être reliée à un mécanisme de déclenchement et se transformer en piège. Le plus souvent, on rattache l'arme à un fil de détente étendu à ras du sol ou fixé à une porte pour qu'elle fasse feu sur les intrus. Les modèles les plus élémentaires sont fabriqués avec des armes de fortune où des pistolets à un coup, peu précis et rarement mortels, tandis que les plus élaborés et dangereux sont confectionnés avec des armes de tir automatique ou des armes à énergie.

## SINGE À CYBALES

Le singe à cymbales se retourne vers les intrus qui errent dans les parages, ses yeux brillant d'une lueur verte. Lorsque les visiteurs s'attardent trop longtemps dans son champ de vision, son regard vire au rouge, puis il se met à frapper dans ses cymbales, produisant un vacarme tonitruant. Bien que ce piège n'inflige pas de dégâts, il signale la présence d'intrus. Le singe continue à sonner ses cymbales jusqu'à ce qu'il soit détruit ou désamorcé.

### *Pièges dans les lieux de fouille*

Ces pièges font d'excellents **périls** pour les lieux de fouille ! Vous pouvez les intégrer directement au lieu, voire les associer à d'autres obstacles ou à des résidents qui protègent ce qui leur appartient « de droit ».

Pour plus d'informations sur les périls lors des fouilles, consultez la page 198 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** et la page 20 du **Kit du meneur de jeu de Fallout**.



Une publication

---

## ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

---

Version Française  
ISBN : 978-2-37255-327-8  
Dépôt légal : Novembre 2024  
Imprimé dans l'Union Européenne.



# Bienvenue chez vous

Créez de nouveaux personnages aux origines inédites, comme des Miliciens du Commonwealth, des citoyens de la RNC, des robots et bien d'autres!

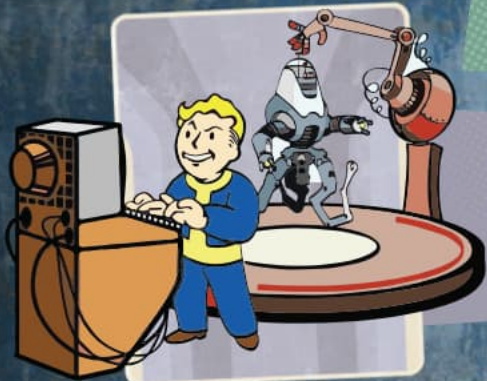


Construisez votre propre colonie et gérez ses habitants! Bâissez des logements, consolidez les défenses et développez une communauté prospère.

Liez-vous d'amitié avec des compagnons de confiance. Adoptez de nouvelles races de chiens et des robots, ou alliez-vous avec des humains et des mutants qui vous suivront partout dans les Terres désolées.



Construisez des automatrons en suivant ce guide fort pratique! Mélangez les parties de robots pour fabriquer des compagnons mécaniques uniques.



Déchaînez votre arsenal d'armes sur vos ennemis, et développez votre armurerie avec de toutes nouvelles armes légères, lourdes ou à énergie, que vous pourrez encore plus modifier.



Apprenez-en plus sur les différentes factions que vous croiserez, et rencontrez une foule de nouveaux habitants des Terres désolées, aussi bien de la côte est que de la côte ouest.



Nécessite l'utilisation du Livre de base de *Fallout: le jeu de rôle*

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés, à l'exception du logo Modiphius, qui est la propriété de Modiphius Entertainment Ltd.

MODIPHÏUS ENTERTAINMENT MODIPHÏUS.NET

Bethesda

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés.



FAL-12

45 €



ISBN: 978-2-37255-327-8



9 782372 553278 >

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

