

FAITES VOTRE SAC ET EXPLOREZ LES TERRES DÉSOLÉES !

# LE GUIDE DU VAGABOND

LIVRE  
SUPP 2



Fig. 2 ARKHANE ASYLUM

# TABLE DES MATIÈRES

## ★ Introduction ★ VAGABONDER DANS LES TERRES DÉSOLÉES

Un paysage radioactif où la vie est une lutte... 4

## ★ Chapitre Un ★ PERSONNAGES VAGABONDS

Origines... 10  
Choisir son équipement... 18

## ★ Chapitre Deux ★ LA FOUILLE

Utiliser les lieux de fouille... 24  
Red Rocket... 25  
Camp de super mutants... 26  
Entrepôt... 27  
Centrale Poseidon Energy... 29  
Abri abandonné... 37

## ★ Chapitre Trois ★ NOUVELLES APTITUDES

Aptitudes... 44

## ★ Chapitre Quatre ★ ÉQUIPEMENT

Nouveaux effets de dégâts... 56  
Munitions... 57  
Armes... 60  
Mods d'armes... 81  
Habillement... 85  
Objets légendaires... 96  
Livres et magazines rares... 108  
Nourriture irradiée... 114  
Liste des recettes... 119  
Bric-à-brac... 120  
Véhicules... 127  
Profil des véhicules... 130

## ★ Chapitre Cinq ★ BESTIAIRE

Modifier des créatures et des personnages... 138  
Animaux et insectes... 144  
Cryptides... 172  
Humanoïdes mutants... 186  
Robots... 194  
Super mutants... 198  
L'Enclave... 206  
Les Artilleurs... 214  
La Légion de César... 219  
Pillards... 225







★ *Introduction* ★

# AVAGABONDER DANS LES TERRES DÉSOLÉES

UN PAYSAGE RADIOACTIF OÙ LA VIE EST UNE LUTTE . . . 4 |

*Introduction*

# VAGABONDER DANS LES TERRES DÉSOLEÉES

## UN PAYSAGE RADIOACTIF OÙ LA VIE EST UNE LUTTE

En quelques heures, la planète changea à jamais sous une pluie d'ogives nucléaires. La vie en sortit altérée pour les siècles à venir. Quand les bombes cessèrent de tomber, la surface de la Terre était très différente, très loin des précédents bleus et verts luxuriants. Les villes étaient dévastées et en ruines, la plupart des espèces animales et végétales disparurent en un instant, des déserts ravagés, frappés par les radiations, menaçaient le peu de vie restant... Des terres désolées attendaient les survivants de l'humanité. Certains d'entre eux tentèrent de reconstruire et de rassembler les maigres ressources qu'ils trouvaient dans les décombres. Bien d'autres prirent la route vers l'horizon ardent pour gagner leur vie. Ces paysages irradiés s'avèrent aussi dangereux que merveilleux pour celles et ceux qui s'aventuraient dans l'inconnu. De nombreuses personnes se tournèrent vers la récupération de ressources et de trésors perdus dans les restes dévastés de la civilisation. Certains, chanceux, trouvèrent du surplus d'avant-guerre.

Au fil des années, certains survivants s'unirent pour former des gangs, des milices ou des conclaves afin de se protéger mutuellement contre la vie sauvage mutée et les restes de l'humanité. La menace des radiations inquiétait encore beaucoup la plupart des rescapés. Avec des ressources aussi limitées, le vol et le banditisme devinrent un aspect courant de ce nouveau monde. Quiconque ne s'affiliait à aucune faction ou colonie essayait souvent de vivre de la terre, par obligation ou par choix personnel. Ce fut d'ailleurs le cas pour les criminels exilés de Diamond City, qui finirent inévitablement par fonder leur propre colonie, Goodneighbor. Ailleurs dans le Commonwealth, les habitants des Terres désolées et les récupérateurs vivaient près des vieilles décharges au nord de Boston... véritable malle au trésor pour tout entrepreneur potentiel espérant vendre des armes, du matériel, de la nourriture ou d'autres biens essentiels. Dans les Terres désolées de la Capitale, de nombreux

autochtones avaient adopté un style de vie nomade, pour tenter de ne pas se faire dévorer par une faune hostile et abondante ou par des gangs de pillards itinérants.

Dans les Terres désolées de Mojave, la rareté des ressources compliquait la survie de bien des habitants. La plupart des factions ignorèrent en grande partie cette région pendant plusieurs décennies, ce qui permit aux pillards et aux super mutants de prospérer. Lors de son trajet vers les Appalaches, la Confrérie de l'Acier explora brièvement les Terres désolées de Mojave, semant des récits extravagants sur des trésors d'un autre monde et des cités perdues dans le désert. Les ogives affectèrent assez peu les zones autour de Mojave : y reconstruire une société s'avéra donc bien moins difficile que dans d'autres régions de ce qui était les États-Unis. De nombreux habitants devinrent des vendeurs et des marchands à la petite semaine dans la vallée de New Vegas. D'autres endroits, tels que New Reno, échappèrent en grande partie à la guerre et retrouvèrent vite leur statut de capitale du péché, invitant les touristes à traverser les désolations pour s'adonner au jeu et à d'autres plaisirs illicites.

Les lieux bombardés plus qu'à leur tour, comme la ville de Washington, étaient des cibles stratégiques qui succombèrent fatalement à une lourde artillerie nucléaire. Les intenses radiations thermiques des multiples vagues de bombardement rendirent nombre de lieux centraux inhospitaliers et mortels pour les personnes sans protection. Ce qui restait des autorités militaires et civiles échoua à maintenir un semblant d'ordre par la suite, et le vide laissé par le pouvoir plongea la zone dans le chaos. Les survivants de la région s'abritèrent dans la première structure ou le premier métro venu ; la plupart périrent à cause du manque de ressources ou aux mains des gangs de pillards. Après l'établissement de la colonie de Megaton, des marchands venus de toutes les Terres désolées de la Capitale vinrent s'y installer pour

profiter de sa source d'eau stable, de son emplacement et de sa forte population à même de défendre l'endroit. Les pillards restent en force et nombreux malgré la présence d'un chapitre de la Confrérie dans la région. Les habitants des Terres désolées en dehors de la protection de Megaton ou de la Confrérie trouvent encore de nos jours que la vie est une lutte constante.

---

## QUE CONTIENT CE LIVRE ?

---

Voyageant à travers le paysage dévasté d'un monde d'antan, de nombreux vagabonds issus de tous les milieux se rendent d'une colonie à l'autre pour survivre, prospérer et parfois s'en sortir. Nombre d'entre eux ne sont que des étrangers quand ils arrivent dans une colonie. Les voyageurs, sans la sécurité et le confort d'une communauté, doivent se montrer ingénieux pour s'en tirer dans les déserts arides et chauds qui ont remplacé des écosystèmes jadis luxuriants. Bien que le troc aide à se procurer des ressources difficiles à obtenir, un habitant des Terres désolées seul dans la nature doit se débrouiller avec ce qu'il trouve. Certains... prospèrent et parviennent à vivre correctement tout en traversant un paysage cauchemardesque.

Les Terres désolées regorgent de ressources, de trésors, de matériel et de dangers cachés. On ne se lance pas dans la récupération ou l'exploration sans se préparer. Le bon équipement et une bonne dose d'anticipation peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Un simple fusil à levier suffit à arrêter la plupart des menaces. Sinon, un fusil antimatière ou un canon Tesla devrait faire l'affaire. Suivre un nouvel entraînement ou développer d'autres compétences reste une option, notamment si la possibilité de récupérer des armes et de l'équipement manque. Explorer les Terres désolées n'a pas à constituer une entreprise inquiétante. Soyez toujours prêt à tout.

Ce supplément développe l'exploration et la récupération dans les Terres désolées, fournit de nouveaux outils et équipements et offre une myriade d'ennemis et de créatures dangereuses. Vous y trouverez des lieux à fouiller prédéfinis, que vous pourrez adapter à toute quête de *Fallout*, de nouvelles aptitudes et des équipements inédits, ainsi que des règles développées pour créer du matériel et des PNJ légendaires.



## CHAPITRE UN : PERSONNAGES VAGABONDS

Ce chapitre fournit une série de nouvelles options de personnages pour vos joueurs, issues du Commonwealth, des Terres désolées de la Capitale et de la République de Nouvelle Californie. Parmi elles, un Laserotron étrangement complexe de la Grande Guerre, des habitants tribaux des Terres désolées, un Dissident de la Confrérie dispensant la justice, ainsi qu'un rusé Nocturne.

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

## CHAPITRE DEUX : LA FOUILLE

Ce chapitre développe les règles de fouille du **livre de base** et du **kit du meneur de jeu de *Fallout : le jeu de rôle***, et il présente une méthode rapide pour introduire des lieux à fouiller, avec des sites et des tables prédéfinis. Chaque lieu décrit brièvement ce que les joueurs peuvent y trouver, des obstacles et des menaces possibles, ainsi que des tables de butin prédéterminé. Ces lieux servent aussi de cadre à altérer et adapter pour explorer les Terres désolées !

Les habitants des Terres désolées, quand ils cherchent des ressources, doivent parfois faire preuve d'un soupçon de chance et d'obstination avant de trouver du butin de premier ordre. De la nourriture, des armes ou des matières premières peuvent s'avérer particulièrement utiles pour négocier entre deux colonies ou gagner du temps face à une bande de pillards menaçants. Le plus important reste que tout le monde a besoin de quelque chose, et vous pourriez bien être la personne qui le trouve.

## CHAPITRE TROIS : NOUVELLES APTITUDES

Ce chapitre offre une myriade de nouvelles aptitudes et d'options compatibles avec les règles de base. Comme celles du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, de nombreuses aptitudes présentent au moins un prérequis, mais se révèlent particulièrement puissantes. Certaines offrent aussi plusieurs rangs à sélectionner.

## CHAPITRE QUATRE : ÉQUIPEMENT

Explorer et survivre dans les Terres désolées requiert le bon matériel. Ce chapitre développe les sections d'équipement du livre de base, y compris avec de nouveaux effets de dégâts et des Qualités inédites, ainsi que de l'équipement que les origines de personnage du chapitre un peuvent utiliser. Une rubrique introduit aussi les règles pour créer des objets légendaires. Vous avez toujours rêvé de posséder un fusil à pompe démonte-rotules ou une armure de combat d'exterminateur ?

Vous rêvez depuis toujours de piloter un vertiptère ? Eh bien, envolez-vous ! Ce chapitre présente aussi des règles inédites pour conduire des véhicules et attaquer avec. Il comprend en outre plusieurs ensembles de statistiques d'engins, du plus courant au plus mémorable. Écumez les Terres désolées avec style, que ce soit sur une moto, dans un camion blindé ou avec tout autre véhicule.

## CHAPITRE CINQ : BESTIAIRE

Ce chapitre présente de nouvelles caractéristiques légendaires et des modifications rapides pour créer des créatures légendaires et des PNJ majeurs. Les caractéristiques légendaires offrent un effet statique toujours actif, mais l'ennemi, lorsqu'il se retrouve réduit pour la première fois à la moitié de ses PV maximaux, mute et gagne un second effet pour le reste de la scène. Que vous adaptiez un ensemble de statistiques existant ou créiez un PNJ à partir de rien, les joueurs pourront vivre une rencontre avec un ennemi qui évolue pendant le combat. Un écorcheur que la rage soigne paraît terrifiant, mais que diriez-vous d'une goule traqueuse qui attaque depuis les ombres ?

Le chapitre comporte aussi de nouveaux ensembles de statistiques, des cazadores des Terres désolées de Mojave à des cryptides tels que l'homme-phalène. Les créatures mortelles ne sont cependant pas les seules à écumer les Terres désolées. Des factions et des individus dangereux cachent des intentions infâmes. Préparez-vous au combat contre le Maître et ses lignées de super mutants, démêlez les conspirations de l'Enclave ou protégez la RNC contre la légion de César. Au cours de vos voyages, vous pourrez même tomber sur d'autres gangs de pillards, comme La Forge ou les Trappeurs.







★ *Chapitre Un* ★

# PERSONNAGES VAGABONDS

ORIGINES . . . 10

CHOISIR SON ÉQUIPEMENT . . . 18

*Chapitre Un*

# PERSONNAGES VAGABONDS

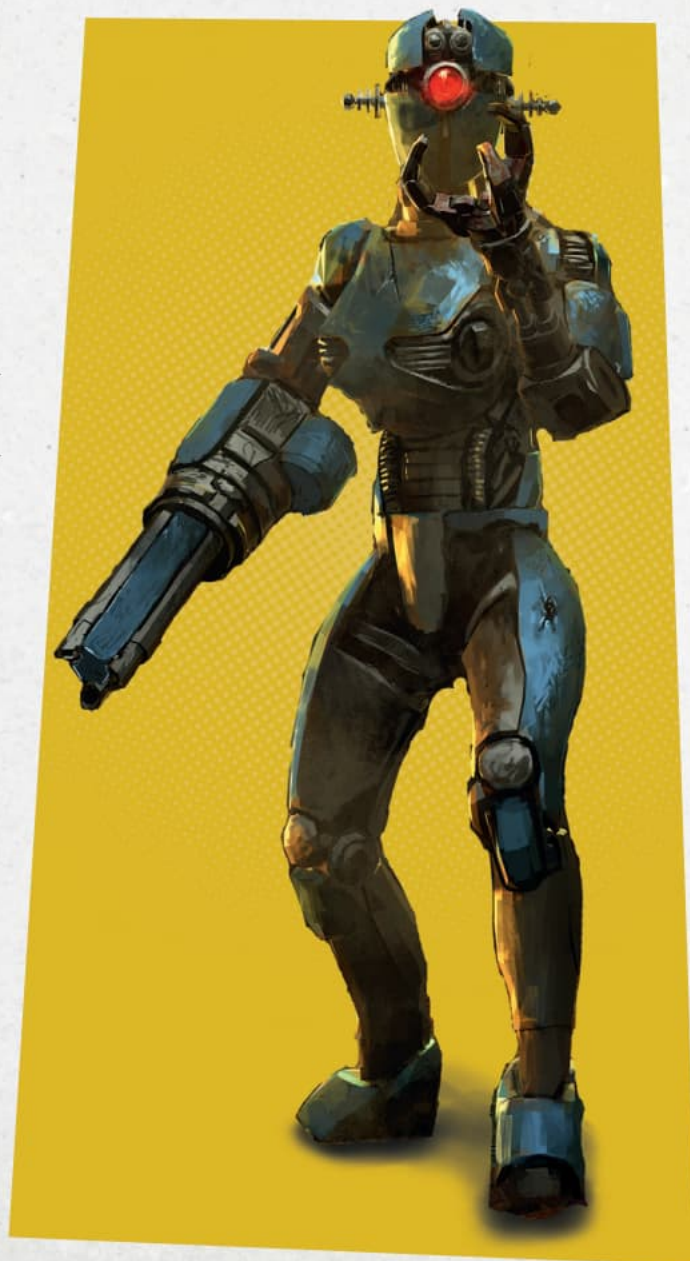
---

## ORIGINES

Lorsque vous choisissez une origine pendant la création de personnages (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.

### LASEROTRON

Le Laserotron de RobCo Industries constitue le nec plus ultra de l'équipement militaire. Conçu pour le combat rapproché le plus sauvage au plus fort de la guerre sino-américaine, le Laserotron est rapide, solide et, surtout, létal. Ses membres mobiles et blindés se terminent par des griffes brutales, que l'on peut améliorer en une quantité d'outils pour semer la mort et la destruction. L'unité crânienne du Laserotron abrite un laser si puissant que son bruit de chargement hante pendant des années les cauchemars des personnes assez chanceuses pour avoir survécu à une rencontre avec lui. Pour le dire le plus simplement du monde, peu de créations humaines se sont révélées aussi aptes au meurtre que le Laserotron.





Depuis la « fin » de la guerre et l'avènement de la vie dans les Terres désolées, les Laserotrons qui ont survécu aux ravages du temps se découvrent remarquablement équipés pour prospérer au sein du chaos. On peut dénicher partout des Laserotrons ambulants qui suivent des programmations pluricentennaires, abattant sans ménagement quiconque les menace ou interrompt leur routine éternelle. Les personnes qui savent reprogrammer les unités endommagées ou désactivées pour en faire des gardes du corps, des videurs ou tout ce qui leur passe par la tête les traitent comme des trouvailles de premier ordre. Quel que soit le rôle d'un tel robot, la plupart des gens vont y réfléchir à deux fois, voire trois, avant d'en venir aux armes avec une personne soutenue par un Laserotron.






Néanmoins, même une machine à l'efficacité clinique quand il s'agit de tuer peut changer. Dotés d'une programmation rebelle, d'un code buggé par des décennies de dégradations ou même d'un prototype de matrice de personnalité, de rares Laserotrons ont développé ce qui ressemble à une conscience, un semblant de personnalité, voire un ego. Ces machines de guerre sont alors devenues des êtres pensants et complexes. Certains de ces Laserotrons en sont venus à se délecter de leur mission d'origine ; d'autres la méprisent ou même s'y opposent.

### Trait : conçu pour la première ligne

Vous êtes un robot, immunisé contre la maladie, ainsi que les dégâts de radiation et de poison, mais vous ne pouvez pas consommer de drogues et ne bénéficiez pas des effets de la nourriture, des boissons et du repos. Vous ne pouvez pas guérir de 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). 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. Vous vous déplacez sur deux pieds et pouvez manipuler votre environnement avec vos mains équipées de pince à trois doigts mobiles.

Vos membres actionnés par des chaînes, construits pour la vitesse et une efficacité mortelle en combat rapproché, vous donnent +1  de dégâts lors des attaques à mains nues, en plus de tout  bonus lors des attaques au corps à corps obtenu grâce à votre attribut de Force. Votre tête blindée intègre un puissant laser. Cette redoutable arme à énergie vous permet de prendre pour cible des ennemis à distance, et vous avez la possibilité d'en surcharger le réacteur à fusion à un niveau critique pour enclencher une autodestruction s'achevant par une explosion dévastatrice (voir *Armes de Laserotron*).

#### Armes de Laserotron

ARME	EFFET
Pincés	Vous portez vos attaques à mains nues avec une paire de pincés opposables actionnées par des chaînes. Elles infligent 4  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 (le bonus de dégâts de votre trait est déjà inclus).
Laser céphalique de Laserotron	Vous chargez l'émetteur laser à fort rendement de votre tête, ce qui inflige 5  de dégâts énergétiques Perforants 1 et consomme 2 tirs de cellule à fusion. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en diminuant les dégâts de -1  par tir économisé (pour un minimum de 4  et 1 tir consommé). Les modules de condensateur peuvent augmenter les dégâts et le nombre de tirs consommés (voir <i>Le guide des colonies</i> , page 92).
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.

## DISSIDENT DE LA CONFRÉRIE

Malgré son imagerie héroïque et ses cérémonies en grande pompe, la Confrérie de l'Acier ne fait pas partie des gentils. Ses membres apparaissent dans le ciel à bord de leurs vertiptères, engoncés dans leurs armures étincelantes, avec des armes qui envoient des traits de lumière incandescente à travers le champ de bataille pour brûler le mal des Terres désolées... du moins, c'est ce qu'ils veulent vous faire croire. Dans certains coins des Terres désolées, on considère peut-être la Confrérie comme un groupe d'humanitaires. Ailleurs, cependant, on voit ses membres comme des brutes avides de technologie, plus préoccupées par la découverte d'appareils du vieux monde et l'éradication des super mutants du coin que par l'assistance aux personnes dans le besoin.

De nombreux aspirants défendent la mission définie de la Confrérie (dénicher et récupérer de la technologie d'avant-guerre perdue) quand les dirigeants locaux changent de cap, quelle qu'en soit la raison. Ces individus prennent tous les savoirs qu'ils ont accumulés et les appliquent volontiers comme bon leur semble. Certains poursuivent même la mission de la Confrérie de leur côté. Nombre d'entre eux deviennent des sortes d'ingénieurs itinérants, qui utilisent leur compréhension avancée de la technologie de l'ancien monde pour aider à réparer d'antiques systèmes ou fournir un coup de main dès que possible. D'autres se montrent plus actifs et mettent à profit leur nouvelle sagacité militaire pour défendre autrui avec toute la puissance d'un fusil laser contre des technologies incontrôlables et ceux qui veulent les exploiter.

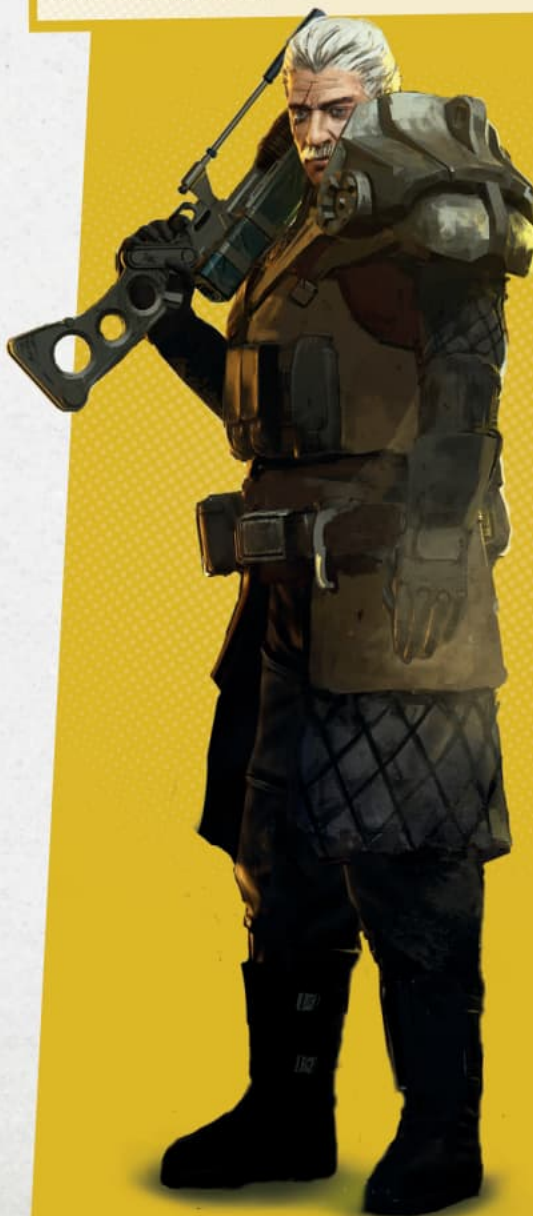
Bien que la plupart des Dissidents de la Confrérie aient perdu leur armure assistée, nombre d'entre eux voyagent d'un lieu à l'autre, offrant leur aide aux personnes dans le besoin et dispensant la justice quand il le faut, armés de connaissances dont la plupart des habitants des Terres désolées ne peuvent que rêver. Cependant, la Confrérie de l'Acier constitue une famille étroitement liée, et elle approuve rarement les choix des déserteurs. Ainsi, les Dissidents apportent parfois plus de soucis qu'ils ne le voudraient. C'est une scène bien trop courante que d'entendre les vertiptères approcher peu après qu'un Dissident s'est installé quelque part.

### *Trait : la chaîne brisée*

Vous croyez que vos supérieurs de la Confrérie manquent de vision, en dehors de leur quête de technologie d'avant-guerre. Vous estimez que la force que vous tirez de cette fraternité de descendants militaires vous oblige à aider autrui et à poursuivre d'autres buts. Des buts différents des diktats dogmatiques de la Confrérie.

Vous gagnez un atout personnel supplémentaire, à choisir entre Armes à énergie, Science et Réparation.

Quand vous fouillez un lieu, vous gagnez 1d20 objets de bric-à-brac (voir **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 208) supplémentaires et pouvez déboursier jusqu'à 3 PA pour obtenir un composant peu fréquent par PA dépensé. Vous pouvez effectuer un jet supplémentaire sur la table de butin sans déboursier de PA.



## ENFANT D'ATOME


Les radiations sont un don d'Atome, votre dieu atomique, et vous vous faites une joie de partager ce don avec le Commonwealth. En tant que membre de l'Église d'Atome, votre corps et votre esprit sont bénis par les radiations. Même si la plupart des personnes que vous rencontrez s'inquiètent pour vous et considèrent votre bénédiction comme une malédiction, vous vous savez élu. Plus vous vous approchez de l'étreinte d'Atome, plus vous vous épanouissez face aux épreuves des Terres désolées. Vous comprenez que les radiations restent dangereuses pour quiconque n'a pas encore accepté leur vérité divine, et vous ne méprisez personne pour l'utilisation du RadAway ou d'autres traitements. Vous cherchez juste à aider le monde à atteindre l'illumination.

Le dogme des Enfants d'Atome stipule que chaque masse atomique de la création renferme un univers entier. Quand elle se divise, l'univers qu'elle contient fait de même et devient double. Atome est révérendé comme un dieu bienveillant qui utilise la Division pour créer de nouveaux mondes. Dès lors, les Enfants voient dans la Grande Guerre un événement sacré et merveilleux. Ils vénèrent Atome en vénérant les radiations – Sa Lueur – et les univers nouvellement nés qu'elle représente. Les Enfants établissent leur foyer dans les régions irradiées et y construisent des colonies et des centres d'adoration. L'Église, quoique non violente, considère comme un blasphème les tentatives visant à stopper le développement des radiations. Ses membres s'opposent à de tels efforts, même si les tactiques de chaque secte, voire de chaque individu, varient. Les Enfants ne s'attachent pas vraiment à leurs possessions ou même à leur corps, et ils sont souvent très généreux envers les personnes dans le besoin. Ils respectent la hiérarchie très vague de leur secte, centrée sur des chefs spirituels appelés « mères » ou « confesseurs ».

Êtes-vous né dans l'Église, ou viviez-vous une vie totalement différente avant de découvrir la vérité atomique ? Peut-être venez-vous d'une secte très éloignée : vous seriez alors en pèlerinage saint. À moins que vous ne soyez originaire du cratère d'Atome, dans la Mer lumineuse. Si vous gardez la foi, partagez la Lueur avec les personnes que vous rencontrez et montrez votre dévouement envers Atome, vous prouvez peut-être votre valeur et atteindrez ainsi un rang plus élevé dans la secte.

### Trait : éponge à radiations

Vos expériences de vie vous offrent une aptitude supplémentaire au niveau 1. De plus, Atome vous a béni de sa lueur, un don qu'il ne partage même pas avec les autres membres de votre Église : vous pouvez résister aux radiations, les emmagasiner et même les canaliser. Mais vous devez néanmoins vous montrer prudent. Les non-croyants peuvent ne pas comprendre ce don, et en être témoin peut les effrayer.

Votre résistance de base aux dégâts de radiation est égale à 1, et vous pouvez l'améliorer avec une armure et des aptitudes. Une fois par scène, quand quelqu'un situé à portée courte ou inférieure de vous s'apprête à subir des dégâts de radiation, vous pouvez décréter que vous endurez ces dégâts à sa place. Chaque fois que vous subissez des dégâts de radiation (avec un minimum de 0), vous obtenez **1 point de radiation**, dans la limite de 5 points, que vous pouvez dépenser quand l'une de vos attaques au corps à corps atteint sa cible. Pour chaque point ainsi dépensé, vous infligez 2  de dégâts énergétiques Radioactifs supplémentaires, que vous appliquez après tous les autres dégâts de l'attaque. Vous perdez 1 point de radiation quand vous dormez.



## NOCTURNE

Il y a cent ans, les Nocturnes étaient l'incarnation suprême de l'espèce des super mutants, le pic de l'œuvre du Maître avec le virus à évolution forcée (V.E.F.) et ses soldats élus, qui ne répondaient qu'à leur créateur. Ce fut leur esprit qui les éleva au-dessus de leurs semblables. Les Nocturnes conservèrent leur intelligence après leur « évolution », s'accrochant à leur individualité et au souvenir de leurs expériences passées, ainsi que la capacité de former et entretenir de complexes relations, tout en exploitant la force et la robustesse de tout super mutant. En outre, les Nocturnes se révélaient inhabituellement sensibles à l'influence psychique de leur créateur, ce qui leur permettait de recevoir ses ordres à distance et, ce faisant, nourrissait en eux une loyauté farouche envers lui.


Tout cela ne dura pas, cependant. Après la mort du Maître aux mains d'un Habitant de l'Abri qui dévasta aussi ses travaux, les Nocturnes se virent eux aussi bouleversés, éparpillés et chassés jusqu'au dernier. Les Nocturnes, malgré plusieurs tentatives d'établir une colonie, eurent bien du mal à trouver un endroit où fonder leur foyer dans les Terres désolées. Le temps filait, et un problème plus important se présenta : l'un des plus grands outils des Nocturnes, le Stealth Boy, avait commencé à les affecter de manière négative. Au cours de décennies d'utilisation, les radiations uniques émises par ces engins avaient altéré les Nocturnes au niveau moléculaire, imprégnant leur peau d'une teinte bleutée et déformant la chimie de leur cerveau.

Les Nocturnes ne sont plus que l'ombre tragique de ce qu'ils étaient. La schizophrénie, la scopophobie et de multiples troubles de la personnalité, entre autres, sont devenus plus que courants dans leur espèce. La plupart d'entre eux ont développé une telle dépendance au camouflage des Stealth Boy que la simple idée qu'on les observe les remplit d'effroi. Ils se sentent donc contraints de chercher de nouvelles réserves de Stealth Boy, quitte à se résoudre à la violence, afin de disparaître à nouveau dans un champ de sécurité scintillant. Les Nocturnes ont la réputation de chercher un groupe à intégrer et, soit en raison d'un désir de retrouver la direction de leur Maître perdu, soit par empathie psychique innée, tendent à se regrouper autour de fortes personnalités. Ils trouvent un semblant de familiarité dans la structure et l'organisation.

### Trait : accro au Stealth Boy

Votre Force et votre Endurance augmentent chacune de 2 et la valeur maximale de ces attributs est portée à 12. En revanche, votre Intelligence et votre Charisme ne peuvent jamais être supérieurs à 8. Chacune de vos compétences est limitée au rang 4. Vous êtes complètement immunisé contre les dégâts de radiation et de poison.

Vous mesurez plus de 2,10 m et votre corps est épais et musculeux. Votre peau est bleue. Vous ne semblez pas vieillir, mais vous êtes stérile. Les seules armures que vous pouvez porter doivent être spécialement conçues pour les super mutants.

Vous pouvez facilement devenir dépendant au Stealth Boy, et son utilisation prolongée a eu de lourdes conséquences sur votre psychologie et votre santé mentale. Chaque fois que vous utilisez un Stealth Boy, lancez 1  par dose que vous avez prise au cours de cette partie. Si vous obtenez le moindre Effet, vous gagnez les symptômes suivants :

- **Dépendance au Stealth Boy** : un jet de dépendance raté vous rend dépendant au Stealth Boy. Augmentez la difficulté des tests de Perception et d'Intelligence de +2 et celle des tests de Charisme de +1 jusqu'à ce que vous vous soigniez.



## MEMBRE DE TRIBU

Les tribus, composées de familles sans identité culturelle distincte, forment de grandes communautés installées dans les Terres désolées à l'extérieur « d'états » plus officiels, comme la RNC. Bien qu'elles occupent un territoire plus vaste que celui d'autres colonies, leur sens de la communauté est aussi plus fort.

Les habitants tribaux des Terres désolées peuvent partager une philosophie plus spirituelle au sujet de leur univers, notamment une explication mythologique pour la nature du monde, au contraire de leurs voisins plus cyniques. En outre, ils éprouvent une révérence superstitieuse pour l'ancienne technologie.



### Traits

Vous pouvez choisir deux des traits suivants, deux traits de l'origine Survivant, ou un trait de l'une de ces listes ou de la liste du Néo-Californien (*Le Guide des colonies*, page 11) ainsi qu'une aptitude supplémentaire. Chaque trait vous confère un bénéfice, mais s'accompagne d'un revers.

TRAIT	BÉNÉFICE	REVERS
Terres mères désolées	Dépensez 1 point de chance pour obtenir un indice sur votre quête, votre situation ou la scène, comme si vous aviez déboursé 3 PA pour Obtenir des informations à trois reprises. Cette information est souvent cryptique et de nature mystique.	Les complications rendent les scènes où figurent des antiquités d'avant-guerre plus difficiles à comprendre, ce qui limite l'utilisation que vous pouvez en faire.
Nomade	Relancez 1d20 lors de vos tests de Survie pour voyager, monter le camp et vous ravitailler en eau et en nourriture dans la nature. En outre, vous pouvez ignorer la première complication obtenue lors de ces tests.	Les tests de Troc et de Discours voient leur difficulté et leur marge de complication augmenter de 1 lorsque vous traitez avec des habitants d'une colonie sédentaire. La compétence Science ne peut pas être un atout personnel.
Rite de passage	La première fois que vous dépensez de la chance lors d'une scène, lancez 1 . Si vous obtenez un Effet, vous conservez votre point de chance.	Vous considérez quiconque n'a pas vécu votre rite de passage comme un inférieur. Vous ne pouvez pas aider un autre PJ sans d'abord dépenser 1 PA.
Outils de l'ancien monde	Vous pouvez utiliser Survie à la place de Réparation ou Science pour réparer ou utiliser de la technologie d'avant-guerre.	La marge de complication des tests impliquant de la technologie d'avant-guerre (sauf les armes) augmente de 2.
L'Élu	Le premier d20 que vous achetez est gratuit lors des tests en lien avec la quête de votre tribu, et vous pouvez toujours obtenir une réussite mitigée.	Le MJ ajoute 2 PA à sa réserve lorsque votre quête se présente.

## Rites, rituels et mysticisme

Plusieurs des traits décrits dans l'origine du Membre de tribu mentionnent différents rites et une vision du monde postnucléaire plus mystique. Bien que l'on puisse très bien qualifier l'Église d'Atome de tribu, l'attitude et la ferveur de ses adeptes la rapprochent plus du culte. Les tribus de survivants qui émaillent les Terres désolées ancrent leur compréhension du monde et leur place dans celui-ci dans les mythes et la spiritualité.

Lorsque vous choisissez cette origine, et en particulier l'un de ses traits, vous et votre meneur de jeu avez tout intérêt à étoffer la vision du monde de la tribu, ainsi que les croyances de sa communauté. Qu'implique votre rite de passage et comment a-t-il été déclenché ? Avez-vous vécu une initiation, un passage à l'âge adulte ou un genre de signe ? Quelle quête vous a-t-on confiée au nom de votre tribu, et pourquoi cette dernière a-t-elle besoin que vous l'accomplissiez ? Qu'arrivera-t-il aux vôtres si vous échouez ?

Voici quelques exemples de tribus des Terres désolées.

- **Les Boomers** : cette tribu descend des habitants de l'Abri 34 et croit en la liberté personnelle du port d'armes. Sa doctrine a conduit ses membres à s'équiper des munitions les plus explosives et au plus fort rendement qu'ils trouvent. Quand ils quittèrent l'Abri 34, ils s'établirent dans la base aérienne de Nellis, dans les Terres désolées de Mojave. Les Boomers représentent un groupe tribal qui a adopté la technologie. Leur tendance à se protéger avec des armes lourdes leur a permis de prospérer à l'écart du reste des Terres désolées.
- **Le culte de l'Homme-phalène** : les adeptes tribaux du cryptide appelé « Homme-phalène » vivent dans les Appalaches. Techniquement, ils existent sous diverses formes depuis des siècles, précédant même la Grande Guerre, et vénèrent le mythique Homme-phalène, qui habiterait dans les forêts de Virginie-Occidentale. Ils ont tendance à se servir d'armes faites d'os, de bois et de bouts de métal, et ils ornent leurs vêtements déchirés de morceaux de squelette. Les disciples ressemblent plus à des fanatiques religieux qu'à une société fonctionnelle.
- **Les Arbrophiles** : les Arbrophiles occupent une petite zone fertile des Terres désolées de la Capitale, qu'ils nomment Oasis. En son centre réside un mutant ayant contracté le V.E.F., Harold, qu'ils vénèrent comme un dieu. Harold a connu une longue vie pleine d'expériences diverses, mais il a eu la malchance de devenir contre son gré la divinité des Arbrophiles, après qu'un arbre a poussé sur sa tête. Celui-ci l'enveloppe à présent ; Harold l'appelle « Bob » et semble avoir développé une relation avec lui. Les Arbrophiles ont constaté à quel point la zone autour d'Harold était redevenue florissante et luxuriante, y voyant un signe de la divinité du mutant. Ils en sont venus à appeler ce dernier « le Grand ». La tribu isolationniste des Arbrophiles craint que des étrangers exploitent la riche flore d'Oasis.
- **Les Vipers** : les origines de cette tribu remontent à l'Abri 15, qu'elle abandonna pour explorer les Terres désolées. Après une rencontre formatrice et quasi religieuse avec une gigantesque fosse de vipères, son fondateur, Jonathan Faust, organisa ses disciples en une tribu de pillards sans pitié. Cette dernière présente un lien mythologique étroit avec le serpent éponyme, et ses membres préfèrent les poisons et la discrétion à la brutalité habituelle. Ils conduisent des rites et des rituels avec du venin pour convoquer des visions et accomplir l'initiation dans leur caste guerrière. Tribu agressive, les Vipers présentent une forte connotation religieuse.





## CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

### LASEROTRON


Les personnages qui choisissent l'origine Laserotron peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants.



#### MODÈLE MILITAIRE AMÉRICAIN

Jadis équipé pour la première ligne, vous avez été conçu dans un but précis : un engagement rapide en combat rapproché, rien de moins. Même si les siècles ont quelque peu dégradé votre matériel, votre équipement de niveau militaire vous a permis de vous tirer de bien des combats difficiles.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Arme laser (accessoire de bras) intégrée à l'une de vos pinces
- Corps avec châssis actif, ou un bras avec châssis actif et une jambe avec châssis actif (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- Blindage standard sur toutes les localisations de dégâts dépourvues de châssis actif
- Cellule à fusion contenant 8 + 7  tirs
- Capteur de reconnaissance
- 15 capsules

#### LASEROTRON DIABLE

Reconstruit et repensé par les Démons de la Rouille, gang de pillards assoiffés de sang et avec un penchant pour la mécanique, vous disposez d'un corps dont chaque partie est conçue dans un seul objectif : la violence. Avec tous ces rebords tranchants et cette malveillance qui suinte de vous, vous vous avérez aussi terrifiant à contempler qu'à combattre. Par chance, vous n'êtes plus lié aux Démons de la Rouille. Si ça se trouve, vous cherchez juste votre place dans les Terres désolées.

Vous recevez l'équipement suivant :



- Masque de crâne
- Corps avec plaque dentelée, ou un bras avec plaque dentelée et une jambe avec plaque dentelée (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- Deux pinces de construction (**Le Guide des colonies**, page 96)
- Module de détection de risques
- Cellule à fusion contenant 6 + 6  tirs
- Kit de réparation de robot



## GARDE DE CARAVANE ROBOTIQUE

Nombre de caravaniers donneraient littéralement leur bras droit pour disposer d'un Laserotron en guise de garde du corps. Et vous voilà. Votre armure est renforcée et votre soute agrandie, non seulement pour protéger votre employeur, mais aussi pour cacher les biens trop précieux pour qu'il les vende.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Arme laser (accessoire de bras) intégrée à l'une de vos pinces
- Armure de stockage d'usine et des jambes avec armure d'usine
- Cellule à fusion contenant 14 + 7  tirs
- Des biens tirés au hasard sur les tables de butin de munitions et de bric-à-brac (**livre de base de *Fallout* : le jeu de rôle**, page 200) (trois lancers sur chacune)
- Module d'analyse comportementale
- 10 + 5  capsules


## DISSIDENT DE LA CONFRÉRIE

Les personnages qui choisissent l'origine Dissident de la Confrérie peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants.

### EX-CHEVALIER

Plus enclin à l'approche militaire que certains Dissidents, vous êtes parti dans les Terres désolées avec toute la puissance de feu et toute la protection que vous avez pu rassembler, prêt à vous dresser entre les personnes dans le besoin et celles qui cherchent le carnage.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Fusil laser et cellule à fusion contenant 8 + 6  tirs
- Treillis de la Confrérie de l'Acier en piteux état
- Gourde militaire pleine d'eau
- Deux lancers sur la table d'équipement du Dissident
- 10 capsules

## EX-SCRIBE

Vous montrez un penchant pour la mécanique plutôt que pour la chose militaire. Lorsque vous avez quitté la Confrérie, vous avez emporté avec vous le bien le plus précieux que vous pouviez prendre : votre savoir. Vous l'avez combiné avec les quelques bricoles que vous avez pu embarquer en douce, et vous avez réussi à vous équiper assez bien pour arpenter les routes jusqu'ici.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Pistolet laser et cellule à fusion contenant 8 + 4  tirs
- Armure de scribe de terrain de la Confrérie en piteux état
- Multioutil
- Trois lancers sur la table d'équipement du Dissident
- 15 capsules

### Table d'équipement du Dissident

D20	ÉQUIPEMENT
1	Boîte à outils de luxe
2	Lampe de poche
3	Exemplaire de <i>Fixin' Things</i>
4	1 dose d'antibiotiques
5	Mine à capsules
6	Radio
7	Plastron d'armure de combat
8	Carte indiquant la planque d'un survivaliste de l'ancien monde
9	1 Stimpak
10	Brassard d'armure de combat
11	Jambière d'armure de combat
12	Détecteur
13	Sac à dos, petit
14	Épée
15	Mousquet laser
16	1 dose de RadAway
17	Fusil de combat
18	Poing assisté
19	Casque d'armure de combat solide
20	Pip-Boy


## ENFANT D'ATOME

Les personnages qui choisissent l'origine Enfant d'Atome peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants.

### MISSIONNAIRE

Vous parcourez les Terres désolées pour aider les gens dans le besoin et leur apporter la bonne parole. Avec le temps, vos bonnes actions peuvent aider les non-croyants à êtreindre la Lueur divine d'Atome.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Canne
- Pistolet Gamma avec 4 + 2  cartouches Gamma
- 1 Stimpak
- 10 capsules
- Un lancer sur la table de butin de Nourriture (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 202**)

### FANATIQUE

Que ce soit pour une quête donnée par les anciens de votre secte ou à la suite de révélations sacrées venues d'Atome, vous avez quitté votre communauté pour chercher les ennemis de l'Église. Les fanatiques abattent le courroux d'Atome sur celles et ceux qui s'opposent à sa Grande Division... qu'il s'agisse de sectes hérétiques adverses au sein de l'Église ou de colons non croyants qui oppriment les Enfants d'Atome.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants ou tenue de nomade
- Machette
- Pistolet Gamma avec 4 + 2  cartouches Gamma
- Masque à gaz
- Deux lancers sur la table de butin de Nourriture (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 202**)


## NOCTURNE

Les personnages qui choisissent l'origine Nocturne reçoivent le pack d'équipement suivant.

### NOCTURNE

Par habitude, par choix ou par une certaine dose de malveillance, peu de choses dans ce monde vous procurent le sentiment de sécurité que vous apporte un Stealth Boy. La sécurité du silence est rassurante (les armes à feu ne l'offrent pas) ; quelque chose de silencieux et acéré pour quand les gens risqueraient de vous blesser. Discretion, silence, sécurité.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Fusil laser et cellule à fusion contenant 8 + 6  tirs
- Épée pare-chocs
- Plastron de pillard, plus une jambière et un brassard d'armure de pillard (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- 1 Stealth Boy
- Deux lancers sur la table de butin de Nourriture (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 202**)
- Un lancer sur la table de butin de Boissons (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 203**)






## MEMBRE DE TRIBU

Les personnages qui choisissent l'origine Membre de tribu peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants.

### MODERNISTE

Au contraire d'autres tribus, vous avez volontiers accepté les aspects modernes de l'existence, en prenant les « vestiges » de l'ancien monde pour les intégrer à cette ère nouvelle. Réadapter le vieux matériel, et l'utiliser de manière pragmatique, constitue un aspect essentiel de votre peuple.

Vous recevez l'équipement suivant :





- Pistolet 9 mm avec 8 + 6  cartouches de 9 mm et couteau de combat, ou fusil à pompe avec 12 + 6  cartouches de calibre 12
- Dessous d'armure
- Un plastron d'armure de combat ou un brassard d'armure de combat et une jambière d'armure de combat (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- Multioutil
- Un lancer sur la table de butin de Nourriture (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 202**)
- Un lancer sur la table de butin de Boissons (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 203**)
- 3  de bric-à-brac



### RITUALISTE

Le monde fonctionne d'une certaine façon. C'est ce qu'on vous a appris. Tous les événements sont liés à une action, un rituel ou tout autre chose aussi ésotérique. Vous connaissez les traditions de votre peuple, ses coutumes et ses besoins ; votre matériel appartient tout autant que vous à ces coutumes.


Vous recevez l'équipement suivant :

- Fusil de chasse avec 6 + 4  cartouches .308, ou tromblon à poudre à canon avec 6 + 4  cartouche de calibre .50, ou arme de fortune et revolver de fortune avec 4 + 6  cartouches .38 et 4 + 6  cartouches .45
- Vêtements résistants
- Plastron en cuir
- Babiole personnelle
- Deux lancers sur la table de butin des Curiosités et objets de valeur (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 207**)

### NATURALISTE

Les Terres désolées restent en accord avec le seul précepte central de votre tribu qui ne vous a pas encore fait défaut : vivre à l'unisson du monde qui vous entoure, en ne prenant que le strict nécessaire et en restituant dès que vous le pouvez, vous accordera une longue vie. Vous le savez.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Arc avec 10 + 6  flèches, machette et couteau de combat
- Tenue de chasseur en peau et capuche de chasseur
- Plastron d'armure en bois, brassard ou jambière en bois (à vous de choisir gauche ou droit pour chacun)
- Trois lancers sur la table de butin de Nourriture (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 202**)
- Trois lancers sur la table de butin de Boissons (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*, page 203**)





★ *Chapitre Deux* ★  
**LA FOUILLE**

UTILISER LES LIEUX DE FOUILLE . . . 24

RED ROCKET . . . 25

SUPER MUTANT CAMP . . . 26

ENTREPÔT . . . 27

CENTRALE POSEIDON ENERGY . . . 29

ABRI ABANDONNÉ . . . 37

## Chapitre Deux

## LA FOUILLE

## UTILISER LES LIEUX DE FOUILLE


Cette section complète les règles de fouille présentées dans le **livre de base** et dans le **kit du meneur de jeu de *Fallout : le jeu de rôle***. Elle introduit une méthode rapide et facile pour décrire aux joueurs des lieux de fouille intéressants, avec des sites et des tables de butin prédéfinis. Vous pouvez aussi vous servir des zones suivantes pour extraire des conseils sur la création de vos propres lieux uniques : elles vous fournissent un cadre à adapter et altérer pour pimenter les Terres désolées ! Deux formes de lieux sont données ici. Simples, ils consistent chacun en un seul petit lieu ; complexes, ils comprennent un

grand espace divisé en plusieurs parties, qui peuvent former la base de quêtes entières. Vous en trouverez d'ailleurs un exemple dans l'*Abri abandonné* (page 34). Chaque section commence par une brève description de la disposition du lieu et de ce que les personnages peuvent espérer y dénicher. Suivent des informations sur les obstacles ou les endroits cachés qui attendent les récupérateurs. Enfin, chaque lieu dispose de ses propres tables de butin, ainsi que du butin prédéterminé, adapté à l'endroit, et d'une récompense pour avoir tout nettoyé !

## CHANCE ET NIVEAUX

Dans les règles de fouille de base, lorsqu'un joueur effectue un lancer sur une table de butin, il peut dépenser un point de chance pour ajouter ou soustraire le niveau du lieu de son résultat. Cependant, si vous vous servez du butin prédéterminé, il n'y a aucun jet de butin à affecter avec un point de chance. Inspirez-vous des règles ci-dessous pour récompenser l'utilisation que fait un joueur d'une ressource précieuse, ou suivez votre instinct !

- **Bric-à-brac** : ajoutez 10 objets de bric-à-brac par point de chance dépensé.
- **Armes, armures et armures assistées** : ajoutez un mod à l'objet trouvé par point de chance dépensé.

- **Drogues, nourriture et boissons** : le personnage trouve 1 +  objets supplémentaires de ce type par point de chance dépensé.
- **Vêtements** : pour chaque point de chance dépensé, le joueur peut choisir une unique résistance aux dégâts (balistiques, énergétiques ou de radiation) et augmenter de 1 la résistance du vêtement à ce type de dégâts, jusqu'à un maximum de 4.
- **Curiosités et objets de valeur** : le personnage trouve un magazine (**livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***, page 172) par point de chance dépensé, en plus de tout autre objet dans la zone.

## C'EST NOUVEAU, ÇA...

Certains objets des tables de butin prédéterminés sont suivis d'un astérisque (\*). Ce dernier indique que l'objet se trouve dans **Le Guide des colonies**. Si vous ne disposez pas de ce livre, remplacez l'objet par un autre, tiré au sort dans la même catégorie.

# RED ROCKET

## NIVEAU 5 – SIMPLE

« Les stations-service Red Rocket sont courantes dans les Terres désolées. On les identifie très vite grâce à leur fusée rouge vif qui jaillit de leur toit. On y trouve en général quelques bonnes affaires qui valent la peine de retourner l'endroit, mais leurs murs épais et leurs fondations solides en font souvent des sites que les colons en herbe, les récupérateurs et les pillards se disputent. Peut-être aurez-vous de la chance ? »

Les stations-service se trouvent à proximité de la plupart des anciennes villes et des routes majeures. Elles sont souvent reliées directement aux routes commerciales et à d'autres lieux très visités. Quand les personnages approchent de cette station, ils la trouvent aux mains d'une **Bricoleuse** ou d'un autre habitant des Terres désolées avec un penchant pour la mécanique. L'occupant s'efforce de retaper la vieille ruine et d'en faire un lieu plus habitable ou utile. Divisée entre l'atelier arrière, la boutique de devant et un modeste bureau, la station, plutôt petite, se parcourt en moins d'une minute. Elle contient néanmoins un trésor de ressources potentielles pour un voyageur disposé à y consacrer les efforts nécessaires.

## OBSTACLES ET MENACES

- **Eh, j'étais là en premier !** : une **Récupératrice** plutôt énergique (*Le Guide des colonies*, page 176), une dénommée **Sally-Mae**, a pris le contrôle du relais routier et installé deux tourelles à fusil cal.12 à côté de la porte d'entrée. Sally-Mae protège sa prise si on l'y force, mais elle préférera largement discuter autour d'un Nuka-Cola bien frais de la façon de remettre en état de marche le vieil endroit. Un test de **CHR + Discours** de difficulté 2 la convaincra des bonnes intentions des personnages et leur donnera un libre accès à l'endroit. Bien que Sally-Mae accepte volontiers de l'aide, elle n'apprécie pas trop les voleurs.

Table de butin du relais Red Rocket

BRIC-À-BRAC	CURIOSITÉS	ARMES	VÊTEMENTS	NOURRITURE	BOISSONS
2-4 (21 objets + 10 par PA dépensé)	2-4 (clé du coffre, boîte à outils de luxe, multioutil, numéro du magazine <i>Fixin' Things</i> )	0-2 (scie circulaire*, clé serre-tube lourde)	1-3 (bleu de travail, masque de soudure, manteau lourd)	0-2 (pain brioché, bombes sucrées)	0-3 (eau sale, Nuka-Cola, Nuka-Cherry)

## ZONES ENCLAVÉES

- **Atelier démolé** : l'atelier à l'arrière du bâtiment renferme une pléthore d'outils et d'établissements utiles, mais le tout a sans nul doute vu des jours meilleurs. Un **atelier d'armes**, un **établi d'armures** et un **poste d'armures assistées** gisent, défoncés et inutilisables. Grâce à une heure de travail et la réussite d'un test d'**INT + Réparation** de difficulté 3, un personnage peut réparer l'un de ces trois équipements. Il peut s'aider de bric-à-brac pour réduire la difficulté, à raison de 1 point par tranche de 5 objets de bric-à-brac ainsi utilisés.
- **Vieux coffre** : un vieux tableau éducatif en liège moisi cache, dans le bureau, un coffre mural. Le remarquer nécessite un test de **PER + Survie** de difficulté 1. Le coffre, verrouillé, peut être ouvert avec un test d'**AGI + Crochetage** de difficulté 3 si l'on n'en possède pas la clef. Il est possible de trouver cette dernière en fouillant le bâtiment (voir les tables de butin de cette zone). Le coffre contient de l'**argent d'avant-guerre** pour 6d20 capsules, un **pistolet .44 à canon lourd** et 6 **cartouches de .44**.

## BUTIN

Le Red Rocket est un lieu Moyen, Fouillé avec attention. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 30 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du relais Red Rocket. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

## RÉCOMPENSE DE NETTOYAGE

Nettoyer le relais Red Rocket nécessite plutôt de coopérer avec son occupante actuelle. Réparer l'atelier et aider à protéger le coin contre les menaces locales offre peut-être l'occasion de créer une colonie florissante ! Sally-Mae remercie les personnages pour leur aide et pourrait volontiers leur rendre la pareille en améliorant leur matériel du mieux qu'elle le peut, voire en leur fournissant des informations sur des lieux proches potentiellement intéressants à explorer, comme la centrale Poseidon Energy, plus loin dans ce chapitre.

## CAMP DE SUPER MUTANTS

### NIVEAU 10 – SIMPLE

« Juste à l'écart de la route principale, un groupe de super mutants s'est retranché dans l'un de leurs camps remplis de viande et baignés de sang. Trois vieux bus carbonisés forment une barricade et offrent un abri un peu plus chaud aux mutants, qui peuvent s'allonger après une dure journée de boucherie et de pillage. Un nombre malsain de grandes tiges de métal court le long des bords de la zone, ornées des cadavres couverts de viscères des attaquants précédents, à qui il manque plus d'une bouchée de chair. »


Les super mutants ont installé leur camp et l'ont décoré où ils le pouvaient avec des trophées célébrant leur force, en grande partie des cadavres à moitié dévorés. Grossiers et farouchement territoriaux, ils défendent avec plaisir leur foyer contre tout voleur de passage. Les super mutants ont tendance à entreposer les meilleures armes qu'ils arrachent aux corps de leurs victimes : leur camp peut donc révéler un surplus d'armes et de munitions à un groupe de survivants qui le nettoierait d'abord.

Le camp de super mutants dispose de deux entrées, qui n'opposent pas une grande résistance, en dehors des pièges de base et des lignes de vue dégagées pour les sentinelles. Tout élément plus complexe ne ferait que gêner les mutants à l'intérieur du camp lorsqu'ils finiraient inévitablement par foncer sur quiconque s'aventure trop près.

#### Table de butin du camp de super mutants

ARMES DE CORPS À CORPS	ARMES À DISTANCE	ARMURES	NOURRITURE	BOISSONS
2-4 (machette, masse, épée, super masse)	2-4 (fusil à verrou de fortune, fusil de chasse, minigun, lance-missiles)	2-4 (armure de pillard, armure de pillard solide, armure de combat lourde, armure de pillard lourde)	2-4 (bouchées d'écureuil, steak Salisbury, viande de chien errant, viande de molosse mutant)	1-2 (2 Nuka-Cola, lait de brahmine)



### OBSTACLES ET MENACES

- **Foule de super mutants** : le camp est occupé par une troupe de guerriers super mutants, qui patrouillent régulièrement les abords de leur foyer. Ils attrapent avec enthousiasme leurs armes et passent à l'attaque s'ils décèlent une menace, ou même la simple présence de voyageurs. La bande se compose d'un **maître super mutant**, de deux **frappeurs super mutants** et d'un nombre de **super mutants** égal à l'effectif du groupe plus 1.
- **Pièges à homme** : des planches à clous, des pièges à ours et bien d'autres encore jonchent les accès au camp. Tout personnage qui tente d'entrer par l'un des deux passages doit réussir un test d'**AGI + Athlétisme** de difficulté 2 sous peine de subir 3  de dégâts balistiques.

### BUTIN

Le camp est un lieu Moyen, Partiellement fouillé. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 30 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 1. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du camp de super mutants. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

## RÉCOMPENSE DE NETTOYAGE

Les super mutants ont tendance à rassembler leurs vivres dans de grands sacs de viande, de viscères et, bien sûr, de tout ce qu'ils ont raté en « attendrissant » leur repas. Le camp compte 4  sacs de viande, suspendus à des réservoirs d'eau ou d'autres zones surélevées. Chacun contient 3  « bouchées d'écureuil » et un unique vêtement aléatoire.

En outre, chaque camp comporte un établi d'armes et un autre d'armures, ainsi qu'un **poste de cuisine**, sur la broche duquel cuit souvent quelque chose de peu ragoûtant.

Nettoyer le camp de super mutants permet non seulement aux personnages de rafler le butin de fouille, mais aussi de sécuriser la zone pour les voyageurs, eux compris. Plus de marchands commencent à passer par là, et ils offrent même des rabais au groupe s'il accapare le mérite de ce nettoyage. Les personnages peuvent décider de recoloniser le camp, mais risquent de se retrouver pris pour cible par d'autres super mutants : d'autres bandes pourraient tenter de récupérer leur bien.


## ENTREPÔT

### NIVEAU 15 – SIMPLE

« Dans le temps d'antan, les entrepôts ne servaient qu'à stocker de manière temporaire. C'étaient des lieux entre les lieux, pour le consumérisme galopant qui frappait le monde à l'époque. À présent, ces édifices promettent le nec plus ultra des biens d'avant-guerre, mais seulement si vous êtes les premiers à les ouvrir. Cette fois, les chaînes récemment coupées et les portes ouvertes suggèrent qu'on vous a devancé. Le mieux serait de filer. Ce qui est arrivé avant vous est peut-être encore là. Ça vous laisse un peu de temps pour essayer d'attraper un petit truc brillant. »

Le plus souvent trouvés sur les quais, rattachés à de vieux hypermarchés ou rassemblés dans de grands quartiers, les entrepôts sont de véritables coffres au trésor, difficiles à ouvrir, qui cachent toutes sortes de biens. Les pillards ont livré plus d'une guerre entre eux, avec ces monuments au capitalisme pour enjeu, dans l'espoir de les ouvrir et d'y dénicher des armes, des munitions, voire d'anciens magasins de nourriture... seulement pour révéler d'innombrables boîtes pleines de sachets de cacahuètes ou d'ours en peluche. Cependant, pour chaque entrepôt contenant de l'équipement ménager, un autre attend quelque part, plein à craquer de cette puissance de feu tout américaine destinée à l'avènement du prochain seigneur de guerre des Terres désolées.

### OBSTACLES ET MENACES

- **En retard à la fête** : cet entrepôt vient d'être ouvert par une équipe réduite de synthés à la recherche d'un objectif inconnu et dirigée par un **coursier synthétique**. Il surveille la zone en quête de menaces pendant que les neuf **soldats synthétiques** (+1/ 1 par PJ au-delà ou en dessous de 4) se répartissent en groupe de trois pour ratisser l'endroit. Les synthés se montrent immédiatement hostiles envers les intrus et n'éprouvent aucun scrupule à abattre quiconque entre dans l'entrepôt. Sous la pression, le coursier peut lancer une **grenade-relais de synthétique** au prix d'une action capitale, convoquant ainsi 1  + 1 synthétiques supplémentaires en renfort. Se déplacer dans la zone sans attirer l'attention nécessite un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 4.
- **Tourelles cachées** : sur le mur de la zone arrière de l'entrepôt reposent quatre **tourelles mitrailleuses 3 coups (fixées à une paroi)**, juste hors de vue. Le terminal de sécurité rattaché au rideau contient toutes les informations sur ces engins, mais un chemin d'accès corrompu empêche l'ordinateur de les éteindre. Une fois les volets roulants ouverts, les tourelles tirent immédiatement sur ce qui entre dans la pièce.

## ZONES ENCLAVÉES

- **Camion de livraison West-Tek** : à l'arrière de l'entrepôt repose un camion de livraison West-Tek, derrière un lourd rideau contrôlé par ordinateur. Le véhicule renferme une fortune en pièces d'armure assistée, dont des châssis, des éléments d'armure et des réacteurs à fusion, cibles de l'attention de l'Institut. Même après avoir ouvert le rideau, une serrure physique protège encore le matériel. Ouvrir le rideau sur le terminal d'ordinateur nécessite un test d'**INT + Science**, et déverrouiller la serrure requiert un test de **PER + Crochetage**. La difficulté des deux tests s'élève à 4. Après avoir ouvert le camion, les personnages peuvent prendre 1 minute pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 0 et dénicher le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du camion de West-Tek. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du camion de West-Tek

ARMURES	MUNITIONS
14 (châssis d'armure assistée x2, casque T-60 x 2, brassard droit de T-60 x 2, brassard gauche de T-60 x 2, plastron T-60 x 2, jambière droite de T-60 x 2, jambière gauche de T-60 x 2)	0-2 (réacteurs à fusion x 2)

## BUTIN

Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 1 heure pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 1. En cas de réussite, ils dénicheront le minimum d'objets indiqué dans la table de butin de l'entrepôt. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin de l'entrepôt

MUNITIONS	ARMES À DISTANCE	ARMURES	ARMES DE CORPS À CORPS
4 (cartouches .45 x13, cartouches .45 x13, cartouches au plasma x 15, missiles x 3)	6-8 (carabine de combat automatique à compensation de recul et chargeur à éjection rapide x4, fusil plasma de tireur d'élite, de sniper et de reconnaissance avec boost x2, lance-missiles à triple canon et lunette x2)	5 (casque d'armure de combat solide, plastron d'armure de combat solide, brassard droit d'armure de combat solide, jambière gauche d'armure de combat solide, jambière droite d'armure de combat solide)	2-4 (éventreurs à lame courbe x2, couteau de combat à lame furtive x2)

## RÉCOMPENSE DE NETTOYAGE

Après avoir vaincu les synthés et libéré l'entrepôt de surplus militaire, les personnages devraient avoir reçu assez de récompenses. Néanmoins, une fouille du camion révèle aussi des indications vers un grand avant-poste militaire, aux mains des Artilleurs ou d'une autre faction de ce genre. En outre, les solides murs de l'entrepôt et ses défenses internes pourraient servir à développer, avec un peu de travail, une colonie petite quoique sûre. Tant que l'Institut ne revient pas, bien sûr.

# CENTRALE POSEIDON ENERGY

## NIVEAU 8 – COMPLEXE

« Jadis cœur battant de l'ancien monde, la centrale Poseidon Energy gît à présent inerte. Cible évidente pour les récupérateurs comme pour les pillards, ses murs gigantesques promettent des caches de technologie d'avant-guerre et un endroit relativement sûr pour dormir aux personnes assez tenaces pour nettoyer le lieu et le protéger. La centrale s'élève sur trois niveaux, parsemés de coins et de recoins, ainsi que de trop d'espaces où des menaces invisibles peuvent se tapir. »

La centrale Poseidon Energy est un lieu gigantesque auquel les joueurs pourront s'attaquer, empli de butin potentiel et de dangers. Le terrain à couvrir, immense, se répartit sur trois zones : le sous-sol, les niveaux principaux et le toit. Comme pour la plupart des lieux complexes, le nettoyage de la centrale Poseidon Energy constitue une quête en soi, qui nécessite d'y consacrer du temps et de nombreuses ressources. Cible incroyablement tentante, la centrale a tendance à changer de mains régulièrement, et des gangs de pillards rivaux luttent encore et encore pour le contrôle de la zone.

## BUTIN SIMPLIFIÉ

Vous pouvez traiter la centrale Poseidon Energy comme un seul Grand lieu, Fouillé avec attention, plutôt que de la diviser en zones séparées. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 2 heures pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin de Poseidon. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin de Poseidon

BRIC-À-BRAC	ARMURE	CURIOSITÉS	VÊTEMENTS	ARMES
4-8 (42 objets + 10 par PA dépensé)	1-4 (armure de métal, armure de pillard, armure de combat solide, armure de synthétique solide)	1-3 (radio, argent d'avant-guerre pour 52 capsules, module de bouilloire intégrée)	1-6 (vêtements résistants x2, bleu de travail x2, casque de chantier, masque de soudure)	1-3 (tuyau en plomb, pistolet auto 10 mm, lance-flammes)

## RÉCOMPENSE DE NETTOYAGE

Les personnages obtiennent toutes les récompenses hors butin pour avoir nettoyé le lieu, si elles existent. Elles comprennent les primes potentielles, le butin caché ou les endroits dissimulés, ainsi que les détails sur la possibilité de recoloniser la centrale ou de s'en servir de camp. **Le groupe doit pour cela nettoyer tout le lieu, et non une partie de ses zones.**

Table de butin de Poseidon

NOMBRE DE ZONES	DEGRÉ DE DÉCOUVERTE
Trois (sous-sol, niveaux principaux, toit)	Fouillé avec attention

## OBSTACLES ET MENACES


- **Des visiteurs inattendus** : dans les Terres désolées, les grands lieux attirent souvent les squatteurs. Depuis quelque temps, la centrale Poseidon Energy se trouve aux mains d'une bande de pillards, qui voit un intérêt personnel à la conserver. Mené par un **pillard vétéran** et appuyé par deux **pillards fouineurs**, le gang se compose d'un nombre de **pillards** égal à l'effectif des PJ plus 2. La bande s'est dispersée dans toute la centrale et peut être rencontrée dans n'importe quelle zone.

## NIVEAUX PRINCIPAUX



« Une série de passerelles mangées par la rouille relie les niveaux principaux de la centrale Poseidon Energy. Elles courent le long des murs et à travers de grands gouffres dont le fond est occupé par le réseau de turbines inactif. D'innombrables squatteurs qui se sont installés là au fil des ans ont rempli de vieux ateliers et des recoins avec leurs déchets et leur bazar, et la collection ne cesse de croître avec chaque nouveau propriétaire. »

Les niveaux principaux se divisent en trois étages : les vieilles turbines énergétiques occupent le rez-de-chaussée, des ateliers et des salles de pause, reliés par des passerelles, se trouvent à l'étage, et les bureaux de l'entreprise, toujours reliés par ces mêmes passerelles, au second. Une porte verrouillée au rez-de-chaussée conduit au sous-sol ; dessus, l'avertissement peint « NE PAS ENTRER » suggère la présence des goules qui se cachent en bas. La bande de pillards se rassemble surtout au second étage, puisqu'il offre les meilleures positions de tir face à toute menace.

### OBSTACLES ET MENACES

- Voir la section « Obstacles et menaces » de tout le lieu pour les menaces qui affectent les trois zones.
- **Sécurité robotique** : de vieilles tourelles de défense montées sur un mur protègent encore la zone. La bande de pillards contrôle le terminal qui les gère. La centrale comprend 6  **tourelles mitrailleuses (fixées à une paroi)** encore en état de fonctionnement, dispersées dans la zone. Toutes sont reliées au même terminal caché dans les niveaux principaux.
- **Passerelles détériorées** : le temps n'épargne rien ni personne, surtout pas des passerelles en métal fabriquées à moindre coût. Chaque fois qu'un joueur ou un PNJ subit une complication ou des dégâts d'une arme à zone d'impact pendant qu'il traverse une pas-

serelle, cette dernière s'effondre. Le personnage tombe immédiatement au sol et souffre peut-être de dégâts dus à la chute.

- **Pièges** : les précédents occupants ont installé un autre niveau de protection contre les goules qui rôdent dans le sous-sol, et ils ont posé des pièges au rez-de-chaussée. Une série de 3  **fusils surprise** et 4  **mines à fragmentation** jonche le rez-de-chaussée. Il faut réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 pour les remarquer. Après quoi, se déplacer au rez-de-chaussée requiert un test d'**AGI + Athlétisme** de difficulté 2 pour éviter de déclencher un piège. Traverser ce niveau sans avoir remarqué les pièges en déclenche automatiquement un. Un test d'**INT + (Réparation ou Explosifs)** de difficulté 2 permet de désarmer un piège.

### ZONES ENCLAVÉES

- **Bureau du directeur de site** : au plus haut des niveaux principaux, une porte verrouillée flanquée de **deux tourelles mitrailleuses (fixées à une paroi)** donne sur le bureau du directeur de site. L'ouvrir nécessite de posséder la **clef du directeur de site** (que détient le pillard vétérane) ou de réussir un test d'**AGI + Crochetage** de difficulté 3. À l'intérieur, grâce au terminal du directeur, un joueur qui réussit un test d'**INT + Science** de difficulté 3 peut déverrouiller l'accès au toit et au sous-sol, mais aussi désactiver les tourelles de sécurité ou les passer en mode amical. Consacrer 10 minutes à la fouille du bureau et réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet de dénicher le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du bureau du directeur. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du bureau du directeur

VÊTEMENTS	BOISSONS	CURIOSITÉS	BRIC-À-BRAC
1-3 (vêtements élégants, chapeau élégant, armure d'ingénieur)	1-3 (whisky, bourbon, eau purifiée)	1-3 (Tesla Science Magazine, argent d'avant-guerre pour 5d20 capsules, multioutil)	1-3 (10 objets + 10 par PA dépensé)

## BUTIN

Les niveaux principaux forment un lieu Moyen Nettoyé par le vide. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 30 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 3. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin des niveaux principaux. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin des niveaux principaux

MUNITIONS	ARMURES	CURIOSITÉS	VÊTEMENTS	ARMES	BRIC-À-BRAC
1-4 (cartouches .308 mm × 9, cartouches .38 mm × 15, cartouches cal. 12 × 9, cartouches .45 mm × 13)	0-4 (armure de pillard, armure de pillard solide, armure de pillard lourde, armure de métal lourde)	1-4 (radio, kit de réparation de robot, trousse de premiers secours, module de détection de risques)	0-4 (masque de soudure, armure d'ingénieur, vêtements décontractés, combinaison étanche)	0-4 (fusil à verrou de fortune, fusil de fortune, fusil de combat, batte de baseball en aluminium)	2-4 (21 objets + 10 par PA dépensé)

## SOUS-SOL

« Ce qui était jadis une série de tunnels de maintenance et de réserves a depuis longtemps été inondé. L'environnement froid et humide abrite désormais une meute de goules. Il semblerait que ceux qui tiennent ou tenaient la centrale ont tenté à une ou deux reprises de les éliminer, et ils ont même laissé quelques pièges à votre attention. Comme c'est gentil. »

De vieux tunnels qui relient des tuyaux inondés, des réservoirs externes et la sous-structure de la centrale se rejoignent tous dans cette zone. Avec autant de couloirs sombres et interconnectés, il devient difficile de repérer les goules, et encore plus de les chasser.



## OBSTACLES ET MENACES

- Voir la section « Obstacles et menaces » de tout le lieu pour les menaces qui affectent les trois zones.
- **Morts en maraude** : une meute de goules s'est installée dans les tunnels, et elle n'organise pas de pot d'accueil. À tout moment, dix-huit goules errent dans les couloirs. Un **luminescent redoutable** particulièrement mauvais se tapit, lui, dans la **salle du générateur de secours**. La plupart des goules se font passer pour mortes quand on les découvre : elles restent allongées, immobiles, juste sous la surface de l'eau, jusqu'à ce qu'un personnage approche assez pour qu'il vaille la peine de surgir et de se lancer à l'assaut.
- **Inondé** : la plupart des tunnels du sous-sol sont grandement inondés, ce qui en rend difficile la traversée et pose un risque pour toute personne avec une blessure ouverte. Lorsqu'un personnage progresse dans une zone inondée, l'action mineure Se déplacer ne lui permet d'atteindre qu'un emplacement à portée courte ; grâce à l'action capitale Sprinter, il peut se rendre à portée moyenne. De plus, à la fin de la journée, toute personne qui a subi des dégâts dans une zone inondée doit réussir un test de maladie (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 192) avec une difficulté accrue de +2 ou subir les effets de la dysenterie.
- **Défenses** : la porte donnant sur les niveaux principaux est protégée par 3 mines à fragmentation et deux tourelles mitrailleuses Mk I.

## ZONES ENCLAVÉES

- **Salle du générateur de secours** : au centre du sous-sol, une porte en métal à toute épreuve est verrouillée par une chaîne. Dessus, peints en rouge, les mots : « ÇA N'EN VAUT PAS LA PEINE ». Elle bloque le passage vers la salle du générateur de secours. Une fenêtre dans le vantail montre un grand générateur électrique, ainsi que la silhouette titubante du luminescent redoutable et d'un nombre de goules égal à l'effectif des joueurs plus 2. Plusieurs cadavres de pillards sont affalés sur le sol, aux côtés d'une multitude d'objets, d'outils et de pièces détachées de l'ancien monde. Si les joueurs ne tiennent pas compte de l'avertissement, un test de **FOR + Athlétisme** ou d'**AGI + Crochetage** de difficulté 2 ouvre la porte. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 3. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du générateur de secours. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.



Table de butin du générateur de secours

MUNITIONS	ARMES	ARMURES	BRIC-À-BRAC
1 (réacteur à fusion)	2-3 (lance-napalm, fusil d'assaut auto, clé serre-tube extralourde)	1 (armure de pillard)	6 (65 objets, 4 composants peu fréquents, 2 composants rares)

## BUTIN

Le sous-sol consiste en un Grand lieu Nettoyé par le vide. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 2 heures pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 3. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du sous-sol. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du sous-sol

MUNITIONS	ARMES	DROGUES	BRIC-À-BRAC	VÊTEMENTS
0-4 (cartouches de 5 mm x 160, cartouches cal. 12 x9, cartouches .44 x6, cartouches .38 x15)	1-5 (minigun, fusil à double canon, pistolet .44, démonte-pneu à lames, grenade à fragmentation x 3)	0-4 (eau sale, Stimpak x 2, antibiotiques)	2-6 (21 objets + 10 par PA dépensé)	1-4 (casque de chantier, armure d'ingénieur, vêtements résistants, bleu de travail)

## TOIT

« S'il n'y avait pas toutes ces fusillades et ces pillards, on aurait presque une belle vue. Le toit de la centrale Poseidon Energy se compose d'un grand espace ouvert qui encercle une masse de béton vieillissant. Des tours de refroidissement depuis longtemps inutilisées, mangées par l'érosion, s'élèvent du toit vers le ciel tout autour de vous. »

Le toit de la centrale ne cache pas une grande richesse, mais il offre une ligne de vue sans pareille sur les terres désolées alentour et des couverts en abondance. Tout sniper de talent y trouvera un perchoir dangereux.

## OBSTACLES ET MENACES

- Voir la section « Obstacles et menaces » de tout le lieu pour les menaces qui affectent les trois zones.
- « À terre ! » : une **mercenaire notable** s'est installée sur le toit pour y jouer du fusil. Les pillards la paient grassement pour surveiller les environs. Bien qu'elle n'éprouve aucune loyauté envers eux, elle se montre douée avec son arme. Utilisez les règles du mercenaire (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 393), en l'améliorant en personnage notable et en remplaçant ses valeurs d'AGI et d'Armes légères par 8 et 4, respectivement. La tireuse d'élite manie un **puissant fusil de chasse de tireur d'élite à lunette longue**.

## BUTIN

Le toit est un Petit lieu Intouché. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 0 et dénicher le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du toit. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du toit

MUNITIONS	ARMES	VÊTEMENTS	DROGUES
2 (cartouches .308 x9, cartouches 10 mm x 12)	0-2 (pistolet 10 mm de tireur d'élite calibré à canon long, mine à fragmentation x 3)	0-1 (chapeau décontracté)	0-1 (Mentats orange)



# ABRI ABANDONNÉ

## NIVEAU 12 – COMPLEXE

« Les Abris ont promis la sécurité à toute une génération confrontée à la guerre nucléaire, un espace où les horreurs de l'annihilation atomique ne pourraient jamais l'atteindre. D'une certaine façon, cette promesse a été tenue, puisque très peu de résidents ont survécu pour découvrir ce que le monde était devenu après s'être enfermés en faisant preuve d'une telle confiance. À en juger par les Abris qui ont été ouverts depuis, il est évident que la plupart de ces structures n'étaient que des pièges, d'une nature plus malveillante que l'atomisation insensible qui s'était abattue sur la plupart des personnes à la surface. Dans toutes les Terres désolées, les fouineurs comme les chasseurs de trésor plongent volontiers dans les entrailles des Abris, curieux de voir quels mystères ils y découvriront. Celui qui s'ouvre devant vous à présent serait hanté... mais les fantômes n'existent pas, n'est-ce pas ? »

Les Abris abandonnés ne sont pas chose courante, non seulement à cause de leur rareté, mais aussi parce qu'un Abri sans occupants en voit bientôt arriver de nouveaux, qu'il s'agisse d'habitants des Terres désolées ou d'une faune agressive. Tomber sur un complexe souterrain d'avant-guerre, complètement désert, est aussi inquiétant qu'inhabituel. Chaque Abri raconte son histoire grâce aux cadavres qu'il renferme, aux squelettes décomposés dans leur lit, aux corps scellés dans des caissons cryogéniques défailants et aux restes d'autres méthodes plus ésotériques de préservation et de trépas. Quelle que soit la raison de ce vide, un Abri abandonné propose toujours une aventure des plus profitables, pourvu que cette raison ne se terre plus dans les profondeurs. Cet Abri se compose de plusieurs niveaux qui s'enfoncent sous terre.




### NOMBRE DE ZONES

Quatre (entrée, quartier résidentiel, bureau du superviseur, laboratoire)

### DEGRÉ DE DÉCOUVERTE

Fouillé avec attention

## OBSTACLES ET MENACES

- **Air impur** : l'air est empli de drogues psychoactives, parties intégrantes d'une expérience qui a commencé voilà plusieurs siècles. Dans une zone où la concentration des agents s'envole, un personnage organique dépourvu de protection respiratoire (comme un masque à gaz en état de fonctionnement, une armure assistée complète ou une immunité contre les drogues) se trouve exposé aux drogues. Un personnage peut comprendre que quelque chose flotte dans l'air en réussissant un test d'INT + (Science ou Médecine) de difficulté 4. Jetez à l'abri des regards 2  par personnage affecté : tout Effet obtenu signifie que le personnage en question a succombé à l'Air impur. Ne jetez qu'un  pour un personnage doté de l'aptitude Résistance chimique ; le second rang l'immunise totalement. Un personnage qui a succombé commence à halluciner : il imagine de faux dangers ou revit des scènes de son passé, des souvenirs de culpabilité ou des moments d'horreurs qui l'affectent encore. Ces hallucinations trompent tout sens physique et semblent donc tout à fait réelles aux personnes qui les subissent. Si un personnage est attaqué par l'une de ses hallucinations, traitez l'attaque comme si elle était bien réelle : effectuez le jet de dégâts et suivez les blessures comme d'habitude. Seule la victime voit les blessures, qui disparaissent une heure après qu'elle a quitté toute zone d'Air impur concentré. Un personnage « tué » par une hallucination sombre en fait dans l'inconscience et entre dans un état catatonique jusqu'à ce qu'il ne soit plus exposé à l'Air impur.
- **Pièges cachés** : avant de mourir de faim, de surexposition aux drogues ou de suicide, nombre d'habitants de l'Abri ont posé des pièges pour se protéger contre les menaces, qu'elles soient réelles ou imaginaires. Chaque fois qu'un personnage pénètre dans une nouvelle salle ou un nouveau couloir, lancez 3  et ajoutez un piège de votre choix, caché dans la salle, par Effet obtenu. Les arcs Tesla et les pièges à fusil (*Le Guide des colonies*, pages 190 et 191) sont les pièges les plus courants que rencontrent les personnages, mais les anciens habitants se sont révélés plutôt inventifs sur leurs derniers jours.

- « **L'expérience doit se poursuivre !** » : le chercheur en chef de cet Abri d'avant-guerre arpente toujours les salles, d'une certaine façon. Le Chercheur, un Cérébrobot légendaire qui a depuis longtemps oublié son nom, a transplanté son cerveau dans un corps de robot. Il veille désormais sur l'Abri depuis les confins de son laboratoire. Actuellement piégé là, il gère la concentration de l'Air impur grâce à une série de caméras cachées dans tout l'Abri (ce que l'on peut découvrir grâce à un test de **PER + Science** de difficulté 3). Si le laboratoire est ouvert, le Chercheur tente de s'échapper de l'Abri avec un échantillon du composé chimique nécessaire à la fabrication de l'Air impur, afin de partir en quête d'un nouveau site de test dans les Terres désolées.

## BUTIN SIMPLIFIÉ

Vous pouvez traiter l'Abri abandonné comme un seul Grand lieu, Fouillé avec attention, plutôt que de le diviser en zones séparées. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 4 heures pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin de l'Abri abandonné. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin de l'Abri abandonné

BRIC-À-BRAC	DROGUES	CURIOSITÉS	VÊTEMENTS	BOISSONS	NOURRITURE
4-8 (42 objets + 10 par PA dépensé)	1-4 (Psycho, Daddy-o, Buffout, Mentats)	1-3 (radio, trousse de médecin, module d'analyse comportementale)	1-4 (combinaison d'Abri × 2, blouse, masque à gaz)	1-3 (eau purifiée, bière, vodka)	1-3 (macaronis Blamco [préservés], steak Salisbury [préservé], pain brioché)

## RÉCOMPENSE DE NETTOYAGE

Nettoyer l'Abri et désactiver les pompes chimiques du laboratoire interrompt la diffusion de l'Air impur et rend les lieux à nouveau habitables. De plus, vaincre le Chercheur et voler le composé chimique permet de répliquer les effets de l'Air impur avec les bonnes ressources, du temps et un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 5. Si la zone est nettoyée et que le Chercheur s'échappe, les personnages pourraient le rencontrer à nouveau, plus tard, ou prendre sur eux de contrecarrer son plan : libérer l'Air impur sur les habitants des Terres désolées qui ne se doutent de rien.



## ENTRÉE

« L'imposant nombre jaune qui identifiait jadis la porte de cet Abri s'est effacé sous le passage du temps. Un grand terminal d'ordinateur repose à côté ; dessus, une série de boutons et de ports couverts luit toujours. Qui sait ce que pourrait encore cacher cette porte ? »

La porte de l'Abri est restée scellée depuis qu'elle s'est fermée pour la première fois, voilà plus de deux siècles. La déverrouiller à l'aide du terminal nécessite un esprit affûté ou un **Pip-Boy**. Le panneau s'écarte ensuite pour révéler une entrée et un poste de contrôle de sécurité. Un couple de squelettes gît, affalé par terre juste de l'autre côté de l'ouverture, entouré de profondes traces de griffures sur la porte et le sol. Un autre couloir mène plus bas, dans les quartiers résidentiels.

### OBSTACLES ET MENACES

- **Sésame, ouvre-toi** : pour pénétrer dans cette zone, les personnages doivent se servir du terminal. Ils peuvent tenter de pirater la console, ce qui nécessite un test d'**INT + Science** de difficulté 4, ou y relier un Pip-Boy pour convaincre l'Abri que l'utilisateur est un résident potentiel et lui ordonner de s'ouvrir comme il se doit, ce qui évite le test. Ouvrir la porte de l'Abri déclenche une série d'alarmes et de gyrophares, ce qui alerte le Chercheur dans le laboratoire de l'arrivée des personnages.

### ZONES ENCLAVÉES

- **Bureau de la sécurité** : à droite de l'entrée, au bout d'une passerelle suspendue, une porte à verrou

### BUTIN

L'entrée est un lieu Moyen Fouillé avec attention. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent aussi prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin de l'entrée. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

#### Table de butin de l'entrée

VÊTEMENTS	ARMES	CURIOSITÉS	BRIC-À-BRAC
3 (chapeau élégant, combinaison d'Abri, blouse)	0-3 (clé serre-tube perforante, queue de billard barbelée, planche à lames)	0-3 (note gribouillée évoquant des fantômes, argent d'avant-guerre pour 33 capsules, trousse de premiers secours)	3 (42 objets)

magnétique donne sur le bureau de la sécurité. On peut apercevoir par les deux fenêtres de la pièce les casiers d'armes et le terminal qu'il renferme. Un panneau de sécurité encastré, à côté de la porte, demande soit un mot de passe (trouvé plus loin dans l'Abri) soit un test d'**INT + Science** de difficulté 4 afin d'ouvrir la porte. Après quoi, les personnages peuvent inspecter le terminal de sécurité. La programmation de ce dernier impose de maintenir la porte de l'Abri scellée jusqu'à une activation extérieure. L'ordinateur contient aussi un email vieux d'un siècle, adressé par le superviseur de l'Abri, qui explique avoir décelé un problème avec l'unité de filtration de l'air : toute odeur inhabituelle doit être signalée à la section ingénierie pour enquête. Les personnages peuvent aussi prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du bureau de la sécurité. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

#### Table de butin du bureau de la sécurité

ARMURES	MUNITIONS	ARMES
6 (casque de sécurité Vault-Tec × 3, armure de sécurité Vault-Tec × 3)	1 (cartouches 10 mm × 24)	2-6 (matraque étourdissante ×3, pistolet 10 mm puissant ×3)


## QUARTIER RÉSIDENTIEL

« Un escalier en colimaçon descend vers un grand atrium. Sur ses murs, des affiches de l'éternellement souriant Vault Boy mettent en garde contre les dangers du monde extérieur et son atmosphère polluée. L'atrium rejoint un réseau de couloirs vers différentes zones, dont une section d'habitation, une autre de service et les jardins. Au-delà de ces derniers se dressent deux portes. L'une mène vers le laboratoire, plus bas ; l'autre vers le bureau du superviseur, plus haut. Tout ça semblerait organisé à merveille, sans tous ces cadavres partout. »

Divisé en plusieurs parties distinctes, le quartier résidentiel se compose d'une zone au charme désuet, dont les étroits corridors relient des espaces plus vastes. Les habitations comprennent vingt petites pièces, dont la plupart sont barricadées et verrouillées. La section de service comporte un vieux salon de coiffure, une salle de restauration et un modeste comptoir d'achat-revente qui présente encore quelques bibelots poussiéreux. Les jardins disposent d'un sprinkler toujours en fonctionnement, ainsi que d'un système d'irrigation automatisé : de nombreux fruits et légumes ont alors pu pousser. D'autres corps jonchent la zone, et des squelettes s'alignent le long des murs ou se tiennent sur les chaises. La plupart ne montrent aucune cause de la mort, mais d'autres ont de toute évidence reçu des coups mortels.

### OBSTACLES ET MENACES

- **Réservé au personnel autorisé** : la porte du laboratoire est verrouillée. Pour l'ouvrir, il faut entrer sur le pavé numérique le **code du superviseur**, qui se trouve dans le bureau de celui-ci.
- **Jardiniers corrompus** : le temps a fini par corrompre 5 **Mister Handy**, plus 1 par joueur au-delà de quatre, qui poursuivent néanmoins leurs devoirs de jardinier. À présent, ils considèrent toute forme de vie comme de la vermine contagieuse et porteuse de parasites. Ils attaquent à vue tout personnage qui pénètre dans les jardins, sauf si ledit personnage porte une combinaison d'Abri.
- **Pièces verrouillées et barricadées** : pour récupérer tout ce qui se trouve dans la zone, les personnages

doivent déverrouiller de nombreuses portes des quartiers résidentiels et enlever les barricades. Quand ils pénètrent là, lancez 5  + 1 par joueur. Chaque Effet représente une porte verrouillée ou une barricade. Une barricade nécessite un test de **FOR + (Athlétisme ou Réparation)** de difficulté 2 pour l'enlever. Ouvrir un verrou exige un test de **PER + Crochetage** de difficulté 2. Lorsque les personnages fouillent la zone, réduisez de 1 par pièce inaccessible le minimum du nombre d'objets sur la table de butin.

### ZONES ENCLAVÉES

- **Jardins** : la zone bien entretenue des jardins se pare d'une végétation luxuriante grâce à une équipe d'unités **Mister Handy** rebelles. Après avoir nettoyé l'endroit, les personnages peuvent prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 1. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin des jardins. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

#### Table de butin des jardins

##### NOURRITURE (AUCUN OBJET N'EST IRRADIÉ)

6-12 (carotte × 3, maïs × 3, courge × 2, melon × 2, tomate × 2)

- **Section de service** : un fauteuil solitaire se tient au milieu du vieux salon de coiffure. Une sélection de ciseaux, de coupe-choux et d'autres instruments est éparpillée dans toute la pièce. Chaque objet est maculé de sang séché. Un unique corps, vêtu d'une tenue chic, git en tas de l'autre côté de la salle, la poitrine perforée par des balles. À côté, une porte donne sur une autre pièce, dans laquelle plusieurs corps ont été disposés en étoile sur le sol. Une glacière au milieu de la salle contient des scalps préservés. Une note a été accrochée à la boîte à l'aide d'un **couteau de combat furtif** : les corps ont servi de sacrifice à une créature dénommée Ug-Qualtoth et, sans l'aide du coiffeur, l'être ancien aurait décimé l'Abri.

## BUTIN

La zone résidentielle est un lieu Moyen, Fouillé avec attention. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 30 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du quartier résidentiel. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

*Table de butin du quartier résidentiel*

VÊTEMENTS	NOURRITURE	BOISSONS	BRIC-À-BRAC	ARMES	CURIOSITÉS
2-4 (combinaison d'Abri x 2, vêtements élégants, vêtements décontractés)	2-4 (biscuits Fancy Lads, boules de gomme, Purée-minute [préservée], bol de nouilles)	2-4 (Eau purifiée x 2, bière, Nuka Cola Quantum)	4 (52 objets)	2-4 (matraque étourdissante, canne à pointes, rouleau à pâtisserie tranchant, tuyau en plomb lourd)	0-2 (6 épingles, torche)



## BUREAU DU SUPERVISEUR

« Une courte volée de marches conduit au bureau du superviseur, où vous attendent une autre porte barricadée et un autre tas de cadavres décomposés. Par un interstice entre les meubles à tiroir et les étagères, vous distinguez à peine le squelette d'une personne vêtue aux couleurs de Vault-Tec, qui tourne lentement, suspendu au ventilateur encore alimenté. »

Le bureau du superviseur est une petite pièce bloquée par une barricade érigée à la hâte. Deux corps gisent dans l'escalier, devant la porte : tout semble indiquer qu'une bagarre a éclaté ici. À l'intérieur, le cadavre du superviseur, une corde autour du cou, pend à un ventilateur qui tourne lentement. Le bureau même accueille un terminal, dont l'écran est fissuré et cassé. Une série de chiffres sur le clavier est soulignée par le brun écarlate sombre du sang séché. Un message sanglant est griffonné sur le bureau : « J'ai enfermé le Diable en bas, pardonnez-moi mes péchés ».

### BUTIN

Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 30 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du bureau du superviseur. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du bureau du superviseur

CURIOSITÉS	VÊTEMENTS	BOISSONS	ARMES
3 ( <i>Tesla Science Magazine</i> n° 1, <i>Massachussets Surgical Journal</i> , lecteur d'holobande)	1-3 (combinaison d'abri, vêtements élégants, vêtements décontractés)	3 (bourbon, whisky, vodka)	1-3 (fusil de combat auto, pistolet 10 mm calibré, matraque étourdissante)



### OBSTACLES ET MENACES


- **Barricade** : la barricade de casiers dressée pour empêcher les gens de rentrer dans la pièce peut être détruite à l'aide d'un test d'**INT + Explosifs** de difficulté 1 et l'utilisation d'une arme dotée de la qualité Zone d'impact. Les personnages peuvent sinon passer 15 minutes à débayer l'entrée grâce à un test de **FOR + Athlétisme** de difficulté 2.
- **Le code** : le superviseur a entré le code de la porte du laboratoire dans le terminal avant de s'ôter la vie. Cependant, il faut encore trouver le bon ordre des chiffres pour obtenir le bon code. Un personnage peut consacrer 1 heure à un test d'**INT + Science** ou de **PER + Médecine**, difficulté 3 dans les deux cas, pour y parvenir.

## LABORATOIRE

« La porte coulisse avec une exhalaison rapide. L'air piégé vous assaille les narines de relents douceâtres. Au-delà s'ouvrent les salles d'un laboratoire, une série de consoles inactives disposées devant un ensemble d'instruments de médecine et de raffinage. Le tout semble destiné à la distillation de produits chimiques. Le mur opposé se compose de fenêtres, qui donnent sur des salles d'opération, dont l'une contient toujours un corps attaché à une curieuse machine. De l'autre côté de la pièce, des panneaux indiquent deux directions opposées : "Bureau" et "Salles des patients". »


Le laboratoire de l'Abri, antre du Chercheur, se divise en quatre zones. La plus grande section est le labo de test, qui conduit directement dans les salles de chirurgie, les salles des patients et le bureau. Le laboratoire contient une variété bien plus dense d'Air impur, aux effets plus puissants, ce qui en fait une zone bien plus dangereuse.

### OBSTACLES ET MENACES

- **Composé chimique 451-A** : à l'entrée des personnages, le **Chercheur** libère une version bien plus redoutable de l'Air impur. Tout personnage exposé qui n'aurait pas encore subi les effets de la drogue doit à nouveau lancer 2  : tout Effet le fait succomber à l'Air impur. En plus des symptômes habituels, le personnage subit 1 point de Fatigue.
- **Le Chercheur** : Cérébrobot légendaire (voir **Le Guide des colonies**, page 177), le Chercheur quitte le laboratoire de test et se rend dans les salles de chirurgie pour y récupérer un distillat du composé 451-A avant de tenter de fuir l'Abri pour de bon. Le Chercheur n'utilise pas son fusil Tesla, mais un pistolet à seringues chargé au composé 451-A. Bien qu'il accepte le combat si on l'y force, il préfère éviter tout conflit et se sert de son médusatron pour neutraliser ses cibles et leur injecter le composé 451-A avant de s'échapper.

### ZONES ENCLAVÉES


- **Salles de chirurgie** : reliées à la salle principale par un petit passage sur le côté, les salles de chirurgie se composent de quatre petites pièces dotées chacune

d'une table en acier en leur milieu. Des boîtiers scellés renfermant des outils, une aiguille métallique et un mécanisme d'extraction flottent au-dessus des restes squelettiques qui occupent certaines tables. Leur colonne vertébrale montre une perforation évidente. La machine est reliée à une série de tubes d'échantillons renfermant un mélange du liquide céphalorachidien du patient, orné d'une étiquette de chaque côté : « Composé 451-A ». Chaque salle contient 3  doses, qui peuvent servir de munitions de pistolet à seringues, comme indiqué ci-contre.

- **Bureau** : la petite pièce du bureau du Chercheur contient plusieurs cadavres humains disposés sur des tables à spécimen, un unique terminal de recherche et un ensemble de moniteurs relié au système de filtration de l'air de l'Abri. Un coup d'œil rapide sur les écrans révèle un mélange d'hallucinogènes enivrant directement branché sur les réserves d'oxygène. Les moniteurs montrent l'entièreté de l'Abri, ce qui permet aux personnages de suivre les déplacements du Chercheur s'ils ne l'ont pas neutralisé. Le terminal de recherche dévoile en détail comment le Chercheur a pompé des hallucinogènes extrêmement dangereux dans tout l'Abri, à intervalles réguliers pendant des années, pour étudier leurs effets sur les habitants. Il a fini par extraire les liquides céphalorachidiens des sujets ayant le plus souffert pour les utiliser dans son test suivant. Le Chercheur, au cours du test final, a inondé tout l'Abri de la souche la plus récente, ce qui a conduit à l'hystérie collective. Les notes expliquent ensuite que le chercheur en chef a greffé son cerveau dans un corps robotique pour s'assurer de pouvoir poursuivre son travail. Un **pistolet à seringues de reconnaissance à canon long de tireur d'élite** peut être trouvé dans la pièce, en plus des objets de la table de butin du bureau. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 10 minutes pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 3. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du bureau. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du bureau

DROGUES	VÊTEMENTS	CURIOSITÉS	ARMES
6-10 (Mentats fruits rouges, Bufftats, Calmex, Daytripper, Overdrive, Psychobuff, X-Cell, Super Stimpak x 2, Mentats raisin)	1 (blouse)	2 (Unstoppables « Dr Brainwash et son armée de dé-capitalistes! », Tumblers Today « Ouvrez toutes les serrures en 5 secondes chrono »)	1 (éventreur rallongé)

- **Salles des patients** : cet ensemble de salles capitonnées et verrouillées, au mur portant des déchirures profondes, renferme des cadavres oubliés, et pas grand-chose d'autre. Même si les pièces ne contiennent aucun objet, les corps peuvent être transportés dans les salles de chirurgie et placés sur une table, ce qui enclenche les appareils. Ces derniers extraient de chaque corps 4  doses de **composé 451-A** supplémentaires. L'un des corps s'avère tenir dans son poing serré un **mot de passe de terminal de sécurité**.

## BUTIN

Le laboratoire est un Grand lieu, Fouillé avec attention. Après avoir nettoyé la zone, les personnages peuvent prendre 2 heures pour effectuer un test de **PER + Survie** de difficulté 2. En cas de réussite, ils dénichent le minimum d'objets indiqué dans la table de butin du laboratoire. Les objets trouvables sont précisés pour chaque catégorie. Il est possible, après chaque jet, de dépenser des PA pour dénicher un objet supplémentaire de la catégorie actuelle, jusqu'à la limite maximale de cette catégorie.

Table de butin du laboratoire

VÊTEMENTS	DROGUES	BRIC-À-BRAC	CURIOSITÉS
2 (blouse, combinaison étanche)	6 (Buffout, Psycho, Psychobuff, Overdrive)	4 (52 objets)	2-6 (capteur de reconnaissance, kit de réparation de robot, trousse de premiers secours, module de diagnostic, boîte à outils de luxe, module d'analyse comportementale)







★ *Chapitre Trois* ★

# NOUVELLES APTITUDES

APTITUDES . . . 44 |

## Chapitre Trois

# NOUVELLES APTITUDES

## APTITUDES

### APTITUDES DE FORCE

#### ARMATURE ÉQUILBRÉE

Rangs : 3

Prérequis : FOR 8, niveau 5+

Le poids indiqué de l'armure que vous portez (hormis une armure assistée) diminue de 25 %. Au rang 2, il diminue de 50 %. Au rang 3, il diminue de 75 %.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.



#### BARRAGE DE BALLES

Rangs : 3

Prérequis : FOR 8, niveau 8+

Lorsque vous maniez une arme lourde, votre RD augmente de +2. Au rang 2, elle augmente de +3. Au rang 3, elle augmente de +4.

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



#### FERRAILLEUR

Rangs : 1

Prérequis : FOR 6, niveau 4+

Le poids de tout le bric-à-brac que vous transportez est réduit de moitié.



#### GARDE LEVÉE

Rangs : 3

Prérequis : FOR 6, niveau 1+

Au rang 1, lorsqu'une attaque au corps à corps vous touche, considérez votre RD balistiques ou énergétiques (selon le type de dégâts de l'attaque) comme supérieure de 1. Au rang 2, ce bonus de RD augmente à +2. Au rang 3, il augmente à +3.


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



#### GLADIATEUR

Rangs : 3

Prérequis : FOR 6, niveau 2+

Lorsque vous maniez une arme de corps à corps à une main, les dégâts de cette arme augmentent de +1  par rang dans cette aptitude.

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



## INCISIF

Rangs : 2  
Prérequis : FOR 6,  
niveau 2+



Lorsque vous maniez une arme de corps à corps, cette dernière gagne l'effet de dégâts Perforant 1 ou ajoute +1 à la valeur de l'effet Perforant si elle en est déjà dotée. Au rang 2, l'effet Perforant passe à 2, ou augmente de +2 si l'arme en est déjà dotée.

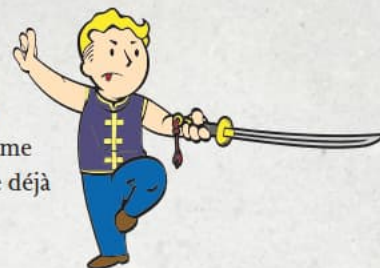
Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 9.

## MAÎTRE EN ARTS MARTIAUX

Rangs : 1  
Prérequis : FOR 6, niveau 8+

Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps, une action capitale supplémentaire ne vous coûte que 1 PA

et non 2, pourvu que cette nouvelle action soit aussi une attaque au corps à corps avec la même arme ou une autre arme déjà équipée.



## TOUS AZIMUTS

Rangs : 1  
Prérequis : FOR 7,  
niveau 10+


Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec un fusil de chasse, une action capitale supplémentaire ne vous coûte que 1 PA et non 2, pourvu que cette nouvelle action soit aussi une attaque à distance avec le même fusil.



## APTITUDES DE PERCEPTION


### ABONDANCE DU BOUCHER

Rangs : 3  
Prérequis : PER 8, niveau 3+

Lorsque vous dépecez avec succès une carcasse animale, vous pouvez lancer +1  par rang dans cette aptitude. Vous trouvez alors un nombre de morceaux de viande supplémentaires (comme indiqué dans l'ensemble de statistiques de l'animal) égal au résultat obtenu.

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



Lorsque vous maniez un arc ou une arbalète, ajoutez +1  aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.

### ÇA VA PÉTER !

Rangs : 1  
Prérequis : PER 8, niveau 8+

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme lancée dotée de la qualité Zone d'impact, la difficulté de base de l'attaque égale 1 et non 2.



### ARCHERIE

Rangs : 3  
Prérequis : PER 6, niveau 1+

## FINE GÂCHETTE

Rangs : 2

Prérequis : PER 7, niveau 7+

Lorsque vous effectuez, après avoir visé, une attaque à distance avec une arme à distance à une main, la portée de l'arme augmente d'un cran (de courte à moyenne, de moyenne à longue). Au rang 2, l'arme gagne aussi la qualité Précis si elle n'en est pas déjà dotée.


Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.



## LUMIÈRE OBSCURE

Rangs : 3

Prérequis : PER 8, niveau 3+

Lorsque vous effectuez une attaque contre un lumineux ennemi, vous infligez +1  de dégâts par rang dans cette aptitude.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.



## FLÈCHE DANS LE GENOU

Rangs : 1

Prérequis : PER 8, niveau 4+

Lorsque vous maniez un arc ou une arbalète, l'arme gagne l'effet de dégâts Perforant 1 ou ajoute +1 à la valeur de l'effet Perforant si elle en est déjà dotée.



## YEUX DE CHAT

Rangs : 1

Prérequis : PER 8, niveau 7+

Lorsque vous essayez d'éviter d'attirer l'attention ou vous cachez d'un ennemi, vous pouvez ignorer l'augmentation de difficulté aux tests due à la pénombre ou aux ténèbres.



## APTITUDES D'ENDURANCE


### ACCRO AU COLA

Rangs : 1

Prérequis : END 6, niveau 14+, inaccessible aux robots

Lorsque vous buvez un Nuka-Cola, la boisson vous rend deux fois plus de PV que la normale.



la chair humaine compte comme un objet de nourriture Irradié qui restaure 4 PV. Vous devez donc jeter 1  et subissez 1 point de dégâts de radiation si vous obtenez un Effet. La plupart des personnes voient la consommation de chair humaine comme un acte abject, que la majorité des colonies considèrent comme un crime. Au rang 2, vous pouvez aussi dépecer les goules de cette manière. Au rang 3, vous pouvez aussi dépecer les super mutants de cette manière.

### CANNIBALE

Rangs : 3


Prérequis : END 8, niveau 10+, inaccessible aux robots

Vous pouvez tenter de dépecer une dépouille humaine, ce qui nécessite un test d'END + Survie de difficulté 0. Vous récupérez ainsi un morceau de viande humaine, que vous pouvez consommer sur-le-champ. Pour vous,

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 9. Un super mutant peut ignorer le prérequis de niveau pour le premier rang uniquement.



## Noires envies

Le cannibalisme peut être addictif : après avoir consommé de la chair humaine, lancez un nombre de  égal au nombre de fois où vous avez mangé de la chair humaine lors de cette partie. Si vous obtenez au moins deux Effets, vous devenez dépendant.

Tant que vous êtes dépendant, aucune nourriture ne vous rassasie, hormis la chair humaine (qui vous amène directement au degré « rassasié »). Quatre heures après vous être rassasié, vous subissez immédiatement 1 point de fatigue et devenez affamé, sans connaître les états intermédiaires.

Vous pouvez guérir de cette dépendance de la même manière que pour toutes les autres.

## COUPEUR DE SOIF

Rangs : 1

Prérequis : END 7, niveau 6+

Vous ne risquez plus d'attraper une maladie en buvant de l'eau sale



## CUIRASSIER

Rangs : 3

Prérequis : END 7, niveau 5+

Tant que vous portez une armure (hormis une armure assistée), vos RD balistiques et énergétiques augmentent de +1 par rang dans cette aptitude.



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

## DROMADAIRE

Rangs : 1

Prérequis : END 7, niveau 3+, inaccessible aux robots

Lorsque vous buvez une boisson, votre statistique de soif remonte d'un degré de plus que la normale vers désaltéré (donc de deux degrés, ou de trois si vous buvez de l'eau purifiée).



## GOULE-ATTITUDE

Rangs : 3

Prérequis : END 9, niveau 7+, inaccessible aux goules et aux robots



Votre corps, comme celui d'une goule, guérit quand vous êtes exposé aux radiations. Vous récupérez 1 PV par tranche complète de 4 points de dégâts de radiation que vous subissez. Au rang 2, vous récupérez 1 PV par tranche complète de 3 points de dégâts de radiation que vous subissez. Au rang 3, vous récupérez 1 PV par tranche complète de 2 points de dégâts de radiation que vous subissez. Les radiations réduisent tout de même votre maximum de PV.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.

## IGNIFUGÉ

Rangs : 3

Prérequis : END 6, niveau 7+

Chaque rang dans cette aptitude vous offre +1 en RD énergétiques contre les lance-flammes, les cocktails Molotov et toute autre arme utilisant le feu, ainsi que contre les armes dotées de la qualité Zone d'impact.



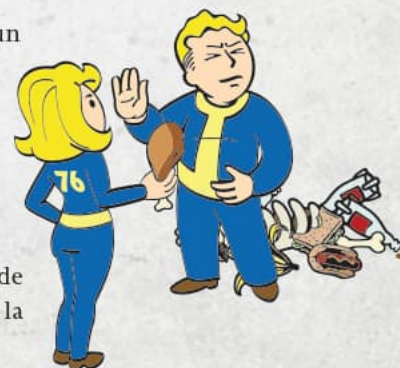
Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.

## MÉTABOLISME LENT

Rangs : 1

Prérequis : END 7, niveau 5+, inaccessible aux robots

Lorsque vous mangez un objet de nourriture, votre statistique de faim remonte d'un degré de plus que la normale vers rassasié (donc de deux degrés pour de la nourriture non cuisinée, ou de trois si vous mangez de la nourriture cuisinée).






## RADICOOOL

Rangs : 1

Prérequis : END 6, niveau 12+, non immunisé contre les radiations



Lorsque vos dégâts de radiation égalent ou excèdent le quart de votre maximum de PV, vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test reposant sur la FOR et ajouter +1  aux dégâts de vos attaques au corps à corps. Lorsque vos dégâts de radiation égalent ou excèdent la moitié de votre maximum de PV, vous pouvez relancer 2d20 lors de tout test reposant sur la FOR et ajouter +2  aux dégâts de vos attaques au corps à corps. Lorsque vos dégâts de radiation égalent ou excèdent les trois quarts de votre maximum de PV, vous pouvez relancer 3d20 lors de tout test reposant sur la FOR et ajouter +3  aux dégâts de vos attaques au corps à corps.

## RÉSISTANCE NATURELLE

Rangs : 1

Prérequis : END 7, niveau 10+


Vous ne risquez plus d'attraper une maladie si vous respirez des vapeurs toxiques ou dormez à même le sol.



## REVENANT

Rangs : 1

Prérequis : END 8, niveau 12+

Lorsqu'on vous ranime, augmentez de +2  les dégâts de toutes vos attaques jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous retombiez à 0 PV.



## VACCINÉ

Rangs : 1

Prérequis : END 7, niveau 16+

Vous ne risquez plus d'attraper une maladie si un mammifère, un lézard ou un insecte vous griffe ou vous mord.



## APTITUDES DE CHARISME

### AMBULANCIER

Rangs : 3

Prérequis :

CHR 8, INT 7, niveau 9+



Lorsque, en combat, vous réussissez à stabiliser un allié mourant grâce à l'action Porter secours, vous n'avez plus besoin de dépenser 1 PA pour lui faire reprendre connaissance. De plus, votre patient récupère 2 PV au début de son prochain tour. Au rang 2, il récupère 4 PV au début des deux prochains tours. Au rang 3, il récupère 6 PV au début de ses trois prochains tours.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.


### ATTENDRISEUR

Rangs : 3

Prérequis : CHR 7, niveau 8+

Lorsque l'une de vos attaques (à distance ou au corps à corps) touche un ennemi, vous pouvez dépenser 1 PA pour le rendre vulnérable jusqu'à



la fin de son prochain tour. Un ennemi vulnérable voit les dégâts des attaques qu'il subit augmenter de 1  par rang dans cette aptitude.

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

## CHIRURGIEN DE TERRAIN

Rangs : 1

Prérequis : CHR 8, INT 8, niveau 15+

Lorsque vous utilisez un Stimpak (y compris un Stimpak dilué ou un Super Stimpak) dans le cadre de l'action Porter secours, vous pouvez guérir 3 PV par PA dépensé. Lorsque vous utilisez du RadAway (y compris du RadAway dilué) dans le cadre de l'action Porter secours, vous pouvez éliminer 1 point de dégâts de radiation supplémentaire par PA dépensé.



## EXTRÊMEMENT GÉNÉREUX

Rangs : 1

Prérequis : CHR 7, niveau 12+, non immunisé contre les radiations

Lorsque vos dégâts de radiation égalent ou excèdent le quart de votre maximum de PV, vos attaques au corps à corps reçoivent l'effet de dégâts Radioactif.



## INSOUCIANT

Rangs : 1

Prérequis : CHR 9, niveau 17+

La première fois que vous consommez une boisson alcoolisée lors d'une scène, récupérez 1 point de chance, sans dépasser votre maximum.



## MÉDECIN SPIRITUEL

Rangs : 3

Prérequis : CHR 7, niveau 6+

Lorsque, en combat, vous réussissez à stabiliser un allié mourant grâce à l'action Porter secours, vous récupérez 1 PV. Au rang 2, vous récupérez 2 PV, et 2 PV supplémentaire au début de votre prochain tour. Au rang 3, vous récupérez 3 PV, et 3 PV au début de vos deux prochains tours.




Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 9.

## SILENCIEUX

Rangs : 3

Prérequis : CHR 6, niveau 10+

Lorsque vous réussissez une attaque contre un ennemi, vous pouvez dépenser 1 PA pour le réduire au silence jusqu'à la fin de son prochain tour. Un ennemi réduit au silence voit les dégâts qu'infligent ses attaques diminuer de 1  par rang dans cette aptitude.




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

## SUCEUR DE SANG

Rangs : 1

Prérequis : CHR 6, niveau 11+

Lorsque vous buvez du sang (que ce soit une poche de sang ou de sang luminescent, ou du sang irradié), vous récupérez désormais deux fois plus de PV que la normale et votre statistique de soif remonte d'un degré vers désaltéré. Lorsque vous buvez du sang irradié, vous ne lancez plus que 1  pour déterminer les dégâts de radiation subis.



## TOUCHER GUÉRISSEUR

Rangs : 1

Prérequis : CHR 8, INT 7, niveau 18+

Lorsque, en combat, vous réussissez à stabiliser un allié mourant grâce à l'action Porter secours, cet allié élimine également un nombre de points de dégâts de radiation égal à vos rangs en Médecine.



## APTITUDES D'INTELLIGENCE

### ARMURE DE FORTUNE

Rangs : 3

Prérequis :

INT 6, niveau 5+

Lorsque vous réparez une pièce d'armure assistée pour lui rendre des PV, rendez-lui 1 PV supplémentaire, +1 par rang dans cette aptitude.



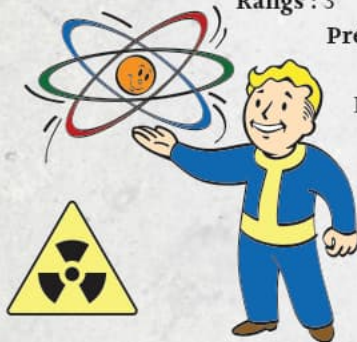
Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.

### GROS CONSOMMATEUR

Rangs : 3

Prérequis : INT 9, niveau 10+

Les réacteurs à fusion que vous utilisez contiennent désormais 3 charges supplémentaires. Au rang 2, ils contiennent 6 charges supplémentaires. Au rang 3, ils contiennent 10 charges supplémentaires.



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

### LE COÛT DE LA FORTUNE

Rangs : 1

Prérequis : INT 6, niveau 5+

Les armes de fortune que vous utilisez ne subissent pas la qualité Imprévisible.

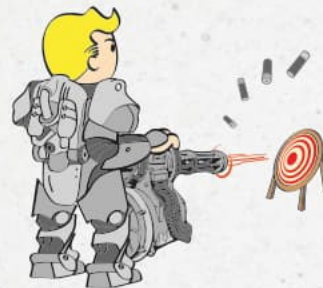


### STABILISÉ

Rangs : 1

Prérequis : INT 7, niveau 16+

Lorsque vous portez une armure assistée, vous pouvez relancer 1d20 lors de toute attaque que vous effectuez avec une arme lourde, et toute arme lourde que vous maniez gagne l'effet de dégâts Perforant 1 ou ajoute +1 à la valeur de l'effet Perforant si elle en est déjà dotée.



## APTITUDES D'AGILITÉ

### AGENT SECRET

**Rangs :** 3  
**Prérequis :** AGI 9, niveau 7+

Lorsque vous utilisez un Stealth Boy, ses effets perdurent un tour de plus par rang dans cette aptitude.



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

### ÉVASIF

**Rangs :** 1  
**Prérequis :** AGI 7, niveau 7+

Les RD balistiques et énergétiques de toutes vos localisations augmentent selon votre valeur d'Agilité. Vous ne recevez pas ce bénéfice si vous portez une armure assistée ou êtes encombré.



AGI 7-8 : +1 RD balistiques et énergétiques  
AGI 9-10 : +2 RD balistiques et énergétiques  
AGI 11+ : +3 RD balistiques et énergétiques

### LA SURVIE DANS LE SANG

**Rangs :** 3  
**Prérequis :** AGI 8, niveau 3+

Lorsque vous subissez des dégâts qui devraient vous laisser 25 % ou moins de vos PV maximaux, vous pouvez utiliser automatiquement un Stimpak (y compris un Stimpak dilué ou un Super Stimpak). Au cours d'une même scène, vous pouvez recourir à cette aptitude une fois par rang dans celle-ci.

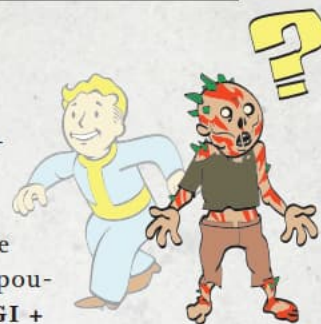


Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.

### ROI DE L'ÉVASION

**Rangs :** 1  
**Prérequis :** AGI 8, niveau 15+

En plein combat, si aucun ennemi ne vous voit lorsque débute votre tour, vous pouvez effectuer un test d'AGI + **Discrétion** pour tenter de vous cacher : la difficulté égale le nombre d'ennemis situés à portée moyenne ou inférieure de vous. Une fois que vous êtes caché, les ennemis ne savent plus où vous vous trouvez. Ils peuvent néanmoins vous chercher. En outre, les ennemis ne bénéficient d'aucun bonus pour vous détecter si vous entreprenez l'action Sprinter.



### PATTES DE CHÈVRE

**Rangs :** 3  
**Prérequis :** AGI 7, niveau 7+

Par rang dans cette aptitude, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la RD balistiques contre les dégâts de chute.

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



### REBELLE MODERNE

**Rangs :** 3  
**Prérequis :** AGI 7, niveau 8+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme à distance à une main sans viser, vous obtenez en cas de réussite 1 PA supplémentaire par rang dans cette aptitude. Ces PA supplémentaires ne peuvent pas être conservés.

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



## SPRINT FINAL

Rangs : 1

Prérequis : AGI 7, niveau 8+

Lorsque vous entreprenez l'action Sprinter, si votre niveau de PV actuel est inférieur à la moitié de votre maximum de PV, vous pouvez dépenser 1 PA pour vous déplacer d'une zone supplémentaire.



## APTITUDES DE CHANCE

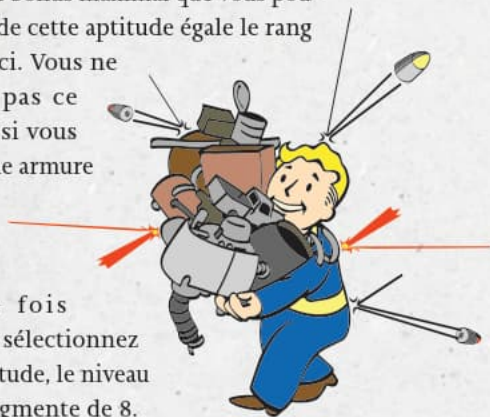
### BOUCLIER DE BRIC-À-BRAC

Rangs : 3

Prérequis : CHA 7, niveau 1+

Ajoutez +1 à vos RD balistiques et énergétiques pour chaque tranche de 5 objets de bric-à-brac que vous transportez. Le bonus maximal que vous pouvez tirer de cette aptitude égale le rang de celle-ci. Vous ne recevez pas ce bénéfice si vous portez une armure assistée.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.



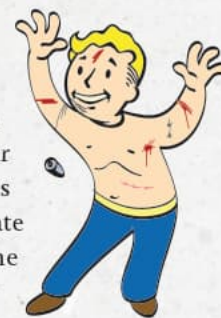
Sous la pluie ou en pleine tempête de radiations, vous récupérez 1 PV au début de chacun de vos tours de combat, ou un nombre de PV égal à la moitié de votre valeur de Chance (arrondie au supérieur) pour chaque heure de pluie.

### HEUREUX HASARD

Rangs : 3

Prérequis : CHA 7, niveau 5+

Si vos PV actuels sont inférieurs au tiers de votre maximum et que l'on vous attaque, vous pouvez dépenser 1 point de chance avant que les dés ne roulent : dans ce cas, l'attaque rate automatiquement. Au cours d'une même scène, vous pouvez recourir à cette aptitude une fois par rang dans celle-ci.



### CHASSEUR DE TEMPÊTES

Rangs : 1

Prérequis : CHA 6, niveau 15+

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



## MYSTÉRIEUX SAUVEUR

Rangs : 1

Prérequis : CHA 7, niveau 1+

De temps à autre, un Mystérieux sauveur vous vient en aide, avec des résultats mortels. Au début d'une rencontre de combat, vous pouvez dépenser 1 point de chance. Si vous le faites, au cours de cette scène, le MJ peut faire apparaître le Mystérieux sauveur la première fois que vous commencez à mourir : il vous ranime puis disparaît. Si vous avez dépensé un point de chance, le MJ doit vous le restituer si le Mystérieux sauveur n'est pas apparu.


Lorsque l'étranger vous ranime, il vous stabilise immédiatement comme s'il avait réussi l'action Porter secours. Vous reprenez conscience, récupérez 4 PV comme si on avait utilisé un Stimpak sur vous, et pouvez de nouveau agir au cours de la scène.



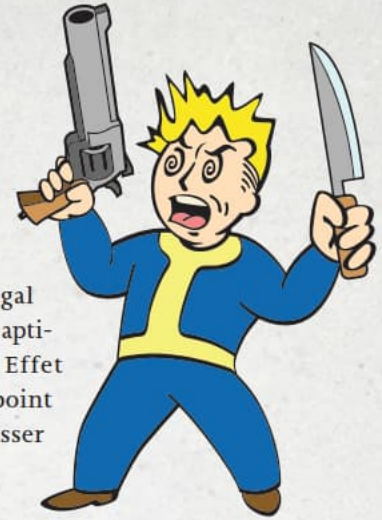
## PSYCHOPATHE

Rangs : 3

Prérequis : CHA 8, niveau 11+

Lorsque vous tuez un ennemi, jetez un nombre de  égal à vos rangs dans cette aptitude. Pour chaque Effet obtenu, récupérez 1 point de chance, sans dépasser votre maximum.


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

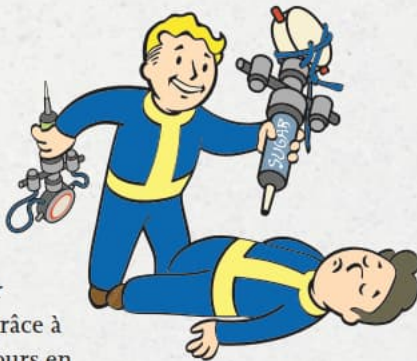


## NOUNOU

Rangs : 1

Prérequis : CHA 8, niveau 13+

Lorsque, en combat, vous réussissez à stabiliser un allié mourant grâce à l'action Porter secours en utilisant un Stimpak dans le cadre de cette action, lancez 1 . Si vous obtenez un Effet, le Stimpak n'est pas consommé et vous pourrez le réutiliser.







★ *Chapitre Quatre* ★

# ÉQUIPEMENT

NOUVEAUX EFFETS DE DÉGÂTS . . . 56

MUNITIONS . . . 57

ARMES . . . 60

MODS D'ARMES . . . 81

HABILLEMENT . . . 85

OBJETS LÉGENDAIRES . . . 96

LIVRES ET MAGAZINES RARES . . 108

NOURRITURE IRRADIÉE . . 114

LISTE DES RECETTES . . 119

BRIC-À-BRAC . . 120

VÉHICULES . . 127

PROFIL DES VÉHICULES . . 130


## Chapitre Quatre

## ÉQUIPEMENT

## NOUVEAUX EFFETS DE DÉGÂTS

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

## 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.

- **Gourmand en munitions (X)** : l'arme consomme les munitions bien plus vite que d'autres. Chaque fois qu'elle tire, elle dépense X munitions au lieu de 1. En outre, les dégâts supplémentaires nécessitent de dépenser X munitions par  en plus, avec un maximum de  égal à la cadence de tir de l'arme. Les autres utilisations des munitions, comme l'effet de dégâts *En rafale*, consomment aussi X fois plus de munitions qu'une arme ordinaire.
- **Bombardement** : l'arme peut déclencher une série d'explosions sur une large zone. Bombardement fonctionne comme la qualité *Zone d'impact*, avec un point en plus : lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires pour prendre des zones supplémentaires pour cible. Chaque zone en plus nécessite de dépenser 2 munitions et **doit** être adjacente à la cible initiale. Les munitions consommées pour viser des zones supplémentaires sont limitées par la cadence de tir de l'arme.
- **Délai (X)** : l'arme fonctionne avec un compte à rebours ou une mèche et n'explose pas tout de suite. Une arme de lancer avec **Délai** peut être jetée comme d'habitude sur l'emplacement visé ; d'autres armes avec cette qualité peuvent être placées à l'endroit voulu. Une arme avec **Délai (1)** explose au début du round qui suit son lancement ou son déclenchement, quel qu'en soit le mode. Une arme avec **Délai (2)** explose au début du deuxième round, et ainsi de suite.

- **Installé** : l'engin explosif est placé dans un lieu précis et programmé pour détoner, souvent à l'aide des Qualités **Délai (X)** ou par le biais d'un détonateur (voir page 80). Installer un explosif nécessite un test de **PER + Explosifs** de difficulté 1, ou 2 si vous avez subi la moindre attaque depuis votre dernier tour. Un échec signifie que vous n'avez pas bien installé la bombe et qu'elle n'explosera pas (ou, si vous avez obtenu une complication, qu'elle explosera peut-être de manière inattendue). En cas de réussite, vous avez correctement installé la bombe.
- **Recul (X)** : cette arme souffre d'un recul particulièrement « costaud » quand on l'utilise. Les tireurs les moins robustes pourraient ne pas le supporter. Si la valeur de **FOR** de l'utilisateur est inférieure à X, alors toutes les attaques qu'il effectue avec l'arme voient

leur difficulté augmenter de 1. Vous pouvez ignorer cet effet si vous tenez l'arme à deux mains ou, si l'arme se manie déjà à deux mains, en la calant contre un objet solide ou sur un bipied.

- **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.
- **Surtension** : l'arme s'avère particulièrement destructrice pour les machines telles que les robots ou les armures assistées. Elle gagne l'effet de dégâts **Brutal** contre les robots, les ennemis en armure assistée et les autres cibles électroniques ou mécaniques (comme les tourelles).

## MUNITIONS

Les munitions disponibles jusque là sont top et super, avec toutes ces cartouches de pistolets, ces chargeurs de fusil et ces bien belles cartouches électromagnétiques, mais peut-être est-il l'heure de se la jouer ultraviolent avec vos ennemis. Même des choses venues d'au-delà de ce monde peuvent coller à la description, bien que certaines soient parfois plus volatiles que ce à quoi vous pourriez vous attendre.

TYPE DE MUNITIONS	QUANTITÉ TROUVÉE	POIDS	COÛT	RARETÉ
Acide concentré	2 + 3 	<0,5	2	3
Cartouche .357 Magnum	6 + 3 	<0,5	2	1
Cartouche 12.7 mm	6 + 3 	<0,5	2	2
Cartouche 9 mm	10 + 5 	<0,5	1	0
Balle de 0.50	4 + 2 	<0,5	1	3
Grenade 25 mm	2 + 1 	<0,5	8	4
Grenade 40 mm	2 + 1 	<0,5	20	4
Cellule alien	4 + 2 	<0,5	5	5
Module d'énergie extraterrestre	3 + 1 	<0,5	10	6
Flèche	6 + 4 	<0,5	2	1
Carreau d'arbalète	4 + 4 	<0,5	3	2
Réacteur à plasma	1	2	200	5

### ACIDE CONCENTRÉ

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

### CARTOUCHE .357 MAGNUM

La cartouche de revolver Magnum .357, fabriquée par Big Chief, contient une importante charge de poudre, ce qui en fait une cartouche très redoutable pour une munition d'arme de poing. Elle peut aussi servir dans des fusils à levier de la taille d'une carabine.

## CARTOUCHE 12.7 MM

La cartouche de défense civile Show Stopper de Hauer Premium, d'un calibre de 12.7 mm, est une cartouche de grand pistolet. En soi, la munition consiste en une grande balle plate dans une douille droite à la base réduite.

Malgré une balle de diamètre identique à celle de la cartouche de fusil calibre .50, la douille bien plus petite ne contient pas autant de poudre et la munition peut donc servir sans risque dans des armes de poing à chargement automatique.



## CARTOUCHE 9 MM

Avant la Grande Guerre, le 9 mm constituait le type de munition préféré pour les armes de petit calibre du sud-ouest américain. L'armée et les littoraux est et ouest, eux, privilégiaient en général le 10 mm, plus puissant. La munition de 9 mm, légère et disponible à foison, traîne une réputation de calibre insuffisamment mortel.

## BALLE .50

La balle de calibre .50, une munition d'à peine plus d'un centimètre de diamètre, sert dans les armes à chargement par le canon, comme les très vieux mousquets. Il faut également charger une dose de poudre à canon, car ces munitions d'antan manquent d'une douille et donc de poudre propulsive.


**Spécial :** les règles du jeu délaissent la nécessité d'ajouter de la poudre à la balle.50. Partez du principe que les munitions que vous trouvez s'accompagnent toujours d'une quantité de poudre suffisante pour les tirer.

## GRENADE 25 MM

La grenade de 25 mm adopte une forme inhabituelle pour une grenade tirée. Produite en moindre quantité que sa grande sœur de 40 mm, elle pèse moins lourd qu'elle et peut donc servir dans des lanceurs plus petits ou avec une cadence de tir supérieure.

## GRENADE 40 MM

Plus petite qu'une grenade à main conventionnelle, mais tout aussi mortelle, la grenade de 40 mm est conçue pour servir dans la plupart des lance-grenades courants. On peut ainsi les tirer avec une précision raisonnable sur de longues distances.

Lorsqu'un personnage avec l'aptitude Farfouilleur trouve cette munition, il ne lance que +1  par rang dans cette aptitude, au lieu du bonus accordé en temps normal.

## CELLULE ALIEN

Ce cylindre de cristal bleu étincelant, conçu avec précision, semble renfermer une sorte d'énergie. Il sert dans un certain nombre d'armes alien.

## MODULE D'ÉNERGIE EXTRATERRESTRE

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.

## FLÈCHE


Ce long bâton droit et rigide, composé de bois ou de tout autre matériau léger, se termine par une pointe affûtée et lestée, à l'opposé de stabilisateurs. Au contraire de la plupart des munitions, les flèches ont une chance d'être retrouvées après le tir.

## CARREAU D'ARBALÈTE

Un carreau ressemble plus à une fléchette, dans sa forme, mais dispose toujours des éléments caractéristiques de la flèche : une pointe acérée et, de l'autre côté, des stabilisateurs. Au contraire de la plupart des munitions, les carreaux ont une chance d'être retrouvés après le tir.

Un carreau sert avec une arbalète. Comme les flèches, il est possible de les récupérer sur les ennemis tués.

## Types de flèches et de carreaux

NOM DE LA MUNITION	EFFET	COÛT	RARETÉ
Cryogénique	Grâce à un récipient spécial, le projectile répand de l'azote liquide à l'impact. L'arme gagne l'effet de dégâts Glacial.	+8	+3
Explosive	Doté de matière explosive à sa pointe, ce trait explose à l'impact. L'arme échange la qualité Silencieux contre la qualité Zone d'impact.	+6	+2
À combustion	Le trait prend feu à l'impact grâce à des matières inflammables. Il obtient l'effet de dégâts Persistant (énergétiques).	+2	+1
Barbelée	Une pointe façonnée avec soin augmente la force de pénétration du trait et occasionne de graves blessures. L'arme gagne les effets de dégâts Persistant (balistiques) et Perforant 1.	+4	+1
À plasma	Bricolé avec une cellule à fusion modifiée, le trait libère son énergie à l'impact. L'arme inflige +2  de dégâts et des dégâts aussi bien balistiques qu'énergétiques. Déduisez des dégâts infligés la plus faible des RD (balistiques ou énergétiques) de la cible.	+9	+4
Empoisonnée	La pointe de ce trait, trempée dans le poison, infecte les matières organiques. L'arme gagne l'effet de dégâts Persistants (Poison).	+3	+1


## RÉACTEUR À PLASMA

À l'instar des cellules à plasma, plus petites que lui, cet appareil combine alimentation et carburant : il contient un réacteur à fusion spécialisé compact et un réservoir de produit chimique. Ce dernier est transformé en plasma quand l'arme tire. Un réacteur à plasma sert uniquement à alimenter une Gatling à plasma et contient de quoi effectuer 500 tirs. Notez cependant que, la Gatling à plasma étant une arme Gatling, elle consomme ses munitions dix fois plus vite qu'une arme normale.

L'aptitude Farfouilleur ne permet pas de trouver plus de réacteurs à plasma.

## MUNITION DE PISTOLET À SERINGUES

Les ferrailleurs et les récupérateurs trouvent toujours de nouvelles façons palpitantes de causer le plus de mal possible, et le pistolet à seringues offre un parfait exemple de la manière dont l'ingéniosité aide à y parvenir.

NOM DE LA MUNITION	EFFET	COÛT
Dard de cazador	Les dégâts de l'arme augmentent de +2  et gagnent l'effet Persistant (poison).	75



## ARMES

## ARMES LÉGÈRES

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Revolver Magnum .357	Armes légères	5	Brutal	Balistiques	1	C	Combat rapproché, Fiable	1	110	2
Pistolet 12.7 mm	Armes légères	6	–	Balistiques	1	C	Combat rapproché, Recul (7)	2	400	4
Mitraillette 12.7 mm	Armes légères	5	En rafale	Balistiques	3	C	Deux mains, Imprécis, Recul (7)	2,5	510	4
Lance-grenades 25 mm	Armes légères	4	–	Balistiques	1	L	Deux mains, Zone d'impact	4	420	4
Pistolet 9 mm	Armes légères	3	–	Balistiques	2	C	Combat rapproché, Dissimulé, Fiable	1	50	2
Fusil antimatière	Armes légères	8	Brutal	Balistiques	0	L	Deux mains, Fiable, Recul (8)	10	560	4
Carabine de combat .308	Armes légères	7	Perforant 1	Balistiques	1	M	Deux mains, Fiable	5	150	3
Tromblon à poudre à canon	Armes légères	7	Brutal	Balistiques	0	C	Combat rapproché, Imprécis, Rechargement lent, Recul (7)	1,5	90	3
Pistolet à poudre à canon	Armes légères	7	Brutal	Balistiques	0	C	Rechargement lent, Recul (7)	1,5	60	3
Fusil à poudre à canon	Armes légères	8	Brutal	Balistiques	0	M	Rechargement lent, Recul (7)	3	60	3
Pistolet de Gauss	Armes légères	8	Perforant 1	Balistiques	1	M	–	3	334	5
Fusil de chasse de Gauss	Armes légères	7	De zone, Perforant 1	Balistiques	0	C	Deux mains, Gourmand en munitions (10)	7	400	5
Fusil à levier	Armes légères	7	Perforant 1	Balistiques	0	M	Deux mains	4,5	201	3
Mitrailleuse légère	Armes légères	5	En rafale	Balistiques	4	M	Deux mains, Imprécis, Recul (8)	7,5	150	3
Fusil à pompe	Armes légères	5	De zone	Balistiques	1	C	Deux mains, Imprécis	5,5	70	1
Fusil au radium	Armes légères	4	Radioactif	Balistiques	3	M	Deux mains	5,5	110	3
Fusil de sniper	Armes légères	7	Perforant 1	Balistiques	0	L	Deux mains, Précis	5	300	4

## REVOLVER .357

**Munitions :** .357 Magnum

Ce revolver avec platine simple action est chamberé en .357 Magnum (quoique certains exemplaires utilisent des cartouches spéciales .38). Pas aussi puissante que le redouté et respecté revolver .44, cette arme se trouve encore disséminée dans toutes les Terres désolées : elle servait en effet couramment d'arme de service aux forces de police, et sa construction extrêmement simple et robuste la rend facile à entretenir et fiable au plus haut point.

- **Culasse :** haute sensibilité
- **Canon :** canon long
- **Chargeur :** grand chargeur

## PISTOLET 12.7 MM

**Munitions :** 12.7 mm

Cette arme au coup par coup redoutable dispose d'une puissance d'arrêt exceptionnelle. La plupart des exemplaires connus auraient été importés d'outre-océan avant la guerre. Son recul ne pardonne pas : quiconque n'y est pas préparé risque donc d'avoir du mal à utiliser l'arme.

- **Culasse :** calibrée, renforcée, haute sensibilité, puissante, avancée, perforante\*, puissante calibrée\*
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Poignée :** poignée confort, poignée de tireur d'élite
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** silencieux

« ENFIN, FAIRE LA GUERRE AUX BONNES GENS EST MAUVAIS POUR L'ÂME. CELA NE VOUS SEMBLE PEUT-ÊTRE PAS IMPORTANT POUR L'INSTANT, MAIS C'EST LA CHOSE LA PLUS ESSENTIELLE QUE J'AI DITE. »

- JOSHUA GRAHAM

## MITRAILLETTE 12.7 MM

**Munitions :** 12.7 mm

Fusion peu courante d'une arme compacte et d'une munition de gros calibre, la mitraille 12.7 mm présente un chargeur monté, chose peu courante, sur le dessus du canon, parallèle à ce dernier. L'arme, quoique petite et légère en soi, souffre d'un recul et d'une cadence de tir qui peuvent la rendre délicate à manier.

- **Culasse :** renforcée, puissante, perforante\*
- **Poignée :** crosse complète, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** silencieux

## LANCE-GRENADES 25 MM

**Munitions :** grenade 25 mm

Le lance-grenades 25 mm, semi-automatique, peut accueillir six grenades dans sa crosse. Il dispose ainsi d'une bonne cadence de tir. D'une précision correcte, il peut recevoir des modifications. Bien que les grenades soient plus petites et moins percutantes que celles des autres modèles, cette arme n'est pas aussi encombrante que les lanceurs de plus grande taille.

- **Culasse :** haute sensibilité
- **Canon :** canon long
- **Chargeur :** grand chargeur

## PISTOLET 9 MM

**Munitions :** 9 mm

Courant en Californie et dans les Terres désolées de Mojave, ce pistolet à chargeur automatique de 9 mm, fabriqué en masse avant la Grande Guerre, sert d'arme de poing réglementaire à l'armée de la RNC. Son poids léger, son maniement facile et l'abondance de munitions en font un choix populaire d'arme de défense personnelle ou de secours. Cependant, sa conception robuste ne se prête pas aussi bien que d'autres armes aux modifications.

- **Culasse :** automatique, calibrée, renforcée, haute sensibilité, automatique renforcée\*
- **Poignée :** poignée confort
- **Chargeur :** grand chargeur
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte
- **Bouche :** silencieux

## FUSIL ANTIMATIÈRE

**Munitions :** .50

Dotée d'un squelette métallique ergonomique avec un canon flottant, cette arme de précision à levier, de gros calibre, est conçue pour servir contre le matériel et les cibles renforcées situées à longue distance. Compte tenu de son recul important, le tireur devrait éviter de l'utiliser debout. Rare et très recherché, ce fusil est idéal pour traiter avec des créatures comme des écorcheurs, des radscorpions de belle taille et d'autres menaces équivalentes... pourvu qu'on ait le temps de placer le premier tir.

- **Culasse :** renforcée, puissante, haute sensibilité
- **Chargeur :** grand chargeur
- **Viseur :** lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** silencieux

## FUSIL DE COMBAT .308

**Munitions :** .308

Sorte de vestige de la vieille ingénierie du XX<sup>e</sup> siècle, ce fusil semi-automatique à rechargement par emprunt de gaz reste néanmoins un excellent choix pour le pillard ou le mercenaire averti. Sa construction démodée en fait une arme robuste, dotée d'une puissance d'arrêt considérable, mais que l'on ne modifie pas facilement.

- **Culasse :** renforcée, puissante, haute sensibilité
- **Canon :** canon long
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte
- **Bouche :** baïonnette

## TROMBLON À POUVRE À CANON

**Munitions :** balle .50

Cette arme à feu archaïque fonctionne avec une amorce à percussion. Sans doute récupérée dans un musée ou dans la collection d'un adepte de reconstitutions, elle tire des balles de mousquet de .50, lourdes, qu'elle propulse avec de la poudre. Uniquement efficace à portée très courte, elle peut néanmoins occasionner *beaucoup* de dégâts si elle touche.

## PISTOLET À POUVRE À CANON

**Munitions :** balle .50

Cette arme à feu archaïque fonctionne avec une amorce à percussion. Sans doute récupérée dans un musée ou dans la collection d'un adepte de reconstitutions, ce pistolet plus précis que le tromblon s'avère efficace sur une plus longue portée, et il est tout aussi costaud.



## FUSIL À POWDRE À CANON

**Munitions :** balle .50

Cette arme à feu archaïque fonctionne avec une amorce à percussion et se charge par la bouche. Sans doute récupéré dans un musée ou dans la collection d'un adepte de reconstitutions, le fusil bénéficie, grâce à son canon long, d'une portée bien plus importante et d'une puissance d'arrêt quelque peu meilleure que celles de ses homologues plus petits. Cependant, même s'il convient bien face à un adversaire ou deux, la faible cadence de tir et le long processus de rechargement le rendent peu utile face à un grand nombre d'ennemis.

- **Bouche :** baïonnette

## PISTOLET DE GAUSS

**Munitions :** CE 2 mm

Version de poing du fusil de Gauss, cette arme conserve, malgré sa petite taille, une redoutable puissance d'arrêt sur d'importantes distances. Dans les mains d'un tireur de talent, elle peut venir à bout même des plus robustes des adversaires.

- **Canon :** canon protégé
- **Condensateurs :** condensateurs intégraux, bobine de suppression de condensateur
- **Viseur :** viseur laser

## FUSIL DE CHASSE DE GAUSS

**Munitions :** CE 2 mm

Ce fusil de chasse se rapproche plus de l'arme à volée, puisqu'il tire de plusieurs canons à la fois. Arme rare et dévastatrice, il crible une cible de munitions à haute vitesse.

- **Canon :** canon protégé
- **Condensateurs :** condensateurs intégraux, bobine de suppression de condensateur

## FUSIL À LEVIER

**Munitions :** .308

Comme le nom le suggère, pour enclencher le mécanisme de l'arme, ce fusil utilise un levier, le plus souvent intégré à la garde de la détente. Le tireur peut ainsi l'actionner avec le minimum d'effort et de gestes possible. Bien que la cadence de tir s'en trouve ralentie, la fiabilité de la conception de l'arme a permis à cette dernière de survivre à l'utilisation, au temps et à la guerre nucléaire.

- **Culasse :** calibrée, renforcée, puissante, avancé, puissante calibrée\*, culasse .357\*
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue
- **Bouche :** silencieux

## MITRAILLEUSE LÉGÈRE

**Munitions :** 5.56 mm

La mitrailleuse légère est conçue pour offrir une grande puissance de feu dans un emballage pas plus grand qu'un fusil. Bien que plus lourde et plus encombrante qu'un fusil d'assaut, à n'en point douter, elle maintient une forte cadence de tir ; en outre, l'utilisateur peut sans mal la modifier à l'aide de pièces d'une grande variété d'armes de son genre, ce qui lui permet de personnaliser son appui-feu.

- **Culasse :** calibrée, renforcée, puissante, culasse .308, puissante calibrée\*
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon ventilé
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Crosse :** crosse complète, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** compensateur, frein de bouche

## FUSIL À POMPE

**Munitions :** cal. 12

On retrouve ce modèle solide et répandu de fusil dans toutes les Terres désolées. Même s'il présente une capacité de chargeur bien plus importante que les fusils à double canon, son mécanisme à pompe lent (mais distinctif) réduit considérablement sa cadence de tir, comparée à celle des fusils de combat semi-automatiques.

- **Culasse :** calibrée, haute sensibilité, renforcée, puissante, avancée, puissante calibrée\*
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Crosse :** crosse complète, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, frein de bouche, silencieux

## FUSIL AU RADIUM

**Munitions :** .45

Le fusil au radium irradie les balles quand il les tire, ce qui cause des dégâts balistiques avec un petit zeste de dégâts de radiation, mortels pour les humains.

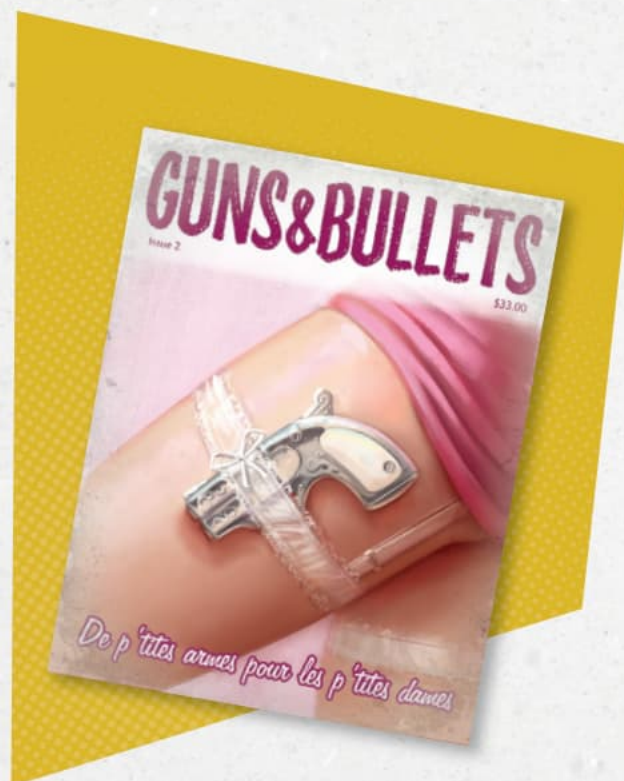
- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, automatique renforcée\*, automatique rapide\*, puissante calibrée\*
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue
- **Bouche :** compensateur, frein de bouche, silencieux

## FUSIL DE SNIPER

**Munitions :** .308

Ce fusil à lunette fut pensé pour un usage par l'armée et les forces de police, qui éliminaient ainsi efficacement les cibles sur de longues distances. L'arme présente, d'origine, des caractéristiques que d'autres fusils doivent acquérir par des modifications, mais une telle intégration complique la personnalisation de ces fusils à la conception spéciale.

- **Culasse :** calibrée, renforcée, puissante, puissante calibrée\*
- **Viseur :** lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue
- **Bouche :** silencieux



## ARMES À ÉNERGIE

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Atomiseur alien	Armes à énergie	6 	Brutal	Énergétiques	3	C	Combat rapproché, Fiable	1,5	1 536	5
Désintégrateur alien	Armes à énergie	8 	Brutal	Énergétiques	2	M	Deux mains, Fiable	3,5	921	5
Soudeuse à l'arc	Armes à énergie	3 	Étourdissant	Énergétiques	4	C	Deux mains, Surtension	7,5	370	4
Laser céphalique de Laserotron	Armes à énergie	5 	Perforant 1	Énergétiques	0	C	–	4	500	3
Émetteur micro-ondes	Armes à énergie	6 	Perforant 3, Persistant	Énergétiques	1	M	Deux mains	4	500	5
Fusil Tesla	Armes à énergie	5 	En arc	Énergétiques	2	M	Deux mains	4	180	4

### ATOMISEUR ALIEN

**Munitions :** cellules alien

Cette forme de pistolet à énergie extraterrestre se trouve entre les mains des êtres de l'espace que l'on appelle parfois les « Zetans ». Les rencontres avec ces créatures restent extrêmement rares, et leurs armes s'avèrent particulièrement puissantes. Personne ne comprend assez cette technologie pour pouvoir les modifier, cependant.

### DÉSINTÉGRATEUR ALIEN

**Munitions :** cellules alien

Cette forme de fusil à énergie alien, qui ressemble à un tromblon interstellaire, se trouve entre les mains des êtres de l'espace que l'on appelle parfois les « Zetans ». Comme celle des atomiseurs, plus petits, la technologie de ces armes échappe trop aux armuriers pour qu'ils puissent les modifier.

### SOUDEUSE À L'ARC

**Munitions :** cellules à fusion

Cette arme curieuse envoie un flux d'électricité constant à forte tension. Quoique douloureux et dangereux pour les créatures vivantes, il est surtout efficace contre les robots et les ennemis en armure assistée, puisque l'électricité endommage leurs délicats composants.





## 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 économisé (4  de dégâts et 1 tir consommé minimum).

■ **Condensateurs :** condensateur Mk III, condensateur Mk IV, condensateur Mk V, condensateur Mk VI

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.

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

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Condensateur Mk III	2	Expert en robotique 1	Science	Peu fréquente
Condensateur Mk IV	3	Expert en robotique 1, Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Condensateur Mk V	4	Expert en robotique 1, Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Condensateur Mk VI	5	Expert en robotique 1, Scientifique 3	Science	Peu fréquente

## ÉMETTEUR MICRO-ONDES

**Munitions :** cellules à fusion

Cette arme à énergie de pointe crée d'intenses décharges de micro-ondes. Même si elles n'irradient pas la cible (les micro-ondes sont des radiations non ionisantes), elles peuvent causer de fortes brûlures puisqu'elles font bouillir l'eau des cellules, ce qui chauffe la victime de l'intérieur. Le métal, incapable de dissiper efficacement la vague de micro-ondes, n'offre pas une grande protection. Au contraire, il chauffe et produit des étincelles d'électricité, et les délicats circuits imprimés de l'objet se retrouvent endommagés. Ces armes, quoiqu'extrêmement rares, offrent un avantage important face à des cibles au blindage épais.

## FUSIL TESLA

**Munitions :** cellules à fusion

Curieuse fusion de technologie de pointe et de composants de fortune, le fusil Tesla peut tirer des arcs d'électricité létaux, qui sautent d'ennemi en ennemi pour blesser quiconque se trouve à portée.

- **Canon :** canon automatique, diviseur, canon amélioré
- **Bouche :** diviseur de rayon amplifié\*, concentrateur de faisceau optimisé, lentille quantique à gyrocompensation
- **Viseur :** viseur laser



## ARMES LOURDES

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Mitrailleuse cal. .50	Armes lourdes	7	En rafale	Balistiques	3	M	Deux mains, Recul (9)	15,5	350	3
Lance-grenades automatique	Armes lourdes	6	Destructeur	Balistiques	2	L	Bombardement, Imprécis	15	450	4
Canon de drone	Armes lourdes	8	Destructeur	Énergétiques	0	M	Gourmand en munitions (20), Imprécis, Rechargement lent, Zone d'impact	9	600	5
Mitrailleuse Gatling	Armes lourdes	3	De zone, En rafale	Balistiques	3	M	Deux mains, Gatling, Imprécis, Recul (6)	10	350	1
Gatling à plasma	Armes lourdes	4	En rafale	Balistiques/Énergétiques	4	M	Deux mains, Gatling, Imprécis	12	1 000	4
Minigun de Gauss	Armes lourdes	6	En rafale, Perforant 1	Balistiques	3	L	Deux mains, Gatling	19	912	6
Lance-plasma	Armes lourdes	8	En rafale	Balistiques/Énergétiques	3	M	Deux mains, Imprécis, Recul (8)	15	700	5
Canon Tesla	Armes lourdes	8	En arc, Perforant 2	Énergétiques	0	L	Deux mains, Gourmand en munitions (5), Précis, Surtension	12	870	5

## MITRAILLEUSE CAL. .50

Munitions : .50

Cette mitrailleuse, sur laquelle est chamberée la puissante cartouche .50, est terriblement efficace contre les fantasmes, le matériel, les véhicules au blindage léger, les bateaux, les bâtiments, les appareils aériens et une grande variété d'autres cibles. En service sous une forme ou une autre pendant bien longtemps avant la Grande Guerre, elle trouve une nouvelle jeunesse dans les mains de combattants en armure assistée, qui peuvent ainsi manier l'encombrante masse.

Une mitrailleuse cal. .50 peut accepter le mod réservé suivant :

MOD DE CANON	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Canon lourd	-	+1  , gagne Brutal	+1,5	+35	Fana d'armes 4

Voici la recette de ce mod, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.



OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Canon lourd	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente

## LANCE-GRENADES AUTOMATIQUE

Munitions : grenades 40 mm

Le lance-grenades automatique (parfois appelé mitrailleuse à grenades), arme à emprunt de gaz, refroidie par air et alimentée par bande de munitions, est conçu pour envoyer une importante quantité d'explosifs et fournir un appui aux opérations d'infanterie et de véhicules. Pensée pour être maniée par un équipage, elle était destinée à une grande variété de cibles, de l'infanterie et des véhicules légers aux fortifications et à d'autres matériels. Le poids de l'arme et l'encombrement de ses munitions limitaient sa polyvalence, jusqu'à l'avènement de l'armure assistée. Depuis, de nombreuses unités l'ont convertie pour une utilisation à pied plutôt que sur un trépied.

Un lance-grenades automatique peut accepter les mods réservés suivants :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CANON</b>					
Canon lourd	-	+1  , gagne Brutal	+1,5	+135	Fana d'armes 4
Canon long	-	Augmente la portée d'un niveau	+1	+45	Fana d'armes 4
<b>MOD DE CULASSE</b>					
Culasse de grenade 25 mm	-	Change les dégâts pour 4  , +2 cadence de tir, change les munitions pour grenades de 25 mm	-1,5	+135	Fana d'armes 4

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Canon lourd	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Canon long	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Culasse de grenade 25 mm	5	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente

## CANON DE DRONE

**Munitions :** modules d'énergie extraterrestres


Récupéré sur les bras des drones gardiens, une forme de robot extraterrestre parfois rencontré sur un vaisseau écrasé, cette puissante quoiqu'étrange arme tire une boule d'énergie qui réagit un peu comme une grenade : elle rebondit pendant quelques secondes avant de détoner.

## MITRAILLEUSE GATLING

**Munitions :** 5 mm

Désignée à l'origine sous l'appellation « batterie de canons de Gatling », cette arme ressemble à une version démodée d'un minigun, dont les canons rotatifs bougent à l'aide d'une manivelle plutôt que d'un moteur électrique. Naturellement, elle présente donc une cadence de tir inférieure à celle de la plupart de ses homologues modernes. L'arme n'en reste pas moins fonctionnelle malgré sa conception datée.

Une mitrailleuse Gatling peut accepter les mods réservés suivants :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MOD DE CULASSE</b>					
Culasse véloce	-	+2 cadence de tir	+0,5	+35	Fana d'armes 3
<b>MOD DE CANON</b>					
Canon long	À canon long	Augmente la portée d'un niveau	+1	+158	Fana d'armes 4
<b>MOD DE POIGNÉE</b>					
Poignée confort	À poignée confort	Perd Recul (6)	+1,5	+90	Fana d'armes 4
<b>MOD DE CHARGEUR</b>					
Chargeur extralarge	-	+1 cadence de tir, gagne Imprécis	+1	+28	Fana d'armes 4
<b>MOD DE VISEUR</b>					
Mire avant	À mire	Perd Imprécis	+1	+158	Fana d'armes 4
<b>MOD DE BOUCHE</b>					
Grande baïonnette	À baïonnette	Arme de corps à corps, inflige 5  dégâts balistiques Perforants 1	+2,5	+18	Fana d'armes 4

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Culasse véloce	3	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Canon long	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Poignée confort	3	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Chargeur extralarge	3	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Mire avant	2	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Grande baïonnette	2	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente

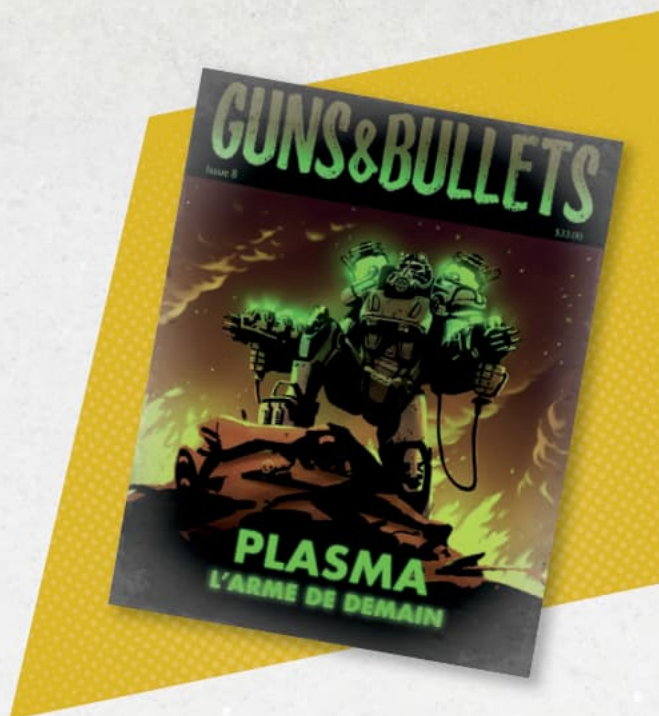
## GATLING À PLASMA

**Munitions :** cartouches au plasma ou réacteur à plasma

Évolution de la technologie des armes plasma, la Gatling à plasma est une arme aussi rare et puissante que coûteuse à l'utilisation. Comme des armes plus petites de son genre, elle inflige ses dégâts par un mélange d'impact balistique et de transfert thermique et, comme les autres armes Gatling, elle les applique grâce à un ensemble de canons rotatifs à cadence rapide qui inonde l'ennemi de tirs. Maintenir l'approvisionnement de l'arme occupe à temps complet, en raison de la pénurie relative des cartouches au plasma (ou pire, celle des réacteurs à plasma) et de la vitesse à laquelle elle consomme ses munitions.

**Spécial :** les armes plasma infligent à la fois des dégâts balistiques et des dégâts énergétiques. Effectuez le jet de dégâts normalement, puis déduisez du résultat la plus faible des RD (balistiques ou énergétiques) de la cible.

Une Gatling à plasma peut accepter les mods réservés suivants :



MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MOD DE CANON</b>					
Canon à ouvertures	À ouvertures	Perd Imprécis	+3	+81	Scientifique 4
<b>MOD DE VISEUR</b>					
Viseur laser	À viseur	Vous pouvez relancer le dé de localisation	+1	+50	Fana d'armes 2
<b>MODS DE BOUCHE</b>					
Diviseur de rayon	À dispersion	Gagne De zone	+1,5	+20	Scientifique 4
Concentrateur de faisceau	Concentré	Augmente la portée d'un niveau	+2	+41	Scientifique 4

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Canon à ouverture	5	Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente
Poignée confort	3	Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente
Viseur laser	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Diviseur de rayon	5	Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente
Concentrateur de faisceau	4	Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente


## MINIGUN DE GAUSS

Munitions : CE 2 mm

Cette arme balistique automatique, puissante, tire rapidement et à très haute vitesse des balles de 2 mm qui infligent des dégâts dévastateurs. Compte tenu de la rareté de ces munitions et de la simple cadence de tir (surtout quand l'arme est modifiée), il s'agit d'une arme destinée à un propriétaire riche et bien approvisionné. Elle peut même recevoir une bobine Tesla, pour charger les projectiles en électricité quand on les tire.



Un minigun de Gauss peut accepter les mods réservés suivants :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CANON</b>					
Triple canon	À triple canon	+1 cadence de tir	+2	+91	Scientifique 1
Quintuple canon	À quintuple canon	-1  , réduit la portée d'un niveau, +2 cadence de tir	+6	+182	Scientifique 1
<b>MODS DE BOBINE TESLA</b>					
Condensateur de bobine Tesla	À condensateur Tesla	Fait passer le type de dégâts à énergétiques	+4	+91	Scientifique 1
Dynamo de bobine Tesla	À dynamo Tesla	Fait passer le type de dégâts à énergétiques, +1 cadence de tir	+6	+136	Scientifique 2
<b>MOD DE VISEUR</b>					
Viseur d'Artilleur	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	+0,5	+5	-

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Triple canon	5	Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Quintuple canon	5	Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Condensateur de bobine Tesla	5	Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Dynamo de bobine Tesla	6	Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Viseur d'Artilleur	4	-	Réparation	Fréquente

« L'HUMANITÉ EST SI RÉSILIENTE :  
ELLE S'ACCROCHE À LA VIE  
MALGRÉ TOUT ÇA. »

- CURIE

## LANCE-PLASMA

**Munitions :** cartouches au plasma

Une variété d'armes plus petites et faciles d'utilisation résulte de l'évolution de la technologie plasma. Cependant, certains exemplaires des anciens lance-plasma restaient à redécouvrir après la Grande Guerre. Cette arme, plus dangereuse et dotée d'une meilleure cadence de tir que le fusil à plasma typique, paie néanmoins ces avantages par un poids plus important et une précision moindre.

**Spécial :** les armes plasma infligent à la fois des dégâts balistiques et des dégâts énergétiques. Effectuez le jet de dégâts normalement, puis déduisez du résultat la plus faible des RD (balistiques ou énergétiques) de la cible.

Un lance-plasma peut accepter les mods réservés suivants :



MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CONDENSATEUR</b>					
Condensateur calibré	–	Gagne Brutal	+1,5	+140	Scientifique 4
Condensateur à pulsations	À pulsations	Gagne Surtension	+1,5	+70	Scientifique 3
Électrode à haute vitesse	À tir rapide	+1 cadence de tir	+1,5	+105	Scientifique 3
<b>MOD DE CANON</b>					
Canon long	–	Augmente la portée d'un niveau	+5	+128	Scientifique 4

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Condensateur calibré	3	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Condensateur à pulsations	4	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Électrode à haute vitesse	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Canon long	3	Scientifique 4	Science	Peu fréquente

## CANON TESLA

**Munitions :** cellules à fusion

Cette arme d'épaule, qui émet des éclairs d'énergie, utilise une technologie reposant sur des concepts de Nikola Tesla. Elle entra en production limitée avant la guerre, et peu d'habitants des Terres désolées en croisent. Certains branches de la Confrérie de l'Acier ont cependant cherché des exemplaires et tenté de la recréer pour leurs propres besoins.



## ARCS

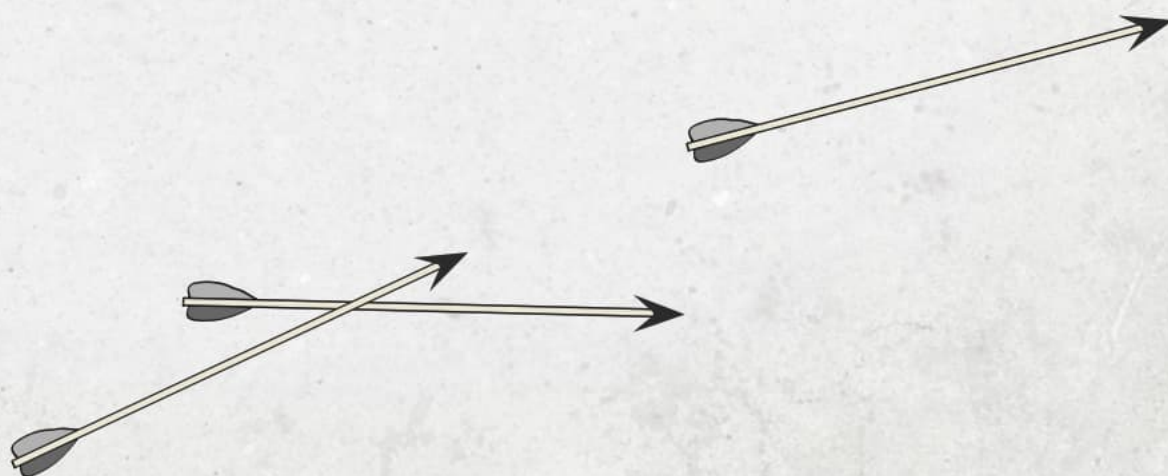
Les arcs constituent un type d'arme à part, qui n'entre dans aucune des catégories existantes. Les attaques à distance avec un arc s'effectuent grâce à un test d'**AGI + Athlétisme**. Un personnage en armure assistée ne peut pas utiliser un arc.

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Arc	Arc	3 	–	Balistiques	2	M	Deux mains, Recul (6), Silencieux	1,5	44	1
Arbalète	Arc	5 	–	Balistiques	0	M	Deux mains, Rechargement lent, Silencieux	1,5	44	2


## ARC

**Munitions :** flèches

Ce simple arc recourbé, quoique primitif et doté d'une puissance modeste, présente de nombreux avantages : il ne pèse pas lourd, ses munitions sont plus faciles à fabriquer que des balles, et tirer à l'arc (dont les experts vous diront que vous ne faites pas feu avec lui) ne produit presque aucun bruit. En outre, les flèches peuvent être confectionnées avec divers effets, ce qui en fait une arme polyvalente.



Un arc peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés à l'arc et **s'installent avec la compétence Survie** :

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MOD DE STRUCTURE</b>					
Structure composite	Composite	+1  de dégâts, -1 cadence de tir, Perd Recul (6)	+0,5	+30	Fana d'armes 1
<b>MODS DE VISEUR</b>					
Viseur en fer	-	Augmente la portée d'un niveau	+0,5	+10	Fana d'armes 1
Viseur lumineux	À viseur lumineux	Augmente la portée d'un niveau, gagne Précis	+0,5	+15	Fana d'armes 2

Voici les recettes de cette arme et de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Arc	3	-	Survie	Fréquente
Structure composite	3	Fana d'armes 1	Survie	Peu fréquente
Viseur en fer	2	Fana d'armes 1	Survie	Peu fréquente
Viseur lumineux	3	Fana d'armes 2	Survie	Peu fréquente

## ARBALÈTE

- **Munitions** : carreaux



Cette arme à l'assemblage typique, monté sur une solide structure avec crosse, se manie plus comme une arme à feu que comme un arc traditionnel. Malgré la conception mécanique comparée à un arc classique, elle ne peut toujours accueillir et tirer qu'un seul projectile à la fois...

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

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE VISEUR</b>					
Viseur en fer	-	Augmente la portée d'un niveau	+0,5	+10	Fana d'armes 1
Viseur lumineux	À viseur lumineux	Augmente la portée d'un niveau, gagne Précis	+0,5	+15	Fana d'armes 2
<b>MODS DE STRUCTURE</b>					
Structure lourde	Lourde	+1  de dégâts	+0,5	+30	Fana d'armes 1
Structure à répétition	À répétition	+1 cadence de tir, perd Rechargement lent	+1	+75	Fana d'armes 3
Structure à lanceurs multiples	À mitraille	-1  de dégâts, gagne Gourmande en munitions (3) et De zone	+2	+60	Fana d'armes 2

Voici les recettes de cette arme et de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.


OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Arbalète	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Viseur en fer	2	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Viseur lumineux	3	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Structure lourde	2	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Structure à répétition	3	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Structure à lanceurs multiples	3	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente

## ARMES DE CORPS À CORPS

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Lame de Laserotron	Arme de corps à corps	4 	Perforant 1	Balistiques	–	1,5	50	3
Hache automatique	Arme de corps à corps	5 	Brutal	Balistiques	Deux mains	10	100	3
Poing balistique	Mains nues	6 	Étourdissant, Brutal	Balistiques	Rechargement lent	3	150	4
Épée pare-chocs	Arme de corps à corps	6 	Perforant 1	Balistiques	Deux mains, Recul (7)	6	125	2
Aiguillon à bétail	Arme de corps à corps	7 	Étourdissant	Énergétiques	–	1,5	90	4
Tronçonneuse	Arme de corps à corps	6 	Brutal	Balistiques	Deux mains	6	140	3
Tambo de la mort	Mains nues	4 	Perforant 1	Balistiques	–	0,5	40	2
Gant à décharge	Mains nues	6 	Étourdissant, Perforant 1	Balistiques	–	3	175	4
Épée guitare	Arme de corps à corps	4 	Perforant 1	Balistiques	Parade	1,5	45	3
Lame vibrante de Mr Handy	Arme de corps à corps	4 	Brutal	Balistiques	Deux mains	5	50	2
Hache multifonction	Arme de corps à corps	5 	–	Balistiques	Deux mains	2	40	2
Hache protonique	Arme de corps à corps	5 	Perforant 1	Énergétiques	Surtension	4	175	5
Tambour de guerre	Arme de corps à corps	5 	Étourdissant	Balistiques	Deux mains	10	115	3

## LAME DE LASEROTRON

Cette lame de Laserotron Dominateur a été démontée et retravaillée pour en faire une arme de corps à corps utilisable.




MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame électrifiée	Électrifiée	+1  de dégâts, fait passer le type de dégâts à énergétiques	-	+50	Forgeron 2, Scientifique 1

Voici la recette de ce mod, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Lame électrifiée	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente

## HACHE AUTOMATIQUE

Cette arme partage quelques propriétés de base avec l'éventreur, mais elle s'avère bien plus impressionnante et dangereuse : cette scie en acier a en effet reçu des pièces de moteur de voiture pour augmenter les dégâts qu'elle cause. La lame d'origine a été remplacée ou modifiée pour obtenir quatre fers de hache qui tournent autour d'un axe central.

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Électricité	Électrifiée	+1  de dégâts, fait passer le type de dégâts à énergétiques	-	+50	Forgeron 2, Scientifique 1
Brûlant	Ardente	Fait passer le type de dégâts à énergétiques, gagne Persistant	-	+50	Forgeron 2, Scientifique 1
Empoisonné	Toxique	Gagne Persistant (poison)	-	+50	Forgeron 2, Scientifique 1
Turbo	Turbo	Chaque PA dépensé pour améliorer les dégâts ajoute +2  au lieu de +1 	+2	+50	Forgeron 2, Scientifique 1

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Électricité	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Brûlant	3	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Empoisonné	3	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Turbo	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente

## POING BALISTIQUE

**Munitions :** cartouches cal. 12

Le poing balistique consiste en un fusil de chasse monté sur le poignet, associé à une plaque de pression portée aux phalanges. L'impact sur cette plaque déclenche le mécanisme de mise à feu quand un coup de poing touche la cible. Le fusil tire alors, directement sur la cible, avec un effet des plus brutaux.

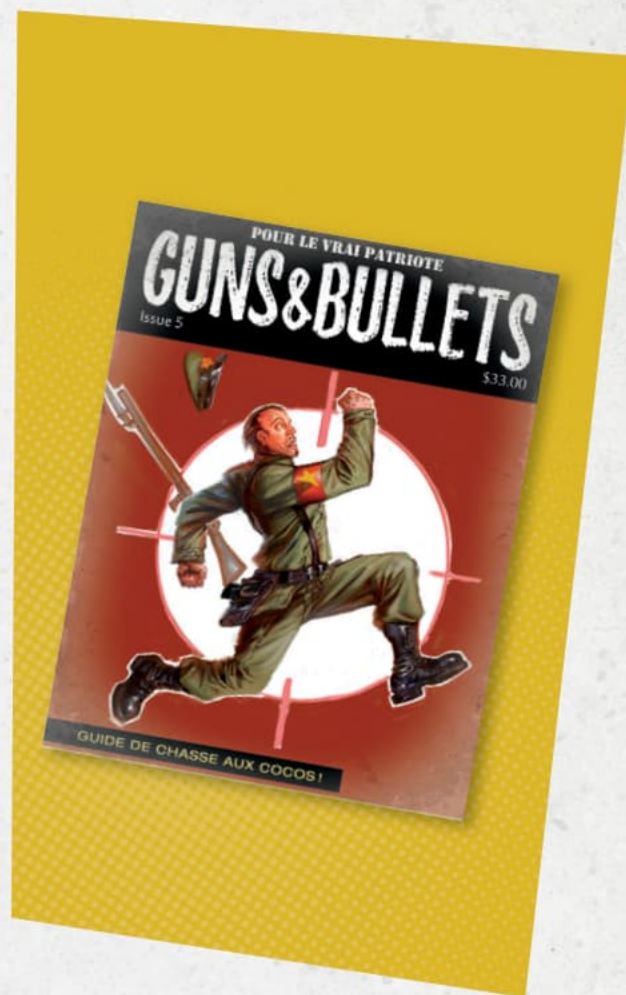
**Spécial :** cette arme nécessite des munitions et consomme une cartouche de calibre 12 à chaque attaque. La qualité Rechargement lent impose de la recharger au prix d'une action mineure avant de pouvoir la réutiliser : un poing balistique dépourvu de cartouche compte juste comme une attaque à mains nues.

## ÉPÉE PARE-CHOC

L'épée pare-chocs prend la forme d'un pare-chocs de voiture chromé que l'on a martelé et affûté en une lame lourde et épaisse. La plaque d'immatriculation y est toujours fixée, et un pot d'échappement attaché à l'extrémité non acérée sert de poignée improvisée.

## AIGUILLON À BÉTAIL



Cette arme sert d'ordinaire à rassembler le bétail récalcitrant, mais on l'a transformé en arme contre les humains. En plus des broches semblables à celles d'un taser que l'on trouve sur tout aiguillon de ce genre, on a installé une épaisse bobine électrique en métal autour de l'extrémité, que l'on a rattachée à une paire de batteries scotchées près de la poignée.



## TRONÇONNEUSE

Outil motorisé qui sert traditionnellement à couper le bois, la tronçonneuse est dotée d'une chaîne de métal dentelée autour de la « lame ». Entre les bonnes mains, elle se transforme en arme mortelle, aux effets soit spectaculaires soit horribles, selon votre tempérament.

**Spécial** : l'utilisateur d'une tronçonneuse ne bénéficie pas de son bonus de dégâts au corps à corps habituel.

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Guide double	Double	+2  de dégâts	+0,5	+30	Forgeron 2
Guide incurvé	À guide incurvé	Gagne Perforant 1	+1	+45	Forgeron 3
Guide incurvé long	À guide incurvé long	Gagne Persistant	+1,5	+60	Forgeron 3
Lance-flammes	À combustion	+1  de dégâts, le type de dégâts passe à énergétiques ; ce mod peut être installé en plus de tout autre mod	+1	+90	Forgeron 3, Fana d'armes 1

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Guide double	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
Guide incurvé	3	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente
Guide incurvé long	4	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente
Lance-flammes	4	Forgeron 3, Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente

## TAMBO DE LA MORT

À mi-chemin entre le coup-de-poing et le tambourin, cette arme consiste en un assemblage de clochettes et de lames avec lequel frapper l'ennemi. Elle ajoute un petit accompagnement musical au meurtre brutal.

**Spécial** : lorsque vous utilisez un tambo de la mort pour une attaque furtive, la marge de complication augmente de 1 en raison du tintement qu'il produit.

## GANT À DÉCHARGE

Ce bijou de technologie sert à accomplir une tâche simple. Le haut-parleur sur les phalanges crée une décharge sonique pour renforcer d'un zeste l'impact de vos coups de poing.



## ÉPÉE GUITARE

Une épée façonnée comme une guitare, ou une guitare qui fait aussi office d'épée. Dans tous les cas, il faut sans doute l'accorder après un meurtre.

**Spécial :** lorsque vous utilisez une épée guitare pour une attaque furtive, la marge de complication augmente de 1 en raison du son qu'elle produit.

## LAME VIBRANTE DE MR HANDY

Le bras à scie circulaire d'un Mr Handy s'est vu offrir une nouvelle jeunesse, attaché à un petit moteur et à un long manche, comme celui d'un balai ou d'un taille-bordures.

## HACHE MULTIFONCTION

Outil d'avant-guerre, la hache multifonction est aussi efficace pour abattre un arbre que fendre un crâne. Veillez juste à vous trouver du bon côté du manche.

## HACHE PROTONIQUE

La hache protonique ressemble à une hache de guerre futuriste, avec une lame d'énergie électrique bleu luisant en guise de fer. De l'autre côté du manche, sur la même extrémité, deux condensateurs partagent le même courant électrique bleuté. L'intense décharge électrique produite est particulièrement dangereuse pour les robots et les autres ennemis mécaniques.

## TAMBOUR DE GUERRE

Ce tambour métallique, monté sur une barre de métal, arbore des conserves pointues sur son pourtour. Le tambour de guerre ajoute quelques percussions aux commotions que vous causerez.

**Spécial :** lorsque vous utilisez un tambour de guerre pour une attaque furtive, la marge de complication augmente de 1 en raison du son qu'il produit.

## EXPLOSIFS

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Grenade cryogénique	Explosifs	6	Glacial	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	50	3
Mine cryogénique	Explosifs	6	Glacial	Énergétiques	Mine, Zone d'impact	0,5	50	3
Détonateur	Explosifs	Spécial	–	–	–	0,5	75	3
Dynamite	Explosifs	5	–	Balistiques	Lancer (M), Zone d'impact	< 0,5	25	2
Paquet de dynamite	Explosifs	9	Destructeur	Balistiques	Délai (X), Installé, Zone d'impact	1	150	3
Grenade aveuglante	Explosifs	Spécial	Spécial	Spécial	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	40	2
Grenade à fragmentation MIRV	Explosifs	5	De zone	Balistiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	75	4
Explosifs plastiques	Explosifs	10	Destructeur, Perforant 1	Balistiques	Délai (X), Installé, Zone d'impact	1	200	4
Charge de poudre	Explosifs	4	–	Balistiques	Mine, Zone d'impact	0,5	25	1
Grenade fumigène	Explosifs	Spécial	Spécial	Spécial	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	40	2

## GRENADE CRYOGÉNIQUE

Une grenade cryogénique libère un nuage aérosol de produits chimiques à température extrêmement basse (dont l'azote liquide est un composant fréquent). Il aspire en un instant la chaleur des environs et laisse souvent gelés les ennemis et les objets pris dans la zone d'impact.

## MINE CRYOGÉNIQUE

Une mine cryogénique fonctionne de la même manière qu'une grenade de ce type, en arrosant les alentours de produits chimiques glaçants quand on la déclenche.

## DÉTONATEUR

Cet appareil à l'allure de poignée de pistolet équipée d'une queue de détente et d'une petite antenne permet de déclencher à distance des explosifs installés.

**Spécial** : si vous disposez d'un détonateur quand mettez en place un explosif **Installé**, vous pouvez choisir de déclencher la charge à distance et retirez ainsi la qualité **Délai (X)**. Vous pouvez détoner l'engin au prix d'une action mineure à tout moment de la scène, pourvu que vous vous trouviez à portée longue ou inférieure de l'explosif. Vous pouvez essayer de paramétrer plusieurs explosifs pour le même détonateur, mais la difficulté du test de **PER + Explosifs** nécessaire à l'installation des engins augmente de +1 par explosif au-delà du premier pour un même détonateur. Quand vous déclenchez ce dernier, toutes les charges associées détonent en même temps.

## DYNAMITE

Explosif des plus simples, la dynamite consiste en un bâton pressé d'argile absorbante ou d'un autre matériau semblable, imbibé de nitroglycérine. Les bâtons de dynamite constituent une forme d'explosif stable, relativement bon marché et compacte, que l'on peut confectionner sans trop de difficulté. En revanche, les stocker trop longtemps peut se révéler risqué, car la vieille dynamite « sue » souvent la nitroglycérine : il vaut donc mieux manipuler avec soins les anciennes caisses de cet explosif.

On trouve en général la dynamite sous la forme de bâtons esseulés, que l'on peut jeter un par un comme une grenade, ou en paquets de bâtons, auxquels on peut ajouter un minuteur pour les placer comme une bombe.

**Spécial** : un bâton de dynamite classique présente une mèche courte et explose donc au cours du tour où on l'allume (et le lance). Il fonctionne donc comme une grenade. Un personnage peut préparer des mèches plus longues, ce qui nécessite un test de **PER + Explosifs** de difficulté 1. En cas de réussite, il confectionne un bâton de dynamite avec une mèche plus longue, plus un bâton supplémentaire par PA dépensé. Ces bâtons présentent la qualité **Délai (X)**, avec une valeur fixée au moment de la préparation de la mèche longue.

Les paquets de dynamite présentent la qualité **Délai (X)**, dont la valeur est fixée au moment de l'installation de la bombe.

## GRENADE AVEUGLANTE

Ces grenades non létales sont conçues pour désorienter l'ennemi plutôt que le blesser : lorsqu'elles explosent, elles produisent une détonation assourdissante et un éclair aveuglant (d'où leur nom), qui laissent les ennemis chancelants et vulnérables, mais sinon indemnes. Quoiqu'ils risquent de ne pas le rester bien longtemps.

**Spécial** : si une grenade aveuglante touche sa cible, tout personnage pris dans la zone d'impact est étourdi, comme sous l'effet de dégâts du même nom. Si la grenade rate, elle explose sans autre effet.

## GRENADE À FRAGMENTATION MIRV

Les grenades à fragmentation MIRV sont des grenades explosives qui libèrent une myriade de mini-bombes et les éparpillent sur une large zone avant qu'elles détonent à leur tour.

## EXPLOSIFS PLASTIQUES

Les explosifs plastiques ont servi dans les opérations minières pendant des décennies avant la Grande Guerre, et on les utilise encore pour éliminer ce qui gêne. Comme leur cousine plus primitive, la dynamite, ils font autant office d'outil que d'arme. Les explosifs plastiques forment un composé très stable et malléable, et ils peuvent être préparés pour détoner avec une télécommande ou un compte à rebours, ou à la suite d'engins hautement explosifs.

**Spécial** : la valeur de la qualité Délai est fixée quand la bombe est installée.

## CHARGE DE POWDRE



La charge de poudre est un engin explosif improvisé rudimentaire, qui consiste en une conserve scellée bardée de dynamite et sur le flanc de laquelle on a scotché un module de senseurs.

**Spécial :** vous pouvez remplacer la qualité **Mine** d'une charge de poudre par les Qualités **Délai (X)** et **Installé**, ce qui ne nécessite que quelques minutes de travail et un test de **PER + Explosifs** de difficulté 1. Fixez la valeur de la qualité Délai quand vous placez la charge.

## GRENADE FUMIGÈNE

Ces grenades servent aussi bien à signaler une position qu'à fournir un couvert. Une réaction chimique entre différents agents mélangés et enflammés produit soit

une fumée colorée pour un engin de signalement, soit un écran de fumée dense pour un engin de dissimulation.







**Spécial :** quand une grenade fumigène explose, elle libère un nuage de fumée qui envahit la zone affectée. Les personnages à l'intérieur de ce nuage n'y voient rien tant qu'ils y restent, et les personnages à l'extérieur ne peuvent pas voir à l'intérieur ni à travers. Tout personnage à l'intérieur du nuage ou prenant pour cible un ennemi à l'intérieur de celui-ci voit augmenter de +2 la difficulté de ses attaques et de ses tests reposant sur la **PER**. La fumée se dissipe avec le temps : à la fin de chaque round, lancez 1 , plus 1  par round durant lequel le nuage a persisté. Si vous obtenez au moins un Effet, il se disperse suffisamment pour ne plus avoir aucun effet.

# MODS D'ARMES

Cette section contient des modules d'armes supplémentaires destinés à personnaliser vos armes, tant celles que vous trouverez dans le **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** que celles que présente l'ouvrage entre vos mains.

## MODS DES ARMES LÉGÈRES

Les modules supplémentaires qui suivent sont utilisables sur certaines armes légères.

MOD DE CULASSE	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Perforante	Perforante	Gagne Perforant 1	-	+3	Fana d'armes 1
Automatique perforante	Auto perforante	-1  de dégâts, +2 cadence de tir, Gagne Perforant 1, En rafale et Imprécis	+0,5	+40	Fana d'armes 3
Automatique renforcée	Auto renforcée	+2 cadence de tir, gagne En rafale et Imprécis	+1	+58	Fana d'armes 3
Automatique rapide	Auto rapide	-1  de dégâts, +3 cadence de tir, gagne En rafale et Imprécis	+1	+63	Fana d'armes 4
Puissante calibrée	Puissante calibrée	+2  de dégâts, gagne Brutal	+1,5	+68	Fana d'armes 4
Automatique puissante	Auto puissante	+1  de dégâts, +2 cadence de tir, gagne En rafale et Imprécis	+2	+88	Fana d'armes 4
Automatique perforante renforcée	Auto perforante renforcée	+2 cadence de tir, gagne Perforant 1, En rafale et Imprécis	+1,5	+78	Fana d'armes 4
9 mm	9 mm	Fait passer les dégâts à 3  et les munitions à cartouches 9 mm, +1 cadence de tir	-0,5	+10	Fana d'armes 2
.357	.357	Fait passer les dégâts à 5  et les munitions à cartouches .357, gagne Brutal	+0,5	+35	Fana d'armes 3

Ces mods peuvent être installés sur les armes suivantes tirées du **livre de base de *Fallout : le jeu de rôle***.

- **Culasse perforante** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, fusil de chasse, mitraillette, arme de fortune
- **Culasse automatique perforante** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, arme de fortune
- **Culasse automatique renforcée** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, fusil de combat, arme de fortune
- **Culasse automatique rapide** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, fusil de combat, arme de fortune
- **Culasse puissante calibrée** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, fusil de chasse, fusil de combat, arme à verrou de fortune, arme de fortune, revolver de fortune
- **Culasse automatique puissante** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, fusil de combat, arme de fortune
- **Culasse automatique perforante renforcée** : pistolet 10 mm, fusil d'assaut, carabine de combat, arme de fortune
- **Culasse 9 mm** : mitraillette, arme de fortune
- **Culasse .357** : revolver de fortune

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Culasse perforante	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Culasse automatique perforante	4	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Culasse automatique renforcée	4	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Culasse automatique rapide	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Culasse puissante calibrée	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Culasse automatique puissante	4	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Culasse automatique perforante renforcée	5	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Culasse 9 mm	3	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Culasse .357	3	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente



## MODS DES ARMES À ÉNERGIE

Les modules supplémentaires qui suivent sont utilisables sur certaines armes à énergie.

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
<b>MODS DE CONDENSATEUR</b>					
Émetteur d'ondes gamma	Enflammé	+1  de dégâts, gagne Persistant	+0,5	+14	Scientifique 1
Condensateur optimisé	Maximisé	+2  de dégâts	+0,5	+17	Scientifique 2
Agitateur de photons amélioré	Agité et amélioré	+2  de dégâts, gagne Brutal	+0,5	+20	Scientifique 2
Émetteur d'ondes gamma amélioré	Enflammé et amélioré	+2  de dégâts, gagne Persistant	+0,5	+23	Scientifique 2
Condensateur surchargé	Surchargé	+3  de dégâts	+0,5	+42	Scientifique 3
<b>MODS DE CANON</b>					
Canon long amélioré	À canon long amélioré	+1  de dégâts, perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+15	Scientifique 2
Canon automatique amélioré	À canon auto amélioré	Gagne En rafale et Imprécis, perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+18	Scientifique 2
Canon de précision amélioré	Sniper amélioré	+3  de dégâts, perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau, -1 cadence de tir	+0,5	+21	Scientifique 2
Diviseur amélioré	Scattergun amélioré	Gagne De zone et Imprécis	+0,5	+25	Scientifique 1
<b>MODS DE BOUCHE</b>					
Diviseur de rayon amplifié	À dispersion améliorée	Gagne De zone, -1 cadence de tir, réduit la portée d'un niveau	+0,5	+15	Scientifique 2
Concentrateur de faisceau optimisé	À concentration optimisée	Augmente la portée d'un niveau, Gagne Précis	+0,5	+18	Scientifique 2
Lentille quantique à gyrocompensation	À visée améliorée	+2 cadence de tir, perd Imprécis	+0,5	+21	Scientifique 3

Ces mods peuvent être installés sur les armes suivantes tirées du livre de base de *Fallout : le jeu de rôle*.

### MODS DE CONDENSATEUR

- **Émetteur d'ondes gamma** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma
- **Condensateur optimisé** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma
- **Agitateur de photons amélioré** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma

- **Émetteur d'ondes gamma amélioré** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma

- **Condensateur surchargé** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma

### MODS DE CANON

- **Canon long amélioré** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma
- **Canon automatique amélioré** : laser de l'Institut, arme laser, arme plasma

- **Canon de précision amélioré** : arme laser, arme plasma
- **Diviseur amélioré** : arme plasma
- **Concentrateur de faisceau optimisé** : laser de l'Institut, arme laser
- **Lentille quantique à gyrocompensation** : laser de l'Institut, arme laser

## MODS DE BOUCHE

- **Diviseur de rayon amplifié** : laser de l'Institut, arme laser

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Émetteur d'ondes gamma	3	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Condensateur optimisé	3	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Agitateur de photons amélioré	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Émetteur d'ondes gamma amélioré	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Condensateur surchargé	4	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Canon long amélioré	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Canon automatique amélioré	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Canon de précision amélioré	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Diviseur amélioré	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Diviseur de rayon amplifié	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Concentrateur de faisceau optimisé	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Lentille quantique à gyrocompensation	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente

## MODS DES ARMES LOURDES

### LASER GATLING

Les mods suivants sont réservés au laser Gatling.

MOD DE CONDENSATEUR	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES	COMPÉTENCE
Émetteur d'ondes gamma	Enflammé	+1  de dégâts, gagne Persistant	+1,5	+169	Scientifique 3	Science
Condensateur optimisé	Maximisé	+2  de dégâts	+1,5	+207	Scientifique 4	Science
Agitateur de photons amélioré	Agité et amélioré	+2  de dégâts, gagne Brutal	+2,5	+244	Scientifique 4	Science
Émetteur d'ondes gamma amélioré	Enflammé et amélioré	+2  de dégâts, gagne Persistant	+2,5	+282	Scientifique 4	Science
Condensateur surchargé	Surchargé	+3  de dégâts	+2,5	+319	Scientifique 4	Science

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armes.

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Émetteur d'ondes gamma	3	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Condensateur optimisé	3	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Agitateur de photons amélioré	4	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Émetteur d'ondes gamma amélioré	5	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Condensateur surchargé	4	Scientifique 4	Science	Peu fréquente

## HABILLEMENT

### VÊTEMENTS ET TENUES

OBJET	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
<b>COUVRE-CHEFS</b>							
Chapeau à bières	0	0	0	Tête	0,5	15	2
Casque tactique de marine	2	2	2	Tête	1	25	3
Casque de combinaison spatiale	1	4	2	Tête	2,5	85	3
<b>VÊTEMENTS</b>							
Combinaison de plongée de marine	1	1	1	Bras, jambes, buste	1	25	3
Dessous d'armure	0	0	0	Bras, jambes, buste	0,5	30	2
<b>TENUES</b>							
Manteau de combat blindé de la Confrérie	4	1	1	Bras, jambes, buste	10	400	4
Blouson d'aviateur de la Confrérie	2	5	1	Bras, jambes, buste	2	40	3
Combinaison stérile	0	0	6	Toutes	2,5	65	2
Tenue de chasseur en peau	2	2	0	Bras, jambes, buste	7,5	50	2
Capuche de chasseur	1	1	0	Tête	1	15	2
Déguisement de combinaison spatiale	1	4	2	Bras, jambes, buste	4	100	4
Armure de César	2	2	0	Bras, jambes, buste	1,5	350	5
Combinaison fusée de Nuka-Girl	1	4	4	Toutes	4	165	4

## CHAPEAU À BIÈRES

Ce couvre-chef ordinaire s'est vu ajouter des tuyaux et un porte-gobelet ou des cannettes, le tout relié à un entonnoir. Il permet à son porteur de goûter une boisson rafraîchissante tout en gardant les mains vides.

**Spécial** : en dehors d'un combat, vous pouvez remplir le chapeau à bières avec une boisson de votre choix. En cours de combat, vous pouvez boire cette dernière au prix d'une action mineure au lieu d'une action capitale.

## MANTEAU DE COMBAT BLINDÉ DE LA CONFRÉRIÉ DE L'ACIER

Cet habit consiste en un manteau de cuir renforcé et rembourré de plusieurs épaisseurs. Il est souvent distribué aux officiers supérieurs de la Confrérie, qui le portent par-dessus un uniforme de l'organisation.

Un manteau de combat blindé peut être renforcé par du tissu balistique (voir encadré page 126 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**).

## BLOUSON D'AVIATEUR DE LA CONFRÉRIÉ DE L'ACIER

Cet habit consiste en un blouson en cuir rembourré avec un col en fourrure. On le porte par-dessus un uniforme de la confrérie, et les lanciers l'adorent, tout comme d'autres membres du personnel de vol.

Un blouson d'aviateur peut être renforcé par du tissu balistique (voir encadré page 126 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**).

## COMBINAISON STÉRILE

Cette combinaison intégrale, en tissu plastifié, se porte par-dessus les vêtements. Elle s'accompagne de gants, d'une capuche et d'un respirateur. Bien revêtue, avec la capuche relevée et le masque en place, elle filtre l'air qui entre et sort : elle protège ainsi le porteur contre l'environnement extérieur, et inversement.

**Spécial** : l'environnement protégé que crée la combinaison vous permet de relancer 1d20 lors de tout test reposant sur l'END tant que vous la portez. Elle n'offre aucune protection si la capuche est baissée ou si le masque n'est pas en place.

## TENUE DE CHASSEUR EN PEAU

Fabriquée en fourrures, en vieux filets et en cuir, cette armure tient chaud et dissimule son porteur dans les ténèbres. Elle offre une maigre protection contre les impacts, mais ne peut rien contre les radiations.

**Spécial** : cette tenue compte comme 4 pièces d'armure ombrée (voir encadré page 133 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**).

## ARMURE DE CÉSAR

Cette tenue ressemble à une version hautement stylisée, confortable et d'excellente facture d'une armure de commandant de l'antiquité romaine. Elle offre une once du sérieux et de l'influence de César, ce qui permet au porteur de menacer et d'effrayer plus facilement quiconque connaît les atrocités que la Légion a commises au nom de l'empereur.

**Spécial** : la réputation de César s'est répandue partout, et quiconque porte cette armure peut relancer 1d20 lors de tout test de Discours destiné à menacer ou effrayer quelqu'un.

## CASQUE TACTIQUE DE MARINE

Ce casque léger présente un masque intégré pour respirer sous l'eau. Il a été conçu pour des soldats effectuant des opérations de reconnaissance nocturne.

**Spécial** : si le porteur de ce masque revêt aussi une combinaison de plongée de marine, il peut respirer sous l'eau.

## COMBINAISON DE PLONGÉE DE MARINE

Cette combinaison de plongée en néoprène est conçue pour les opérations de reconnaissance nocturne et se porte en général avec le casque tactique de marine.

**Spécial** : le porteur de cette combinaison ne souffre pas des températures glaciales de l'eau quand il y nage.

## COMBINAISON FUSÉE DE NUKA-GIRL

Ce costume, inspiré de la mascotte de la marque Nuka-Cola, fut mis en circulation dans toutes les boutiques du pays juste à temps pour Halloween 2062, et les clients se le sont arraché.

**Spécial** : grâce à ce costume, vous pouvez, une fois par scène, relancer 1d20 lors d'un test reposant sur le CHR, car il vous aide à faire bonne impression. Intégré au déguisement, le « casque d'astronaute », que l'on peut sceller, vous permet de respirer sous l'eau ou dans toute atmosphère irrespirable.

## DÉGUISSEMENT DE COMBINAISON SPATIALE ET SON CASQUE

Inspirée des véritables tenues des astronautes, ce costume étincelant fonctionne à un point tout à fait surprenant pour un simple déguisement d'Halloween.

**Spécial** : si vous portez le casque et la combinaison, vous pouvez respirer sous l'eau ou dans toute atmosphère irrespirable.

## DESSOUS D'ARMURE

Cette tenue résistante consiste en un pantalon, une paire de gants, un haut à manches longues et des bottes tactiques robustes. Elle comprend du rembourrage sur certaines zones stratégiques et se porte sous une armure d'éclaireur (page 91). Ajusté pour faciliter les mouvements et offrir un maximum de confort, le dessous d'armure minimise les gênes et les distractions. Il se trouve en plusieurs schémas de couleur, adaptés à différents environnements comme la forêt, la ville, l'hiver et ainsi de suite.

**Spécial** : porter un dessous d'armure vous permet, une fois par scène, de relancer 1d20 lors d'un test reposant sur la FOR ou la PER.

Un dessous d'armure peut recevoir un revêtement supplémentaire grâce à l'un des mods ci-dessous, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation**.

MOD DE REVÊTEMENT	EFFET	POIDS	COÛT	APTITUDES
Revêtement traité	+1 RD balistiques, +2 RD énergétiques, +1 RD de radiations	–	+9	–
Revêtement résistant	+2 RD balistiques, +2 RD énergétiques, +1 RD de radiations	–	+15	Armurier 1
Revêtement protecteur	+2 RD balistiques, +2 RD énergétiques, +1 RD de radiations, possibilité de relancer jusqu'à deux tests de FOR ou PER par scène	–	+24	Armurier 1
Revêtement blindé	+3 RD balistiques, +3 RD énergétiques, +1 RD de radiations, possibilité de relancer jusqu'à deux tests de FOR ou PER par scène	–	+36	Armurier 2

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Revêtement traité	2	–	Réparation	Fréquente
Revêtement résistant	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Revêtement protecteur	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Revêtement blindé	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente

## ARMURES

### ARMURE FURTIVE CHINOISE

Cette combinaison ajustée, d'un noir total et dotée d'un masque opaque, est conçue dans un unique but : rendre son porteur presque invisible. Jouissant de l'expertise chinoise en matière de technologie furtive, la combinaison contient un appareil portable qui génère un champ de réfraction à modulation transmettant la lumière réfléchie d'un côté à l'autre d'un objet. En résulte un camouflage actif quasi parfait. La tenue est conçue pour maximiser l'effet en simplifiant la silhouette du porteur : elle crée des surfaces plates où elle le peut afin de réduire la complexité de la zone à camoufler. Déployée sous l'appellation Hēi Guǐ et portée par les unités de terrorisme et de contre-insurrection « Black Ghost », elle permit à la Chine de contrer la force brute des Américains par le subterfuge et la duperie. Cependant, les États-Unis capturèrent certains membres de ces unités : les scientifiques, par rétro-ingénierie, développèrent ainsi le Stealth Boy.

**Spécial** : tant que vous portez cette armure, vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de **Discrétion**. En outre, vous pouvez activer le champ d'invisibilité grâce à l'action mineure Interagir. Lorsqu'il est actif, ce champ vous rend presque invisibles, vous et votre équipement. Les ennemis voient la difficulté de leurs tests pour vous repérer augmenter de +2 ; ils peuvent toujours vous entendre ou remarquer votre présence d'une autre façon. De plus, même s'ils vous ont détecté, tant que vous êtes invisible, votre défense augmente de +2. Encaisser une attaque perturbe le champ de discrétion, qui s'éteint jusqu'à ce que vous puissiez le réactiver.

Une armure furtive chinoise, considérée comme une armure légère, n'accepte aucun mod.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Armure furtive chinoise	4	4	6	Toutes	2,5	750	6

### TENUE DE PLONGEUR

Conçues pour protéger le porteur contre l'énorme pression de l'eau, ces combinaisons se composent d'une encombrante tenue en caoutchouc et en métal, ainsi que d'une importante réserve d'air.

**Spécial** : tant que vous portez cette armure, vous pouvez respirer sous l'eau (ou dans d'autres atmosphères

irrespirables) et vous êtes immunisé contre les dégâts qu'infligent la pression de l'eau, ainsi que contre la température glaciale de l'eau.

Une tenue de plongeur, considérée comme une armure lourde, n'accepte aucun mod.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Tenue de plongeur	3	3	9	Toutes	4	350	3

## ARMURE DE LA LÉGION

Toute armure portée par la Légion de César adhère aux préceptes militaires et au principe d'uniformité de l'antiquité romaine sur lesquels repose l'organisation.

L'armure de la Légion la plus simple prend l'apparence d'un équipement sportif auquel on a fixé quelques bouts de ferraille pour plus de protection. Le rang d'un légionnaire se devine facilement aux rajouts qu'il fait à son armure, puisque chacun y accroche les trophées qu'il récupère au combat, au point que le centurion moyen arborera au moins une pièce d'armure assistée et un casque de super mutant. Ce qui accentue encore les exploits de ces officiers, car ils portent ces objets sans l'aide d'un châssis d'armure assistée ou des muscles hypertrophiés des super mutants sous V.E.F.

Tous les mods de matériau d'une armure de la Légion **s'installent avec la compétence Réparation**. Les pièces d'armure de la Légion et de recrue de la Légion sont considérées comme de l'armure légère, tandis qu'une armure de centurion de la Légion compte comme une armure lourde.



PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron de recrue de la Légion	2	2	0	Buste	3	75	3
Brassard de recrue de la Légion	1	1	0	Bras	1	30	3
Jambière de recrue de la Légion	1	1	0	Jambe	1	40	3
Casque de recrue de la Légion	2	1	0	Tête	1	50	3
Plastron de légionnaire	4	3	0	Buste	5,5	100	4
Brassard de légionnaire	2	1	0	Bras	2	50	4
Jambière de légionnaire	3	2	0	Jambe	2	70	4
Casque de légionnaire	3	2	0	Tête	2,5	75	4
Plastron de centurion de la Légion	5	4	0	Buste	8	200	5
Brassard de centurion de la Légion	4	2	0	Bras	6	140	5
Jambière de centurion de la Légion	4	3	0	Jambe	3	100	5
Casque de centurion de la Légion	5	4	0	Tête	5	175	5
Casque de Légit	5	5	3	Tête	8	250	5

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Renforcé	+1	+1	-	-	+0	+6	-
Ombre	+2	+2	-	Ombre (livre de base de <i>Fallout</i> : le jeu de rôle, page 133)	+0,5	+48	Armurier 1
Traité	+3	+3	-	-	+0,5	+15	Armurier 1
Clouté	+4	+4	-	-	+1	+30	Armurier 1

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Renforcé	3	-	Réparation	Fréquente
Ombre	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Traité	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Clouté	6	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente

## ARMURE DE MARINE

Forme spécialisée d'armure de combat qui avait la faveur du corps des marines des États-Unis avant la Grande Guerre, cet ensemble fournit une protection aussi importante que le poids qui en découle. L'armure se porte en général sur une combinaison de plongée de marine, ce qui permet des assauts aquatiques ou amphibies.

Chaque pièce d'une armure de marine, sauf le casque, peut accueillir un mod de matériau et un mod d'amélioration. Un casque d'armure de marine ne peut recevoir qu'un unique mod de matériau. Les mods appliqués à un buste d'armure voient leur poids et leur coût doubler (une majoration déjà intégrée aux mods réservés au buste). Tous les mods de matériau de l'armure de marine, considérée comme une armure lourde, s'installent avec la compétence **Réparation**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron d'armure de marine	4	4	2	Buste	9,5	150	4
Brassard d'armure de marine	4	4	2	Bras	5	115	4
Jambière d'armure de marine	4	4	2	Jambe	5	100	4
Casque d'armure de marine	4	4	2	Tête	5	65	4

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Soudé	+1	+1	+1	-	+0,5	+10	-
Trempé	+2	+2	+2	-	+1	+30	Armurier 1
Renforcé	+3	+3	+3	-	+1	+50	Armurier 1
Étayé	+4	+4	+4	-	+1,5	+75	Armurier 2

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Soudé	2	–	Réparation	Fréquente
Trempé	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Renforcé	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Étayé	5	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente

## ARMURE DE RECO

Forme légère d'armure couramment utilisée par la Confrérie de l'Acier, l'armure de reco consiste en une combinaison et une cagoule rembourrées et ignifuges, conçues pour se porter sous une armure assistée T-45. Elle préserve le porteur du frottement des pièces mobiles à l'intérieur de la T-45, ainsi que de la chaleur que dégagent ses composants. La combinaison est aussi pensée pour offrir une protection limitée contre

les tirs d'armes légères, au cas où le porteur ait besoin d'abandonner son armure sur le terrain (s'il doit partir en reconnaissance discrète, ou s'il accomplit des tâches qui nécessitent une motricité fine impossible en armure assistée).

Une armure de reco, considérée comme une armure légère, n'accepte aucun mod.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Armure de reco	3	3	2	Toutes	1,5	360	4

## ARMURE D'ÉCLAIREUR

L'armure d'éclaireur perfectionne l'armure de combat militaire. L'Enclave l'a développée après la Grande Guerre, et ses forces secrètes en sont les principales utilisatrices. L'armure présente souvent un camouflage ou un autre et est conçue pour être portée par-dessus des dessous d'armure (page 87).

Chaque pièce d'armure d'éclaireur, sauf le masque, peut accueillir un mod de matériau et un mod d'amélioration. Un masque d'armure d'éclaireur ne peut recevoir aucun mod. Les mods appliqués à un buste d'armure voient leur poids et leur coût doubler (une majoration déjà intégrée aux mods réservés au buste). Tous les mods de matériau de l'armure d'éclaireur, considérée comme une armure solide, **s'installent avec la compétence Réparation.**

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron d'armure d'éclaireur	4	3	2	Buste	3,5	90	4
Brassard d'armure d'éclaireur	4	3	2	Bras	1,5	60	4
Jambière d'armure d'éclaireur	4	3	2	Jambe	1,5	60	4
Masque d'armure d'éclaireur	3	2	2	Tête	0,5	50	4

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Renforcé	+1	+1	-	-	+0	+6	-
Ombéré	+1	+1	-	Ombéré (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 133)	+0,5	+48	Armurier 1
Fibre de verre	+2	+2	-	-	+0	+18	Armurier 1
Polymère	+3	+3	-	-	+0,5	+30	Armurier 2

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Renforcé	3	-	Réparation	Fréquente
Ombéré	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Fibre de verre	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Polymère	6	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente

## ARMURE ROBOTIQUE

Cette armure, à ne pas confondre avec une armure fabriquée pour les robots, se compose d'un ensemble de pièces de métal issues de robots. En général plus massive qu'une armure de métal, elle offre néanmoins une protection quelque peu supérieure. Elle est le plus souvent produite par des groupes de pillards adeptes de technologie, comme les Démons de la Rouille, que l'on retrouve dans le Commonwealth. Le casque provient en général d'une armature externe d'Eyebot ou d'une tête de Laserotron, voire de robot sentinelle.

Chaque pièce d'armure robotique, sauf le casque, peut accueillir un mod de matériau et un mod d'amélioration. Un casque d'armure robotique ne peut accepter qu'un unique mod de matériau. Les mods appliqués à un buste d'armure voient leur poids et leur coût doubler (une majoration déjà intégrée aux mods réservés au buste). Tous les mods de matériau de l'armure robotique **s'installent avec la compétence Réparation**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron d'armure robotique	2	2	0	Buste	4	25	2
Brassard d'armure robotique	2	2	0	Bras	2	10	2
Jambière d'armure robotique	2	2	0	Jambe	2	10	2
Casque d'armure robotique	2	2	0	Tête	2	10	2
Plastron d'armure robotique solide	3	3	0	Buste	8	100	3
Brassard d'armure robotique solide	3	3	0	Bras	4	60	3
Jambière d'armure robotique solide	3	3	0	Jambe	4	60	3
Casque d'armure robotique solide	3	3	0	Tête	4	60	3
Plastron d'armure robotique lourde	4	3	0	Buste	12,5	175	4
Brassard d'armure robotique lourde	4	3	0	Bras	6,5	110	4
Jambière d'armure robotique lourde	4	3	0	Jambe	6,5	110	4
Casque d'armure robotique lourde	4	3	0	Tête	6,5	110	4

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Métal peint	+1	+1	-	-	+0,5	+10	-
Métal ombré	+1	+1	-	Ombre (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 133)	+1	+25	Armurier 1
Métal émaillé	+2	+2	-	-	+1	+20	Armurier 1
Métal allié	+3	+3	-	-	+1,5	+30	Armurier 1
Métal poli	+4	+4	-	-	+2	+40	Armurier 2

Voici les recettes de ces mods, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Métal peint	2	-	Réparation	Fréquente
Métal ombré	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal émaillé	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal allié	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal poli	6	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente

## ARMURE EN BOIS

L'armure en bois, rudimentaire, se compose de cordes et de plusieurs grands morceaux d'écorce. Des conserves rouillées sont accrochées sur certaines portions, notamment le torse, afin de servir de poches improvisées. De petits amas de lichen mort parsèment l'extérieur de l'armure. Cette dernière offre une maigre résistance contre les dégâts balistiques, et une résistance anecdotique contre les dégâts énergétiques.

Chaque pièce d'armure en bois peut accueillir un mod de matériau. Les mods appliqués à un buste d'armure voient leur poids et leur coût doubler. Tous les mods de matériau de l'armure en bois, considérée comme une armure légère, s'installent avec la compétence **Réparation**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Buste d'armure en bois	1	0	0	Buste	2	25	0
Brassard d'armure en bois	1	0	0	Bras	1	10	0
Jambière d'armure en bois	1	0	0	Jambe	1	10	0
Casque d'armure en bois	1	0	0	Tête	1	10	0

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Ombre	-	-	-	Ombre (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 133)	-0,5	+10	Armurier 1



Voici la recette de ce mod, que vous pouvez fabriquer sur un établi d'armures.

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Ombre	3	Armurier 1	Survie	Rare

## ARMURES ASSISTÉES

### ARMURE ASSISTÉE EXCAVATRICE

Conçue par Garrahan Mining, l'armure excavatrice EXC-17 était destinée à protéger les mineurs contre les chutes de pierre et les contaminants en suspension dans l'air tout en améliorant leur vitesse de travail. Bien qu'elle n'ait jamais connu une production commerciale complète, l'unité a acquis une certaine notoriété grâce à une campagne de pub dans laquelle on la présentait comme le futur des opérations minières dans les Appalaches, ce qui ravissait les équipes de mineurs et d'autres clients potentiels qui s'élevaient contre l'automatisation du métier. On trouve des prototypes, ainsi que des versions d'après-guerre créées à partir de plans récupérés, un peu partout dans les Terres désolées.

**Spécial :** un personnage vêtu d'une armure assistée excavatrice complète (le buste, les deux brassards, les deux jambières et le casque) augmente sa charge maximale de 100. En outre, lorsqu'il extrait du minerai (voir encadré), chaque brassard d'excavatrice porté ajoute +2  à la quantité de minerai trouvée, pour un maximum de +4  avec les deux brassards.

Chaque pièce d'excavatrice peut utiliser tous les mods de système normaux, page 144 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Buste d'excavatrice	6	5	11	14	Buste	7,5	113	3
Brassard d'excavatrice	3	2	8	7	Bras	6	61	3
Jambière d'excavatrice	3	2	8	7	Jambe	6	81	3
Casque d'excavatrice	5	3	8	7	Tête	5	49	3

### Opérations minières et d'excavation

Il vous arrivera de tomber sur des gisements miniers sur des saillies rocheuses, dans des grottes ou dans des mines des Terres désolées, surtout dans des lieux comme les Appalaches, où les opérations minières faisaient partie des industries majeures d'avant-guerre.

Le Minerai constitue une catégorie d'objets supplémentaire, que vous pouvez trouver dans les lieux à fouiller. Néanmoins, en dehors des mines et des grottes, le maximum de jets de Minerai que vous pouvez effectuer s'élève à 0. Dans les lieux renfermant du Minerai, lancez un dé et consultez la table de Minerai pour déterminer ce que vous recevez et en quelle quantité. Chaque unité de Minerai pèse 0,5 kg, mais vous ne pouvez pas la vendre.

La colonne « Récupération » de la table ci-dessus indique quels composants (et en quelle quantité) sont produits lorsque vous fondez le minerai à un atelier de chimie. L'extraction

D20	MINERAI TROUVÉ	QUANTITÉ TROUVÉE	RÉCUPÉRATION
1-3	Minerai d'aluminium	2 + 3 	1 aluminium (peu fréquent)
4-7	Charbon	1 + 2 	1 charbon (fréquent)
8-10	Minerai de cuivre	2 + 3 	1 cuivre (peu fréquent)
11	Cristal	2 + 3 	1 cristal (rare)
12	Minerai d'or	1 + 2 	1 or (rare)
13-16	Minerai de fer	3 + 4 	2  de fer (fréquent)
17-19	Minerai d'argent	1 + 2 	1 argent (peu fréquent)
20	Uranium	1 + 1 	1 matériau nucléaire (rare)

par fusion nécessite un test d'**INT + Science** de difficulté 1 et utilise une quantité de minerai égale à la valeur de votre compétence Science, plus 1 par PA dépensé. Chaque unité de minerai fondue coûte 1 unité d'acide (composant peu fréquent). Le charbon constitue une exception : vous ne trouvez pas du minerai de charbon, mais directement du charbon (un composant fréquent).

## ARMURE ASSISTÉE HELLCAT

Cette variante d'armure assistée est caractéristique de la compagnie Hellcat, un groupe de mercenaires de The Pitt. Des armures assistées modifiées de la sorte ont été observées dans d'autres régions des Terres désolées, à proximité de vieilles villes industrielles. La Hellcat se distingue par sa forme et ses renforcements particuliers, destinés à dévier les balles et les éclats.

**Spécial :** l'armure assistée Hellcat ajoute +1 à la RD balistiques contre les attaques à distance.

Chaque pièce d'armure assistée Hellcat peut utiliser tous les mods de système normaux, page 144 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Buste de Hellcat	9	4	9	15	Buste	6	146	3
Brassard de Hellcat	5	3	8	9	Bras	4	105	3
Jambière de Hellcat	5	3	8	9	Jambe	5	105	3
Casque de Hellcat	6	4	8	9	Tête	4	65	3

## ARMURE ASSISTÉE T-65

Armure assistée des plus sophistiquées, la T-65 sert à ce qu'il reste des services secrets américains. Ces derniers opèrent depuis certains Abris à l'importance stratégique, disséminés dans les Terres désolées.

Chaque pièce d'armure assistée T-65 peut utiliser tous les mods de système normaux, page 144 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**.

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Buste de T-65	10	9	9	22	Buste	7,5	230	5
Brassard de T-65	7	6	8	10	Bras	6	160	5
Jambière de T-65	7	6	8	10	Jambe	7	160	5
Casque de T-65	9	7	8	12	Tête	5,5	100	5



## OBJETS LÉGENDAIRES

À travers les Terres désolées existent des objets exceptionnels, fruits d'un artisanat inhabituel ou d'une conception étrange, fabriqués dans des matériaux rares, dotés d'une triste réputation ou de propriétés curieuses, voire d'un mélange de tout ça. On les appelle les objets légendaires.

Quand un personnage tue ou vainc une créature **légendaire** ou un personnage **majeur**, l'un des objets détenus par ce PNJ (ou son cadavre) est un **objet légendaire**. Si la créature ne transporte en général aucun butin (par exemple si vous pouvez uniquement la dépecer pour obtenir de la viande ou des composants), alors elle présentera tout de même un objet légendaire, qu'il soit pris sur la créature et la suive partout ou qu'elle l'ait laissé dans son antre, voire qu'elle l'ait avalé sans le digérer. Cet objet n'est pas nécessairement sur la créature ou le

personnage : vous pourriez trouver l'objet légendaire « détenu » par un chef pillard dans un coffre au cœur de la base du gang, plutôt que sur son cadavre.

De même, lorsque vous accomplissez une quête pour le compte d'un personnage **majeur** ou l'aidez d'une autre façon, il peut vous offrir, au choix du MJ, un objet légendaire en guise de récompense.

Un **objet légendaire** présente une propriété spéciale, et vous trouverez plus loin diverses propriétés pour les **armes légendaires** ainsi que pour les pièces d'**armures légendaires**. La rareté d'un objet augmente de 2 s'il est légendaire, et son coût est alors multiplié par 5. Néanmoins, vendeurs et commerçants n'en vendent pas, en général.

## ARMES LÉGENDAIRES

Suivent des propriétés applicables à une **arme légendaire**. Certaines d'entre elles peuvent uniquement être appliquées à des types d'arme précis. Seules les armes légères, les armes à énergie, les armes lourdes, les armes de corps à corps et les armes qui utilisent la compétence Mains nues peuvent devenir des armes légendaires. Les arcs, les explosifs et les armes de lancer ne le sont jamais.

### Armes légendaires inhabituelles

Quelques armes s'intègrent de manière un peu étrange à la règle des armes légendaires et fonctionnent donc un peu différemment :

- les armes légères dotées de la qualité Zone d'impact sont considérées comme des armes lourdes au regard de la règle des armes légendaires ;
- les mitrailleuses, les armes Gatling et les miniguns sont considérés comme des armes légères et non des armes lourdes au regard de la règle des armes légendaires.

Pour créer une **arme légendaire**, commencez par déterminer le type de l'arme concernée. Puis lancez 1d20 et consultez la table ci-dessous : elle vous indique la table d'armes légendaires à utiliser. Vous pouvez dépenser 1 point de chance pour choisir entre la table 1 et la table 2 au lieu de jeter le dé.

D20	TABLE
1-10	Table 1 des armes légendaires
11-20	Table 2 des armes légendaires

Lancez ensuite 1d20 et consultez la table désignée pour découvrir la propriété que reçoit l'arme selon son type. Vous pouvez dépenser 1 point de chance pour ajuster le résultat d'un nombre de points inférieur ou égal à votre valeur de CHA.

**TABLE 1 DES ARMES LÉGENDAIRES**

PROPRIÉTÉ LÉGENDAIRE	ARMES LÉGÈRES	ARMES À ÉNERGIE	ARMES LOURDES	ARMES DE CORPS À CORPS	MAINS NUES
Assassin	1	1	1	1	1
Berserker	-	-	-	2	2
Enflammé	-	-	-	3	-
Sang	-	-	-	4	3
Cavalier	-	-	-	5	4
Chargé	-	-	-	6	-
Infirmité	2	2	2	7	5
Tireur d'élite	3	3	3	-	-
Défiant	4	4	4	-	-
Duelliste	-	-	-	8	6
Rage	5	5	5	9	7
Explosif	6	-	-	-	-
Exterminateur	7	6	6	10	8
Congélation	8	7	7	11	9
Frigorifique	-	-	-	12	-
Furie	-	-	-	13	10
Anti-goules	9	8	8	14	11
Tueur à gages	10	9	9	-	-
Chasseur	11	10	10	15	12
Incendiaire	12	-	-	-	-
Provocation	13	11	11	16	13
Radiations	14	12	12	17	14
Junkie	15	13	13	18	15
Démonte-rotules	16	14	14	19	16
Chanceux	17	15	15	20	17
Pas de résultat - Relancez	18-20	16-20	16-20	-	18-20



TABLE 2 DES ARMES LÉGENDAIRES

PROPRIÉTÉ LÉGENDAIRE	ARMES LÉGÈRES	ARMES À ÉNERGIE	ARMES LOURDES	ARMES DE CORPS À CORPS	MAINS NUES
Puissant	–	–	–	1	1
Anti-mutants	1	1	1	2	2
Agile	2	2	2	–	–
Nocturne	3	3	3	3	3
Pénétration	4	4	4	4	4
Plasma	5	–	–	–	–
Empoisonneur	6	5	5	5	5
Puissant	7	6	6	–	–
Tir vif	8	7	7	6	6
Rapidité	9	8	8	–	–
Implacable	10	9	9	7	7
Sentinelle	–	–	–	8	8
Vacillement	11	10	10	9	9
Traqueur	12	11	11	–	–
Indéfectible	13	12	12	–	–
Assistance	14	13	13	10	10
Deux coups	15	14	14	–	–
Violence	16	–	–	–	–
Blessure	17	15	15	11	11
Pas de résultat - Relancez	18-20	16-20	16-20	12-20	12-20

## AGILE

### Armes légères, armes à énergie, armes lourdes

Une arme **Agile** vous permet de rester en mouvement tout en tirant !

Lorsque vous entreprenez l'action Viser avec cette arme, vous pouvez aussi effectuer l'action mineure Se déplacer, gratuitement.

## ANTI-MUTANTS

### Toute arme

Une arme **Anti-mutants** ne fait qu'une bouchée de ces mutants gigantesques !

Les attaques portées avec cette arme contre un super mutant gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## ANTI-GOULES

### Toute arme

Une arme **Anti-goules** élimine très vite ces mutants nécrotiques !

Les attaques portées avec cette arme contre une goule gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## ASSASSIN

### Toute arme

Une arme d'**Assassin** se révèle plus que dangereuse pour les humains !

Les attaques portées avec cette arme contre un adversaire humain gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

Au regard de cette règle, un adversaire humain désigne tout PJ doté de l'origine Confrérie de l'Acier, Survivant ou Habitant de l'Abri, ainsi que tout PNJ avec le mot-clef **humain**, mais sans le mot-clef **mutant**.

## ASSISTANCE

### Toute arme


Une arme d'**Assistance** résout en vitesse tout problème de robot !

Les attaques portées avec cette arme contre un robot gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## BERSERKER

### Arme de corps à corps, Mains nues

C'est entre les mains de celles et ceux qui se rient du danger qu'une arme de **Berserker** est la plus redoutable !

Entre les mains d'un personnage dont la RD balistiques sur le buste est inférieure à 6, cette arme inflige +1  par point de RD balistiques en dessous de 6.

## BLESSURE

### Toute arme

Une arme de **Blessure** cause des lésions durables et ignobles, qui saignent abondamment !

Cette arme gagne l'effet de dégâts Persistant (balistiques).

## CAVALIER

### Armes de corps à corps, Mains nues



Une arme de **Cavalier** aide son porteur à faire peu de cas des blessures quand il se déplace !

Quand le porteur de cette arme effectue l'action Se protéger ou l'action Sprinter, il obtient un bonus de +2 en RD balistiques jusqu'au début de son prochain tour.

## CHANCEUX

### Toute arme


Une arme **Chanceuse** : c'est exactement ce qu'il vous faut pour renverser la situation en votre faveur !

Après une attaque avec cette arme, si vous avez déboursé des points de chance pour relancer des dés (des d20 ou des ) , lancez 1  : si vous obtenez un Effet, vous regagnez 1 point de chance dépensé.

## CHARGÉ

### Armes de corps à corps

Une arme **Chargée** repousse les attaquants avec une surtension électrique !

Quand le porteur de cette arme utilise l'action Se protéger et qu'une attaque au corps à corps le rate, l'assaillant subit immédiatement 4  de dégâts énergétiques Étourdissants.

## CHASSEUR

### Toute arme

Une arme de **Chasseur** est idéale pour réguler en vitesse la faune sauvage !

Les attaques portées avec cette arme contre un mammifère ou un lézard gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## CONGÉLATION

### Toute arme


Une arme de **Congélation** absorbe la chaleur de ses cibles et les gèle sur pied !

Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour ajouter l'effet de dégâts **Glacial**.

## DÉFIANT

### Armes légères, armes à énergie, armes lourdes

Une arme **Défiante** s'avère mortelle de la première à, surtout, la dernière cartouche !

Une fois par scène, quand vous dépensez le maximum de munitions autorisé par la cadence de tir de cette arme, vous pouvez déclarer que l'arme est **Vide** après cette attaque. Dans ce cas, elle inflige +2  de dégâts, mais vous devez consacrer une action mineure à la recharger avant de pouvoir à nouveau tirer avec.

## DÉMONTE-ROTULES

### Toute arme


Une arme **Démonte-rotules** tient les promesses de son nom !

Lorsque cette arme sert à attaquer une jambe de la cible, elle inflige un coup critique si elle cause au moins 3 points de dégâts en une fois (après application de la RD).

## DEUX COUPS

### Armes légères, armes à énergie, armes lourdes


Une arme à **Deux coups** tire deux fois plus de balles : double carnage assuré !

Cette arme gagne l'effet de dégâts **Brutal** et inflige +2 , mais elle subit la qualité **Gourmand** en munitions (2).

## DUELLISTE

### Armes de corps à corps, Mains nues

Une arme de **Duelliste** se révèle excellente pour détourner les attaques ennemies !

Quand le porteur de cette arme utilise l'action **Se protéger** et qu'une attaque au corps à corps le rate, lancez 1 . Si vous obtenez un **Effet**, l'attaquant est désarmé : son arme s'envole de ses mains et atterrit à portée courte (mais pas à portée de main).

## EMPOISONNEUR

### Toute arme


Une arme d'**Empoisonneur** présente un effet secondaire du genre toxique !

Les attaques portées avec cette arme gagnent l'effet de dégâts **Persistant (poison)**.

## ENFLAMMÉ

### Armes de corps à corps

Une arme **Enflammée** repousse les attaquants par la menace des flammes !

Quand le porteur de cette arme utilise l'action **Se protéger** et qu'une attaque au corps à corps le rate, l'assaillant subit immédiatement 4  de dégâts énergétiques **Persistants**.

## EXPLOSIF

### Armes légères

Une arme **Explosive** remplit l'air de munitions explosives !

Lors d'une attaque avec cette arme, chaque **Effet** obtenu au cours du jet de dégâts touche une cible secondaire choisie par le MJ et située à portée courte ou inférieure de la cible d'origine. Chaque cible secondaire subit la moitié des dégâts infligés par l'attaque. Les premières cibles secondaires touchées doivent être celles qui se trouvent à portée de main de la cible d'origine (s'il y en a). Cet effet ne se cumule pas avec les effets de dégâts **En arc** ou **De zone**.

## EXTERMINATEUR

### Toute arme


Une arme d'**Exterminateur** se révèle plus que dangereuse pour les insectes et les autres bestioles !

Les attaques portées avec cette arme contre un insecte, un arachnide ou un fangeux gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## FRIGORIFIQUE

### Armes de corps à corps


Une arme **Frigorifique** repousse les attaquants par la menace d'un froid intense !

Quand le porteur de cette arme utilise l'action Se protéger et qu'une attaque au corps à corps le rate, l'assaillant subit immédiatement 4  de dégâts énergétiques Glaciaux.

## FURIE

### Armes de corps à corps, Mains nues

Une arme provoquant la **Furie** se révèle encore plus dangereuse pour les cibles qu'elle a déjà frappées !

Lorsque vous attaquez avec cette arme un ennemi qu'elle a déjà touché au cours de cette scène, ajoutez +1  à ses dégâts. Cet effet est cumulatif.

## IMPLACABLE

### Toute arme

Avec une arme **Implacable**, vous n'aurez jamais à ralentir le carnage !

Lorsque vous infligez un coup critique à un ennemi, vous pouvez déboursier 1 point de chance pour immédiatement récupérer tout PA dépensé lors de cette attaque (pour acheter des d20 bonus, augmenter les dégâts, etc.).

## INCENDIAIRE

### Armes légères

Une arme **Incendiaire** laisse un ennemi criblé de balles et en feu !

Cette arme gagne l'effet de dégâts Persistant (énergétiques).

## INDÉFACTIBLE

### Armes légères, armes à énergie, armes lourdes

Une arme **Indéfectible** vise juste, quelles que soient les distractions auxquelles vous faites face !

Lorsque vous entreprenez l'action mineure Viser avec cette arme, votre RD balistiques augmente de +2 jusqu'au début de votre prochain tour.

## INFIRMITÉ

### Toute arme

Une arme qui cause une **Infirmité** s'avère bien cruelle : elle laisse les ennemis ramper à terre, sans défense !

Quand cette arme frappe le bras ou la jambe de la cible, elle provoque une blessure si elle inflige au moins 4 points de dégâts en une fois (après application de la RD).

## JUNKIE

### Toute arme

Une arme de **Junkie** devient plus dangereuse à mesure que vos symptômes de manque s'intensifient !

Cette arme inflige +1  pour chaque addiction dont vous souffrez.

## NOCTURNE

### Toute arme

Une arme **Nocturne** vous aide à expédier vos ennemis dans le creux de la tombe au creux de la nuit !

Les attaques portées avec cette arme entre le crépuscule et l'aube gagnent l'effet de dégâts **Brutal**. Si l'arme est déjà **Brutale**, elle inflige +2 points de dégâts par Effet obtenu, au lieu de +1.

## PÉNÉTRATION


### Toute arme

Une arme perforante peut passer outre n'importe quelle armure ! Les attaques portées avec cette arme gagnent l'effet de dégâts **Perforant 2**. Si l'arme est déjà **Perforante**, la valeur de cet effet augmente de +2.

## PLASMA

### Armes légères


Une arme imprégnée de **Plasma** ajoute une couche de plasma à chaque tir !

Cette arme inflige +2  de dégâts et cause des dégâts aussi bien balistiques qu'énergétiques, comme toute arme plasma. Effectuez le jet de dégâts normalement, puis déduisez du résultat la plus faible des RD (balistiques ou énergétiques) de la cible.

## PROVOCATION

### Toute arme


Une arme de **Provocation** est idéale pour déclencher une bagarre !

Lors d'une attaque avec cette arme, si la cible dispose de son maximum de PV, les dégâts augmentent de +3  de dégâts.

## PUISSANT

### Toute arme

Une arme **Puissante** inflige bien plus de dégâts que ses homologues ordinaires !

Les dégâts de cette arme augmentent de +2 .

## RADIATIONS

### Toute arme

Une arme émettant des **Radiations** transformera vos ennemis en cadavres phosphorescents !

Cette arme gagne l'effet de dégâts Radioactif.

## RAGE

### Toute arme

Une arme causant la **Rage** perturbe les ennemis et les rend fous furieux, au point qu'ils ne distinguent plus leurs alliés de leurs adversaires !

Quand cette arme inflige des dégâts à un ennemi, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour l'enrager. Un adversaire enragé doit, pour le restant de la scène, attaquer la personne la plus proche qu'il peut voir.

## RAPIDITÉ

### Armes légères, armes à énergie, armes lourdes





Une arme dotée de **Rapidité** peut être rechargée et propulser ses munitions bien plus vite !

La cadence de tir de cette arme augmente de +3 et peut dépasser 6.

## SANG

### Armes de corps à corps, Mains nues

Une arme assoiffée de **Sang** devient de plus en plus dangereuse à mesure que son porteur se rapproche de la mort !

Entre les mains d'un personnage dont les PV actuels sont inférieurs à son maximum de PV, cette arme inflige +1 . Ce bonus augmente à +2  si le personnage dispose de moins de 75 % de ses PV, à +3  s'il dispose de moins de 50 % de ses PV et à +4  s'il dispose de moins de 25 % de ses PV.

## SENTINELLE

### Armes de corps à corps, Mains nues

Une arme de **Sentinelle** est parfaite pour repousser les attaques ennemies !

Tant que vous maniez cette arme, vos RD balistiques et énergétiques augmentent de +2 pourvu que vous ne vous soyez pas déplacé au cours de votre tour précédent. Ce bonus passe à +3 si l'arme présente la qualité Parade.

## TIR VIF

Toute arme

Un **tir vif** sur cette arme, et elle se retrouve en un clin d'œil dans votre main !

Lorsque vous dégainez cette arme avec l'action mineure Saisir un objet, cette dernière ne compte pas dans la limite des actions mineures que vous pouvez effectuer ce tour, et l'entreprendre ne vous coûte aucun PA.

## TIREUR D'ÉLITE

Armes légères, armes à énergie, armes lourdes

Une arme de **Tireur d'élite** semble faire ralentir le monde autour de vous quand vous regardez dans son viseur !

Lorsque vous entreprenez l'action Viser avec cette arme, une action supplémentaire (mineure comme capitale) vous coûte 1 PA de moins qu'en temps normal pour le reste de votre tour. Cette réduction ne se cumule pas avec d'autres effets du même genre, comme celui du Jet.

## TRAQUEUR

Armes légères, armes à énergie, armes lourdes


Une arme de **Traqueur** offre une solution dévastatrice pour engager le combat !

Lorsque vous effectuez une attaque furtive avec cette arme, si vous n'entrez au cours de ce tour aucune autre action hormis l'action mineure Viser, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1.

## TUEUR À GAGES

Armes légères, armes à énergie, armes lourdes

Une arme de **Tueur à gages** peut toucher les parties les plus vulnérables de sa cible !

Lorsque vous effectuez l'action Viser avec cette arme, elle inflige +1  de dégâts. Cet effet s'ajoute à tout bonus obtenu grâce à la qualité Précis.



## VACILLEMENT

Toute arme


Une arme qui provoque un **Vacillement** fait perdre pied à vos ennemis !

Cette arme gagne l'effet de dégâts Étourdissant.

## VIOLENCE

Armes légères

Une arme qui fait preuve de **Violence** rue comme une brahmine, mais se comporte encore pire avec vos ennemis !

Cette arme inflige +2  et cause une blessure si elle occasionne au moins 4 points de dégâts en une fois (après application de la RD). Cependant, elle gagne la qualité Recul (7) ou ajoute +1 à la valeur de cette qualité si elle la présente déjà.

## ARMURES LÉGENDAIRES

Suivent des propriétés applicables à une **armure légendaire**. Une armure légendaire offre toujours un bonus de +1 en RD balistiques et énergétiques, en plus des autres effets.

Chaque propriété légendaire ne peut s'appliquer qu'une fois, sauf indication contraire.

Pour créer une **armure légendaire**, commencez par déterminer la pièce d'armure concernée. Il peut s'agir d'une armure ordinaire ou d'une armure assistée. Puis lancez 1d20 pour découvrir la propriété que reçoit l'armure selon la localisation qu'elle couvre. Si la pièce d'armure couvre plusieurs localisations, choisissez l'une d'entre elles pour obtenir le bénéfice de la propriété.

Vous pouvez dépenser 1 point de chance pour ajuster le résultat d'un nombre de points inférieur ou égal à votre valeur de CHA.

*Table des armures légendaires*

PROPRIÉTÉ LÉGENDAIRE	TÊTE	BRAS	BUSTE	JAMBE
Acrobate	-	-	-	1
Assassin	1	1	1	2
Stimpak auto	-	-	2	-
Consolidation	-	-	3	-
Cavalier	-	2	-	-
Caméléon	-	-	4	-
Champion	-	3	-	-
Camouflage	2	4	5	3
Cryogénique	3	5	6	4
Rusé	4	-	-	5
Duelliste	5	6	7	6
Exterminateur	6	7	8	7
Anti-goules	7	8	9	8
Chasseur	8	9	10	9
Incendiaire	9	10	11	10
Chanceux	10	11	12	11
Martyr	11	12	13	12
Anti-mutants	12	13	14	13
Empoisonneur	13	14	15	14

PROPRIÉTÉ LÉGENDAIRE	TÊTE	BRAS	BUSTE	JAMBE
Puissant	14	15	-	15
Punition	-	-	16	16
Alimenté par les radiations	15	16	17	17
Perceur de coffres	-	17	-	-
Sentinelles	-	18	-	-
Tranchant	16	19	18	18
Sprinteur	17	-	-	19
Assistance	18	20	19	20
Inébranlable	-	-	20	-

## ACROBATE

### Jambière

Porter une armure d'**Acrobate**, c'est l'assurance de toujours retomber sur ses pieds !

Tant que vous portez une telle jambière, réduisez de moitié les dégâts de chute que vous subissez, après application de la RD. Si vous portez deux jambières d'Acrobate, vous ne subissez plus aucun dégât de chute.

## ALIMENTÉ PAR LES RADS

### Toute pièce

Porter une armure **Alimentée par les rads** transforme les radiations en une force inarrêtable !

Une fois par scène, si vous portez cette armure et que vous subissez des dégâts de radiation, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés de FOR (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1. Vous pouvez répéter l'opération une fois par tranche de 5 points de dégâts de radiation que vous subissez.

## ANTI-GOULES

### Toute pièce

Cette armure est imperméable à toute attaque de goule !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des goules.

## ANTI-MUTANTS

### Toute pièce

Une armure **Anti-mutants** est super forte contre les super mutants !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des super mutants.

## ASSASSIN

### Toute pièce

Porter une armure d'**Assassin** permet de vous débarrasser des pillards et des autres ennemis humains !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des ennemis humains.

Au regard de cette règle, un adversaire humain désigne tout PJ doté de l'origine Confrérie de l'Acier, Survivant ou Habitant de l'Abri, ainsi que tout PNJ avec le mot-clef **humain**, mais sans le mot-clef **mutant**.

## ASSISTANCE

### Toute pièce

Une armure d'**Assistance** vous protège quand vous chutez avec des robots !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des robots.

## CAMÉLÉON

### Buste

Porter une armure de **Caméléon** empêche vos ennemis de voir où vous vous cachez !

Tant que vous restez immobile et caché avec cette armure sur le dos, les ennemis qui entreprennent des tests pour vous trouver voient la difficulté augmenter de +1.

## CAMOUFLAGE

### Toute pièce

Porter une armure de **Camouflage** vous permet de disparaître en plein combat !

Une fois par scène, si vous portez cette armure quand une attaque au corps à corps vous touche, vous devenez invisible. Cet effet fonctionne comme un Stealth Boy (*livre de base de Fallout : le jeu de rôle*, page 171).

## CAVALIER

### Brassard

Porter un brassard de **Cavalier** vous aide à faire peu de cas des blessures quand vous vous déplacez !

Quand vous effectuez l'action Se protéger ou l'action Sprinter, vous obtenez un bonus de +2 en RD balistiques sur toutes les localisations jusqu'au début de votre prochain tour.

## CHAMPION


### Brassard

Porter une armure de **Champion** vous rend fort et endurant !

Une fois par scène, si vous portez cette armure, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés de FOR ou d'END (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1.

## CHANCEUX

### Toute pièce

Porter une armure **chanceuse** vous apportera les faveurs de la fortune. Une fois par jour, si vous portez cette armure et que vous dépensez un point de chance pour relancer un d20 ou un , vous pouvez considérer que ce dé a donné un résultat de 1 ou un Effet, sans le relancer.

## CHASSEUR

### Toute pièce

Porter une armure de **Chasseur** ne fait pas de vous l'ami des bêtes !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des mammifères ou des lézards.

## CONSOLIDATION

### Buste


Porter une armure de **Consolidation** vous rend de plus en plus résistant avec les coups !

Tant que vous portez cette armure, vos RD balistiques et énergétiques augmentent de +2 sur toutes vos localisations pourvu que vos PV actuels soient inférieurs à la moitié de votre maximum. Ce bonus passe à +3 lorsqu'ils tombent sous le seuil de 25 % de votre maximum.

## CRYOGÉNIQUE

### Toute pièce

Porter une armure **Cryogénique** vous laisse en froid avec vos ennemis !

Si vous portez cette armure, vos ennemis voient la marge de complication de leurs attaques au corps à corps augmenter de 1, et ils subissent X  de dégâts énergétiques Glaciaux s'ils souffrent d'une complication. X égale le nombre de dés de dégâts qu'aurait dû occasionner l'attaque si elle avait réussi.

## DUELLISTE

### Toute pièce

Une armure de **Duelliste** peut dévier n'importe quelle arme !

Si vous portez cette armure, vos ennemis voient la marge de complication de leurs attaques au corps à corps augmenter de 1. En cas de complication, ils sont désarmés : leur arme s'envole de leurs mains et atterrit à portée courte (mais pas à portée de main).

## EMPOISONNEUR

### Toute pièce

Une armure d'**Empoisonneur** vous protège contre les toxines !

Cette armure augmente de +4 votre RD de poison.

## EXTERMINATEUR

### Toute pièce


Porter une armure d'**Exterminateur** éloigne les bestioles !

Cette armure augmente de +2 vos RD balistiques et énergétiques contre les attaques portées par des insectes, des arachnides ou des fangeux.

## INCENDIAIRE

### Toute pièce

Porter une armure **Incendiaire** éloigne les ennemis qui ne supportent pas la chaleur !

Si vous portez cette armure, vos ennemis voient la marge de complication de leurs attaques au corps à corps augmenter de 1, et ils subissent X  de dégâts énergétiques Persistants s'ils souffrent d'une complication. X égale le nombre de dés de dégâts qu'aurait dû occasionner l'attaque si elle avait réussi.

## INÉBRANLABLE

### Buste

Porter une armure **Inébranlable** vous empêchera de renoncer !

Si vous portez cette armure et que vos PV actuels sont inférieurs à 25 % de votre maximum, vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test que vous entreprenez.

## MARTYR

### Toute pièce

Porter une armure de **Martyr** vous redonne un peu de peps quand la situation semble empirer !

Si vous portez cette armure et que vos PV tombent sous le seuil de 25 % de votre maximum, vous réduisez le coût en PA des actions supplémentaires de 1 lorsque vous combattez. Cette réduction ne se cumule pas avec d'autres effets du même genre, comme celui du Jet.

## PERCEUR DE COFFRES

### Brassard

Porter une armure de **Perceur de coffres** implique qu'aucune porte ne vous arrête !

Une fois par scène, si vous portez cette armure, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés de **Crochetage** (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1.

## PUISSANCE

### Tête, brassard, jambière

Porter une armure de **Puissance** vous maintient dans l'action !

Si vous portez cette armure, ajoutez 1 PA à la réserve du groupe au début de chacun de vos tours de combat.

## PUNITION

### Buste, jambière

Porter une armure de **Punition** fait regretter à vos ennemis de vous avoir attaqué !

Si vous portez cette armure, tout Effet obtenu lors du jet de dégâts d'une attaque au corps à corps qui vous touche occasionne 1 point de dégâts (du même type qu'inflige l'attaque) à votre assaillant ; totalisez les dégâts avant application de la RD.

## RUSÉ

### Tête, jambière

Porter une armure **Rusée** vous rend vif et perceptif !

Une fois par scène, si vous portez cette armure, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés d'AGI ou de PER (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1.

## SENTINELLE

### Brassard

Porter une armure de **Sentinelle** vous transforme en objet inamovible !

Si vous portez cette armure, vos RD balistiques et énergétiques augmentent de +3 pourvu que vous ne vous soyez pas déplacé au cours de votre tour précédent.

## SPRINTEUR

### Tête, jambière

Porter une armure de **Sprinteur** vous maintient dans la course !

Si vous dépensez un ou plusieurs PA pour franchir un terrain difficile ou un obstacle, réduisez ce coût de 1 PA, avec un minimum de 0.

## STIMPAK AUTO

### Buste

Porter une armure avec **Stimpak auto** vous permettra de tenir au combat !

Une fois par scène, si vous portez cette armure et que vos PV tombent sous le seuil de 25 % de votre maximum, vous utilisez immédiatement un Stimpak (normal, dilué ou Super) pour vous soigner, comme si vous aviez entrepris l'action Prendre une dose. Cela ne vous coûte aucune action et survient automatiquement en dehors de votre tour. Vous devez transporter un Stimpak quelconque pour que cet effet se produise.

## TRANCHANT

### Toute pièce

Porter une armure **Tranchante** est idéal pour les remarques incisives et les opinions tranchées !

Une fois par scène, si vous portez cette armure, vous pouvez remplacer 1d20 de votre groupement de dés d'INT ou de CHR (avant de le lancer) par un d20 comptant comme ayant déjà donné un résultat de 1.

## LIVRES ET MAGAZINES RARES

Les livres et les magazines sont de vieilles publications d'avant-guerre qui fournissaient des informations et du divertissement aux masses. Dans les Terres désolées, ils sont une source utile d'informations oubliées ou rares.

Quand vous découvrez un livre ou un magazine en récupérant du Butin ou en faisant du commerce avec quelqu'un d'autre, au lieu de déterminer une publication aléatoire sur la table de la page 173 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour trouver un **livre rare**. Certains objets se

présentent sous la forme d'une holobande plutôt que d'un livre, mais les règles du jeu les traitent de la même façon. Tous ont un Poids de < 0,5, un Coût de 500 et une Rareté de 4. Utilisez la table ci-dessous pour déterminer le livre rare que vous trouvez.

Un livre rare contient une aptitude rare : la lecture de ce livre (qui prend une heure) permet au personnage d'accéder à une aptitude qui est normalement indisponible lors des gains de niveau. Il peut alors la sélectionner quand il gagne un niveau.

RÉSULTAT DU D20	LIVRE RARE	APTITUDE RARE
1	<i>Les bases du baroud d'honneur héroïque</i>	Offrande de sang !
2	<i>Atomic command</i> (holobande)	Proliférateur nucléaire
3	<i>Automatron</i> (holobande)	Absorption électrique
4	<i>Grand livre des sciences</i>	Chimiste bagarreur
5	<i>Armée chinoise : manuel d'instruction Ops. Spé.</i>	Dévouement
6	<i>Habillé pour survivre</i>	Fringues fétides
7	<i>Duck and Cover Annual</i>	Détonation contagieuse
8	<i>Grognak and the Ruby Ruins</i> (holobande)	Dommages collatéraux
9	<i>DIST. and Bullets Annual</i>	Usine de munitions
10	<i>Styles chauds pour un été chaud</i>	Style saisissant
11	<i>Journal de médecine interne</i>	Raccourci de survie
12	<i>Nikola Tesla et vous</i>	Réinitialisation d'armure assistée
13	<i>Pipfall</i> (holobande)	Des radiations ? Où ça ?
14	<i>Pugilism illustrated</i>	Paume explosive
15	<i>Red Menace</i> (holobande)	Sprinteur de compétition
16	<i>Manuel du scout</i>	Pote botanique
17	<i>Le Recueil des aventures de Grognak le Barbare</i>	Tailler et trancher
18	<i>La Pointe : un guide des épées</i>	Brise-armes
19	<i>Armée américaine : 30 recettes utiles pour lance-flammes</i>	Feux d'artifice lointains
20	<i>Zeta Invaders</i> (holobande)	Châtiment

### ABSORPTION ÉLECTRIQUE

Rangs : 3

Prérequis : livre rare, niveau 9+

Si vous êtes un robot ou portez une armure assistée et qu'une attaque vous inflige des dégâts énergétiques, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour l'absorber. Une attaque absorbée ne cause aucun dégât. Au lieu de ça,

si vous êtes un robot, vous regagnez un nombre de PV égal au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts de l'attaque ; si vous portez une armure assistée, la pièce touchée les récupère à votre place. De plus, l'armure assistée regagne 1 charge de son réacteur à fusion. Chaque rang dans cette aptitude vous permet de l'utiliser une fois par scène.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 9.

## BRISE-ARMES

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 7+

Lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps, si vous portez une armure assistée ou si vous êtes un super mutant, vous pouvez dépenser 3 PA pour briser l'arme que manie votre cible. Cette arme ne peut plus servir tant qu'on ne l'a pas réparée. Au rang 2, cette manœuvre ne vous coûte plus que 2 PA. Au rang 3, elle ne vous coûte plus que 1 PA.

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

## CHÂTIMENT

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 12+

Quand vous utilisez l'action Se protéger et qu'une attaque au corps à corps vous rate, vous récupérez 2 PV et ajoutez 1 PA à la réserve du groupe. Au rang 2, vous récupérez 3 PV et ajoutez 2 PA. Au rang 3, vous récupérez 4 PV et ajoutez 3 PA.

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

## CHIMISTE BAGARREUR

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 11+

Vous avez découvert la recette d'un puissant stimulant de combat, la *super-droque Mk I* (voir encadré), qui vous rend bien plus fort et redoutable au combat, malgré quelques revers. Cependant, ce consommable a une durée de vie très courte et devient inutile au bout de quelques heures. Au rang 1, chaque dose créée devient inutile au bout de 6 heures. Au rang 2, cette durée passe à 12 heures. Au rang 3, elle passe à 24 heures.

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



## DES RADIATIONS ? OÙ ÇA ?

**Rangs :** 1



**Prérequis :** livre rare, niveau 9+

Votre RD de radiation augmente de +5. De plus, vous guérissez 1 point de dégâts de radiation chaque fois que vous récupérez au moins 1 PV.

## DÉTONATION CONTAGIEUSE

**Rangs :** 1


**Prérequis :** livre rare, niveau 9+

Lorsque vous tuez un ennemi avec une arme de lancer explosive, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour qu'il explose. Si vous le faites, lancez un nombre de  égal à la moitié de la valeur de dégâts de l'arme utilisée (arrondie à l'inférieur). Pour chaque Effet obtenu, une créature située à portée courte ou inférieure de l'ennemi tué (en commençant par la plus proche, au choix du MJ) subit des dégâts balistiques égaux au total obtenu sur les . Résolvez le cas des ennemis qui explosent après avoir résolu l'attaque de l'arme explosive.

## DÉVOUEMENT

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 8+



Lorsque vous réussissez une attaque à distance furtive contre un ennemi, toutes les attaques contre cet ennemi gagnent +1  de dégâts par rang dans cette aptitude jusqu'au début de votre prochain tour.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.

## DOMMAGES COLLATÉRAUX

**Rangs :** 1

**Prérequis :** livre rare, niveau 9+

Lorsque vous tuez un ennemi avec une arme de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour qu'il explose. Si vous le faites, lancez un nombre de  égal à la moitié de la valeur de dégâts de l'arme utilisée (arrondie à l'inférieur). Pour chaque Effet obtenu, une créature située à portée courte ou inférieure de l'ennemi tué (en commençant par la plus proche, au choix du MJ) subit des dégâts balistiques égaux au total obtenu sur les .

## EXPERT EN INFILTRATION

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 8+


Lorsque vous essayez de crocheter une serrure avec un test de Crochetage ou tentez de pirater un terminal avec un test de Science, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour réussir automatiquement ce test, si sa valeur de difficulté est inférieure ou égale à vos rangs dans cette aptitude.


Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.

## FEUX D'ARTIFICE LOINTAINS

**Rangs :** 1

**Prérequis :** livre rare, niveau 9+

Lorsque vous tuez un ennemi avec une arme à distance, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour qu'il explose. Si vous le faites, lancez un nombre de  égal à la moitié de la valeur de dégâts de l'arme utilisée (arrondie à l'inférieur). Pour chaque Effet obtenu, une créature

située à portée courte ou inférieure de l'ennemi tué (en commençant par la plus proche, au choix du MJ) subit des dégâts balistiques égaux au total obtenu sur les .

## FRINGUES FÉTIDES

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 7+

Si vous portez les cinq pièces d'une même armure (par exemple, une armure de cuir solide, ou une armure de combat lourde ou une armure assistée T-51, sur toutes les localisations qui peuvent accueillir une pièce), vous gagnez +5 de RD de poison supplémentaires. Au rang 2, ce bonus passe à +8. Au rang 3, il passe à +10.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 7.

## OFFRANDE DE SANG !

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 6+




Lorsque vous tombez à 0 PV, tous les autres membres et tous les compagnons de votre groupe gagnent +2 en RD balistiques et énergétiques et récupèrent immédiatement 4 PV. Au rang 2, ils récupèrent 2 PV de plus. Au rang 3, ils récupèrent encore 2 PV de plus, et les RD balistiques et énergétiques augmentent de +3 au lieu de +2.

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

## PAUME EXPLOSIVE

**Rangs :** 3

**Prérequis :** livre rare, niveau 9+

Lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps avec la compétence Mains nues, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour faire de votre attaque un coup de Paume explosive. Si vous le faites, chaque Effet obtenu inflige 3  de dégâts balistiques à un ennemi situé à portée courte ou inférieure de la cible (en commençant par le plus proche, au choix du MJ). Au rang 2, ces dégâts passent à 4 . Au rang 3, ils passent à 5 .

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 9.

## POTE BOTANIQUE

Rangs : 1

Prérequis : livre rare, niveau 6+

Lorsque vous cherchez de la nourriture (sur la table de Nourriture, page 202 du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle**), vous pouvez dépenser 1 point de chance. Si vous le faites, vous et vos alliés (y compris les compagnons) récupérez immédiatement 4 PV et gagnez +2 en RD balistiques et énergétiques jusqu'à la fin de la prochaine scène.

## PROLIFÉRATEUR NUCLÉAIRE

Rangs : 3

Prérequis : livre rare, niveau 11+

Vous avez découvert les plans d'une *ogive nucléaire légère* (voir encadré). Cependant, cette munition a une durée de vie très courte et devient inutile au bout de quelques heures. Au rang 1, chaque ogive créée devient inutile au bout de 6 heures. Au rang 2, cette durée passe à 12 heures. Au rang 3, elle passe à 24 heures.

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



### *Mini-bombe nucléaire légère*

Cette arme nucléaire peut être lancée comme une simple grenade, mais elle s'avère plus compacte que d'autres engins de ce type. L'explosion entraîne un souffle de radiations intense, mais les matériaux radioactifs se décomposent très vite, ce qui rend l'arme inutile quelques heures après sa fabrication.

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Mini-bombe nucléaire légère	Explosif	6	Radioactif	Balistiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	N/A	N/A

NOM DE LA MUNITION	MATÉRIAU	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Mini-bombe nucléaire légère	Grenade à frag × 1, Matériau radioactif (rare) × 2	2	Proliférateur nucléaire 1	Explosifs	Rare

## RACCOURCI DE SURVIE

Rangs : 3

Prérequis : livre rare, niveau 11+

Vous avez découvert les plans d'un puissant remède, la seringue de survie (voir encadré), qui ressemble bien à un remède miracle. Cependant, la drogue a une durée de vie

très courte et devient inutile au bout de quelques heures. Au rang 1, chaque seringue créée devient inutile au bout de 6 heures. Au rang 2, cette durée passe à 12 heures. Au rang 3, elle passe à 24 heures.

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

### Seringue de survie

Ce puissant remède semble soigner tous les maux, et il libère même de la faim et de la soif. Il devient cependant inutile quelques heures après sa fabrication.

OBJET	EFFETS	DURÉE	ADDICTIVE ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Seringue de survie	Soigne 4 PV (comme un Stimpak), soigne toutes les maladies, restaure les stats de faim et de soif au maximum	Durable	Non	< 0,5	N/A	N/A

OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Seringue de survie	Stimpak × 1, Nuka-Cola × 1, Antibiotiques × 1	3	Raccourci de survie 1	Science	Rare

## RÉINITIALISATION D'ARMURE ASSISTÉE

Rangs : 1

Prérequis : livre rare, niveau 10+

Une fois par jour, si vous portez une armure assistée et tombez à 0 PV, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour reprendre immédiatement connaissance. Vous récupérez l'intégralité de vos PV, et votre armure assistée récupère la moitié des PV qu'elle a perdus.

combat lourde ou une armure assistée T-51, sur toutes les localisations qui peuvent accueillir une pièce), vous gagnez un bonus de +5 de RD énergétiques supplémentaire, qui ne s'applique qu'au feu (par exemple les attaques de lance-flammes ou les dégâts Persistants d'une attaque incendiaire).

## SPRINTEUR DE COMPÉTITION

Rangs : 1

Prérequis : livre rare, niveau 8+

Si vous portez une armure assistée et franchissez un terrain difficile ou un obstacle, réduisez de 2 le coût en PA pour ce faire, avec un minimum de 0.

## TAILLER ET TRANCHER

Rangs : 3

Prérequis : livre rare, niveau 8+

Au rang 1, lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser des PA pour qu'un autre ennemi situé à portée de main subisse lui aussi la totalité des dégâts de l'attaque. Il vous en coûte un nombre de PA égal à la valeur de Défense de cet ennemi. Au rang 2, vous pouvez affecter jusqu'à deux ennemis supplémentaires, en payant les PA pour chacun. Au rang 3, vous pouvez affecter jusqu'à trois cibles supplémentaires, en payant les PA pour chacune, mais le coût est réduit de 1, jusqu'à un minimum de 1.

## STYLE SAISSANT

Rangs : 1

Prérequis : livre rare, niveau 7+

Si vous portez les cinq pièces d'une même armure (par exemple, une armure de cuir solide, ou une armure de

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 8.

## USINE DE MUNITIONS


Rangs : 1

Prérequis : livre rare, niveau 5+

Lorsque vous fabriquez des munitions grâce à l'aptitude Fabricant de munitions (voir *Le Guide des colonies*, page 21), doublez la quantité produite.

### *Super-drogue Mk I*










Ce puissant stimulant ne présente aucun risque d'addiction ou de manque, et son effet peut durer pendant plusieurs minutes, mais il perd toute efficacité quelques heures après sa fabrication.

OBJET	EFFETS	DURÉE	ADDICTIVE ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Super-drogue Mk I	Vous pouvez relancer 1d20 lors des tests de FOR, +2  de dégâts au corps à corps, +3 RD balistiques	Durable	Non	< 0,5	N/A	N/A

OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Super-drogue Mk I	Stimpak × 1, Buffout × 1, Axidée × 2	3	Chimiste bagarreur 1	Science	Rare

# NOURRITURE IRRADIÉE

## NOURRITURE

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Algue appât	2	–	1 	<0,5	5	1
Bernard-l'ermite grillé	10	Doublez votre capacité de charge jusqu'à la fin de la scène	1 	0,5	130	4
Bouillie de gobeur	10	+1 RD énergétiques jusqu'à la fin de la scène	–	1	45	2
Champignon de mégaresseux	4	–	1 	<0,5	40	2
Côtes d'agneau	10	Augmentez votre bonus de dégâts au corps à corps de +1 jusqu'à la fin de la scène	1 	0,5	100	4
Côtes de cabot	7	Jusqu'à la fin de la scène, vous pouvez voir dans le noir complet, et la pénombre comme les ténèbres n'augmentent plus la difficulté de vos tests	1 	<0,5	30	2
Entraîlles de gobeur	3	–	1 	0,5	5	2
Entraîlles de snallygaster	3	–	2 	0,5	30	3
Gâteau au miel	12	+3 RD de radiation jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	80	4
Grillon des cavernes croustillant	6	Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test d'AGI jusqu'à la fin de la scène	–	< 0,5	25	2
Kebab de gecko	7	–	–	<0,5	20	1
Lophius poché	10	Jusqu'à la fin de la scène, les attaques et mouvements que vous effectuez sous l'eau n'augmentent pas la difficulté de vos tests	–	0,5	100	4
Mante géante grillée	8	Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de Discrétion jusqu'à la fin de la scène	–	<0,5	50	2
Miel	5	Vous pouvez ajouter du miel à n'importe quel aliment pour en adoucir le goût. La nourriture gagne alors l'effet suivant : +1 à la limite de PA jusqu'à la fin de la scène	–	< 0,5	20	3
Nid d'abeille	6	–	–	<0,5	30	3
Œuf de cazador	6	–	1 	<0,5	35	2
Omelette d'œufs de cazador	8	Immunisé contre le poison jusqu'à la fin de la scène	–	<0,5	50	3
Patte de mante géante	6	–	1 	<0,5	30	2

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARÉTÉ
Radrat grillé	7	+1 PA dans la réserve du groupe jusqu'à la fin de la scène	–	<0,5	10	1
Ragoût de snallygaster	9	+2 RD de poison jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	80	4
Ragoût de sulfurie	12	+3 RD de radiation jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	130	4
Soupe de champignons de mégaresseux	6	Jusqu'à la fin de la prochaine scène, les dégâts de vos coups critiques sont augmentés de +2 	1 	0,5	60	3
Steak de mégaresseux	10	+2 RD balistiques et énergétiques jusqu'à la fin de la scène	–	0,5	110	4
Steak de sulfurie	14	Regagnez 1 point de chance	–	0,5	120	4
Tourte au mouton	15	Augmentez votre bonus de dégâts au corps à corps de +1 jusqu'à la fin de la prochaine scène	1 	0,5	120	4
Viande de bernard-hermite	8	–	1 	0,5	22	3
Viande de fourmi géante	4	–	1 	<0,5	3	0
Viande de gecko	5	–	1 	<0,5	12	1
Viande de grillon des cavernes	4	–	1 	<0,5	18	1
Viande de lophius	6	–	1 	0,5	60	2
Viande de mégaresseux	7	–	1 	0,5	80	3
Viande de radrat	4	–	2 	<0,5	4	0
Viande de sheepsquatch	8	–	1 	0,5	120	4
Viande de sulfurie	9	–	2 	0,5	100	4

## ALGUE APPÂT

Ces plantes bioluminescentes diffusent une faible lumière qui s'éteint tristement après qu'on les a cueillies sur les berges brumeuses d'une île. La plante, aqueuse et douce quand on la mange crue, renferme un intérieur translucide et mou. Bien que sa cueillette puisse s'avérer dangereuse, l'algue est goûteuse et fonctionne très bien comme base de ragoûts et de sauces.

L'algue appât peut être cuisinée pour produire des côtes de cabot.

## BERNARD-L'ERMITE GRILLÉ

La viande de bernard-l'ermite, au goût de noisette et d'une douceur étonnante quand on la cuisine bien, vaut qu'on la chérisse. Même si elle n'est pas des plus nourrissantes, la simple quantité que l'on peut récupérer sur une carcasse de bernard-l'ermite suffit sans mal à nourrir un petit groupe d'aventuriers.

## BOUILLIE DE GOBEUR

Encore moins appétissante que ses ingrédients, la bouillie de gobeur consiste en une bouillie épaisse d'intestins, de poumons et d'autres abats bouillis. Le plat, malgré son apparence, présente un goût étonnamment subtil : principalement ferreux, il a perdu la plupart des arômes associés à la viande de gobeur.

## CHAMPIGNON DE MÉGARESSEUX

Ces champignons se trouvent uniquement sur le dos d'un mégaresseux, et nulle part ailleurs dans toutes les Terres désolées. Leur habitat particulier leur permet d'atteindre des tailles immenses et, si on les manipule trop brusquement, ils libèrent de grands nuages de spores.

Les champignons de mégaresseux peuvent être cuisinés pour produire de la soupe de champignons de mégaresseux.

## CÔTES D'AGNEAU

Une denrée de base d'avant-guerre réinventée pour l'ère postapocalyptique. Personne ne vous croirait si vous expliquiez où vous avez trouvé la viande, mais rien ne vaut ces côtes succulentes.

## CÔTES DE CABOT

Mélangé à de l'algue appât, cet aliment présente d'étranges propriétés. Que ce soit dû aux sens affûtés de l'animal ou à la curieuse bioluminescence de la plante, on raconte que celui qui consomme ce plat gagne la capacité de voir dans le noir, comme s'il avait mangé une carotte bien plus charnue.

## ENTRAILLES DE GOBEUR

Pendant de très longues années, le gouvernement d'avant-guerre encouragea les citoyens à participer à l'effort de guerre en consommant toutes les parties d'un animal. Il serait fier de vous, aujourd'hui. Vous avez entendu dire que ces abats, bien qu'un peu déplaisants, sont bons pour vous, et vous ne pouvez pas faire la fine bouche si le plat ne vous tue pas.

Les entrailles de gobeur peuvent être cuisinées pour produire de la bouillie de gobeur.

## ENTRAILLES DE SNALLYGASTER

Gluantes, visqueuses et de manière générale déplaisantes, ces entrailles peuvent être récupérées sur la carcasse d'un snallygaster puis, avec un peu de chance, placées dans un contenant scellé.

Les entrailles de snallygaster peuvent être cuisinées pour produire du ragoût de snallygaster.

## GÂTEAU AU MIEL

Un gâteau au miel, sucré et doux, c'est la friandise parfaite après des journées difficiles à survivre. Petit bonus, tous ces ingrédients irradiés mélangés ensemble vous font vous sentir plus fort que jamais, prêt à affronter tout ce que les Terres désolées vous réservent.

## GRILLON DES CAVERNES CROUSTILLANT

D'aucuns y voient un mets délicat. Ce premier craquement quand on mord pour la toute première fois dans un grillon des cavernes croustillant est tout à fait inoubliable, dans un sens comme dans l'autre. Il ne fait aucun doute que le plat rassasie, et il vous donnera un peu de détente.

## KEBAB DE GECKO

Rôties lentement sur le feu, ces brochettes de viande de gecko rassasient, et c'est déjà bien. Malgré tout, mieux vaut ça que se promener le ventre vide.

## LOPHIUS POCHÉ

Pochée dans les eaux où l'animal chassait naguère, la chair s'avère étonnamment douce et délicate, s'écaille dès qu'on l'effleure et présente un agréable goût de poisson. Quiconque se montre assez compétent pour se procurer de la viande de lophius va pouvoir se régaler s'il sait la préparer correctement.

## MANTE GÉANTE GRILLÉE

Glacées au miel et marinées dans du vin, ces pattes de mante grillées sont dignes d'un chef pillard. Sucrées, riches et, plus important encore, nourrissantes, on les descend plus vite qu'un Fat Man descend un radcerf, pourvu qu'on n'ait rien contre les insectes.

## MIEL

Le miel, sucré et floral, prend le goût des plantes et des végétaux du coin. Bien qu'on en manque dans de nombreuses régions des Terres désolées, si l'on trouve des abeilles, on peut trouver du miel. L'une de ses plus étranges propriétés réside dans sa durée de conservation incroyable puisque, si on l'entrepose correctement, il ne se gâte jamais.

Le miel peut être ajouté à n'importe quel aliment pour l'adoucir, ou cuisiné pour produire un gâteau au miel ou de la mante géante grillée.

## NID D'ABEILLE

Tiré directement de l'intérieur d'une ruche, où des rayons de cire et du miel pur vous attendent. Il reste une friandise plaisante, que vous préféreriez le manger entier ou extraire et filtrer le miel vous-même. On comprend sans mal sa popularité chez les personnes qui y ont goûté.

Le nid d'abeille peut être décomposé en miel ou cuisiné pour produire un gâteau au miel.

## ŒUF DE CAZADOR

Un œuf pris à un cazador. Si vous parvenez à l'éloigner de ces créatures protectrices, vous avez bien mérité de goûter à cette friandise.

Un œuf de cazador peut être cuisiné pour produire une omelette d'œufs de cazador.

## OMELETTE D'ŒUFS DE CAZADOR

Une omelette préparée à partir d'œufs de cazador. Non seulement le plat est aussi délicieux que nutritif, mais la résistance aux poisons naturelle du cazador survit à la cuisson, ce qui donne un petit truc en plus et compense la balade nécessaire à la récolte des œufs.

## PATTE DE MANTE GÉANTE

Contre toute attente, la viande que l'on trouve sous l'exosquelette d'une mante géante se révèle comestible et nutritive, quoiqu'un peu quelconque. Elle est donc parfaite pour l'assaisonner avec des herbes ou du miel.

La patte de mante géante peut être cuisinée pour produire de la mante géante grillée.

## RADRAT GRILLÉ

Cuit à feu doux, le radrat grillé s'avère dur et difficile à mâcher, et il s'accompagne d'un arrière-goût distinctif. Pas forcément agréable, mais tout à fait distinctif.

## RAGOÛT DE SNALLYGASTER

La cuisine n'arrange pas vraiment le goût et l'odeur du snallygaster. Si vous parvenez à garder ce plat, vous pouvez manger de tout.

## RAGOÛT DE SULFURIE

Si vous n'aimez pas vraiment les steaks ou que vous préféreriez juste un plat avec plus de légumes, tournez-vous vers le ragoût de sulfurie, un plat chargé de parfum, de fibres et de ce petit quelque chose de spécial qu'on trouve uniquement chez les bêtes irradiées géantes.

## SOUPE DE CHAMPIGNONS DE MÉGARESSEUX

Magnifiquement équilibrée entre un goût terreux et un parfum d'aromate, cette soupe vous transmet la force et la férocité d'un mégaresseux réveillé. Prenez pitié de tout ce qui vous offense après un bol de ce plat.

## STEAK DE MÉGARESSEUX

Saisi et délicieux, ce steak se révèle riche, parfumé et parfaitement assaisonné grâce à un assortiment de mousses et de feuilles. Vous pouvez sentir la force et l'endurance de ces géants terrestres couler en vous à chaque bouchée.

## STEAK DE SULFURIE

Succulent, juteux et personnalisable selon ses goûts. Si vous piquez dans ce mets aussi délicat que rare, vous savez que vous êtes l'une des personnes les plus chanceuses des Terres désolées.

## TOURTE AU MOUTON

Terreuse et riche, cette tarte à la viande est un plaisir à manger. On penserait presque que c'est le plat parfait quand vous racontez son origine. Cependant, même le plus charismatique des pillards aurait du mal à convaincre ses amis que vous n'avez pas tout simplement pris trop de Jet dans une ferme non gardée.

## VIANDE DE BERNARD-L'ERMITE

Soigneusement extraite d'un bernard-l'ermite, cette viande fait partie des meilleures que l'on puisse trouver dans les Terres désolées, ce qui explique sans doute que son précédent propriétaire ait fait preuve d'autant de prudence pour se protéger. Il vaut mieux ne pas tarder à la manger, néanmoins, car elle gagne très vite en amertume après la mort et se décompose alors en une mixture âpre.

La viande de bernard-l'ermite peut être cuisinée pour produire du bernard-l'ermite grillé.

## VIANDE DE FOURMI GÉANTE

On peut considérer l'abdomen sectionné d'une fourmi géante comme comestible si l'on abaisse assez ses standards, ce qui s'avère parfois inévitable dans les Terres désolées. Il faut alors espérer que l'énergie qu'il offre suffise à compenser le goût atrocement âpre.

## VIANDE DE GECKO

Récupérée sur des geckos dépecés, la viande de ces petites créatures omniprésentes peut donner lieu à un véritable festin des Terres désolées pour peu qu'on ait un feu sous la main. Même si la cuisine ne peut rien contre l'odeur, elle permet au moins de rendre parfaitement comestible la viande, puisque cette dernière, crue, peut faire mal à l'estomac.

La viande de gecko peut être cuisinée pour produire du kebab de gecko.

## VIANDE DE GRILLON DES CAVERNES

Mets délicat pour certains, la viande des pattes arrière d'un grillon des cavernes serait délicieuse. Quoiqu'un peu dure, cette friandise rare dans les Terres désolées constitue une bonne source de protéines et de radiations.

La viande de grillon des cavernes peut être cuisinée pour produire du grillon des cavernes croustillant.

## VIANDE DE LOPHIUS

Une pièce de viande découpée sur une carcasse de lophius. Gluante et dure, elle est difficile à manger crue.

La viande de lophius peut être cuisinée pour produire du lophius poché.

## VIANDE DE MÉGARESSEUX

Cette viande riche, obtenue en dépeçant un mégaresseux, se récolte à foison sur la carcasse. Elle semble plus

lourde que d'autres viandes, mais c'est peut-être le poids de la culpabilité après avoir tué un gentil géant pour lui prendre sa chair.

La viande de mégaresseux peut être cuisinée pour produire du steak de mégaresseux.

## VIANDE DE RADRAT

Les radrats sont irradiés et maigrichons, mais si vous savez jouer du couteau, vous en tirerez tout de même de la viande.

La viande de radrat peut être cuisinée pour produire du radrat grillé.

## VIANDE DE SHEEPSQUATCH

La chasse fut longue et la bataille terrible, mais vous avez tenu bon. Les défaitistes vous ont soutenu que ça n'existait pas, un sheepsquatch, mais vous leur avez montré ! Félicitations : vous avez chassé l'une des bêtes les plus insaisissables des Appalaches. À présent vient l'heure de la débiter en petits morceaux méconnaissables pour prouver vos talents de chasseur à tout le monde.

La viande de sheepsquatch peut être cuisinée pour produire des côtes d'agneau et de la tourte au mouton.

## VIANDE DE SULFURIE

Les muscles des ailes bien développés et les cuisses puissantes de la sulfurie en font une incroyable source de viande pour qui ne craint pas de mourir. Si vous êtes assez chanceux pour en abattre une, alors bon appétit ! Vous l'avez mérité.

La viande de sulfurie peut être cuisinée pour produire du steak de sulfurie ou du ragoût de sulfurie.



**VOUS ÊTES PARÉ !!**



# LISTE DES RECETTES

## POSTE DE CUISINE

OBJET DE CUISINE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Bernard-l'ermite grillé	Viande de bernard-l'ermite × 1	1	–	Survie	Peu fréquente
Bouillie de gobeur	Eau sale × 1, Courge × 1, Entrailles de gobeur × 1, Blé surin × 1	4	–	Survie	Rare
Côtes d'agneau	Viande de sheepsquatch × 1	1	–	Survie	Rare
Côtes de cabot	Viande de chien errant × 1, Algue appât × 1	2	–	Survie	Peu fréquente
Gâteau au miel	Miel × 1, Nid d'abeille × 1, Blé surin × 1, Œuf de fangeux × 2	4	–	Survie	Rare
Grillon des cavernes croustillant	Viande de grillon des cavernes × 3	1	–	Survie	Fréquente
Kebab de gecko	Viande de gecko × 1, Matériaux fréquents × 1	1	–	Survie	Fréquente
Lophius poché	Viande de lophius × 2	1	–	Survie	Fréquente
Mante géante grillée	Viande de mante géante × 2, Miel × 1	1	–	Survie	Fréquente
Miel	Nid d'abeille × 1	1	–	Survie	Peu fréquente
Omelette d'œufs de cazador	Œufs de cazador × 2, Eau purifiée × 1	2	–	Survie	Fréquente
Radrat grillé	Viande de radrat × 1	1	–	Survie	Fréquente
Ragoût de snallygaster	Eau sale × 1, Entrailles de snallygaster × 1, Pomate × 1	3	–	Survie	Peu fréquente
Ragoût de sulfurie	Carotte × 1, Eau sale × 1, Viande de sulfurie × 1, Pomate × 1	4	–	Survie	Rare
Steak de mégaresseux	Viande de mégaresseux × 1	1	–	Survie	Peu fréquente
Soupe de champignons de mégaresseux	Eau sale × 1, Champignon de mégaresseux × 1	2	–	Survie	Peu fréquente
Steak de sulfurie	Viande de sulfurie × 1	1	–	Survie	Peu fréquente
Tourte au mouton	Viande de sheepsquatch × 2, Blé surin × 2, Eau sale × 1, Carottes × 2	4	–	Survie	Rare

## ÉTABLI DE CHIMIE

OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARÉTÉ
<b>MUNITIONS PISTOLET À SERINGUES</b>					
Dard de cazador	Composants peu fréquents × 1 Composants fréquents × 1 Dard de cazador × 1	3	–	Science	Fréquente

## BRIC-À-BRAC

Voici des tables de bric-à-brac plus thématiques, à destination des joueurs et des MJ qui souhaiteraient un peu plus de détails dans les phases de fouille et de récupération. Elles permettent aux joueurs de trouver toutes sortes d'objets de bric-à-brac à travers les Terres désolées, qu'ils utiliseront ensuite comme bon leur semble. Les objets de cette section présentent peu d'intérêt en soi, en dehors d'une dose d'amusement ou de nostalgie, mais leurs composants les rendent potentiellement précieux.

Les objets de bric-à-brac mêmes ne suivent aucune règle propre. Ils ont tout de même un poids et une valeur, mais leur seul intérêt véritable réside dans le fait de les dénicher et de les déconstruire en composants utiles. Vous en trouverez les listes plus loin.

Chaque fois que vous utilisez l'une des tables de bric-à-brac, vous pouvez ajuster le résultat d'un nombre de points inférieur ou égal à votre valeur de CHA. Par exemple, avec 6 en Chance, vous pouvez ajouter ou retrancher entre 1 et 6 points à tout jet sur une table de bric-à-brac.

### *Jets du MJ sur les tables de bric-à-brac et développement de l'univers*

Le MJ invité à utiliser une table de bric-à-brac a tout à fait le droit d'ignorer un résultat (il peut relancer le dé, voire choisir lui-même l'objet) si l'objet tiré semble déplacé. Cependant, les caprices des Terres désolées impliquent que l'on trouve souvent des objets précis dans les lieux les plus improbables, et il est en général plus intéressant de se demander pourquoi le meuble à tiroir d'un bureau contient une bouée loin de tout plan d'eau.






Tout d'abord, à moins d'être orienté vers une table de bric-à-brac spécifique, utilisez la table ci-dessous pour déterminer la table de bric-à-brac sur laquelle vous lancerez un dé.

RÉSULTAT DU D20	TABLE
1-4	Produits animaux et nourriture
5	Objets domestiques 1
6	Objets domestiques 2
7	Objets domestiques 3
8	Objets domestiques 4
9-12	Équipement de sport
13-14	Science et technologie
15-16	Équipement médical
17-20	Objets professionnels






Puis lancez un dé sur la table appropriée.









### Produits animaux et nourriture

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1-4	Cuir animal	Cuir (3  )	1	6
5-6	Viscères de mutant	Acide (1  ) ; matériau nucléaire [1] si Effet)	< 0,5	2
7	Poche de sang	Antiseptique (1  ) ; fibre de verre [1] si Effet)	< 0,5	4
8	Dard ou trompe d'insecte	Acide (1)	< 0,5	10
9-10	Os et dents	Os (3  )	1,5	3
11	Dard de radscorpion	Matériau nucléaire (1  )	< 0,5	30
12-20	Lancez un dé sur la table de Nourriture ( <b>livre de base de Fallout : le jeu de rôle</b> , page 149)			

### Objets domestiques 1




RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1	Nettoyant Abraxo	Acide (1), antiseptique (2), fibre de verre (1)	0,5	10
2	Réveil	Aluminium (2), verre (1), matériau nucléaire (1), ressort (1)	0,5	10
3	Cendrier	Céramique (1)	< 0,5	1
4	Huche à pain	Plastique (3)	0,5	2
5	Balai	Plastique (1), bois (2)	1,5	2
6	Seau	Acier (2)	1,5	2
7	Appareil photo	Engrenage (2), ressort (2), cristal (2)	1,5	15
8	Boîte de conserve	Aluminium (2) ou acier (2)	< 0,5	1
9	Craie	Amiante (2)	< 0,5	2
10	Échiquier	Bois (2)	0,5	2
11	Cigare ou cigarettes	Tissu (1)	< 0,5	1
12	Boîte de cigares	Tissu (3), fibre de verre (1), bois (2)	< 0,5	40
13	Cartouche de cigarettes	Plastique (2), Tissu (4), Amiante (2)	0,5	50
14	Cintre	Ressort (2), Bois (1)	< 0,5	1
15	Fer à repasser	Acier (2), Plastique (1)	1,5	3
16	Huile de cuisine	Plastique (1), Huile (3)	< 0,5	4
17	Ustensiles de cuisine (casserolles et poêles)	Acier (2)	0,5	2
18	Fil de coton	Tissu	< 0,5	1
19	Vaisselle et couverts (bols et assiettes)	Céramique (2  ) ou Plastique (2  ) ou Argent (1  )	0,5	5
20	Carafe en cristal	Liège (1), Cristal (4)	1,5	18

## Objets domestiques 2







RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1	Couverts (couteaux, fourchettes, cuillères et cuillères-fourchettes)	Plastique (1) ou acier (1) ou argent (1)	< 0,5	1
2	Planche à découper	Bois (2)	< 0,5	2
3	Torchon	Tissu (1)	< 0,5	1
4	Gamelle de chien	Plastique (2)	< 0,5	1
5	Extincteur	Amiante (2), caoutchouc (2), acier (4)	3	6
6	Plumeau	Plastique (2), Tissu (1)	0,5	1
7	Drapeau	Tissu (4), Bois (2)	1,5	3
8	Morceaux de Hue-Dada	Ressort (2  ) , acier (1  ) , engrenage (2  ) , vis (1  )	1	50
9	Bouteille en verre	Verre (3  )	0,5	2
10	Verrerie (carafes, vases, verres à boire)	Verre (4  )	1	6
11	Globe	Vis (1), liège (2), Plastique (2)	1,5	2
12	Brosse à cheveux	Plastique (2) ; ou plastique (1) et argent (1)	< 0,5	20
13	Plaque chauffante	Câblage (2), cuivre (1), vis (1)	1,5	7
14	Balance de cuisine	Acier (3), ressort (3)	1	6
15	Louche	Acier (2)	< 0,5	2
16	Lampe	Cuivre (1  ) , verre (2  )	1,5	15
17	Ampoule	Cuivre (1), verre (1)	< 0,5	3
18	Serpillère	Bois (2), Tissu (2)	1	1
19	Journal	Tissu (2)	< 0,5	2
20	Manique	Amiante (1), Tissu (2)	0,5	1



### Objets domestiques 3

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1	Pot de peinture	Huile (2), acier (2)	2,5	10
2	Pinceau	Tissu (1), bois (1)	< 0,5	2
3	Stylo	Plastique (1)	< 0,5	1
4	Crayon	Plomb (1), bois (1)	< 0,5	1
5	Cadre	Bois (2)	0,5	4
6	Oreiller	Tissu (2) 	0,5	3
7	Décorations en plastique	Plastique (1) 	0,5	2
8	Ventouse	Caoutchouc (2), bois (1)	0,5	1
9	Boule de billard	Plastique (2)	< 0,5	2
10	Radio	Câblage (1), cuivre (1), plastique (2), caoutchouc (2)	1,5	10
11	Mort-aux-rats	Acier (1), amiante (1), fibre de verre (2)	< 0,5	6
12	Ciseaux	Plastique (1), acier (2)	< 0,5	3
13	Panier de courses	Acier (3), plastique (1)	0,5	1
14	Savon	Huile (1)	< 0,5	4
15	Spatule	Caoutchouc (1), acier (1)	< 0,5	1
16	Jouet en peluche	Cuir (1), Tissu (2)  ; fibre de verre [1] si Effet)	0,5	3
17	Tasse à thé ou à café	Céramique (2)	< 0,5	1
18	Théière ou cafetière	Plastique (2), acier (2), amiante (1) ; ou céramique (5), amiante (1)	0,5	2
19	Grille-pain	Ressort (2), acier (2)	1,5	3
20	Brosse à dents	Plastique (1)	< 0,5	1




### Objets domestiques 4

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1-2	Dentifrice	Plastique (1), antiseptique (2)	< 0,5	3
3-4	Jouet extraterrestre	Plastique (2), caoutchouc (1)	< 0,5	5
5-6	Jouet véhicule (voiture, avion, vaisseau spatial, etc.)	Vis (1), aluminium (2)  ; ou vis (1), bois (2)  ; plastique [1] si Effet)	0,5	8
7-8	Plateau	Bois (1)  ou aluminium (1)  ou plastique (1) 	0,5	5
9-10	Parapluie	Plastique (2), ressort (2)	1	3
11-12	Vase	Céramique (2) ou verre (2)	1,5	25
13-14	Cuillère en bois	Bois (2)	< 0,5	1
15-16	Jouet en bois	Bois (1) 	0,5	2
17-18	Montre (de gousset ou à bracelet)	Engrenage (2), argent (2), ressort (1) ; ou engrenage (2), or (2), ressort (1)	< 0,5	25
19-20	Lancez sur la table des objets professionnels (page 125)			

## Équipement de sport

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1-2	Balle de baseball	Liège (2), cuir (1)	< 0,5	4
3-4	Base de baseball	Tissu (2), plastique (2)	1,5	4
5-6	Gant de baseball	Cuir (3)	0,5	4
7-8	Batte de baseball (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 114)			
9-10	Ballon de basket	Caoutchouc (3)	0,5	2
11-12	Boule de bowling	Plastique (7)	4	5
13-14	Quille de bowling	Plastique (2), bois (2)	1,5	3
15-16	Haltères, barres et poids	Plomb (5  )	12,5	4
17-18	Ballon	Caoutchouc (3)	< 0,5	1
19-20	Bouée	Plastique (3), ressort (1)	1,5	6



## Science et technologie

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1	Batterie	Plomb (3), acide (3), plastique (1)	3	20
2	Circuit imprimé	Câblage (4  ) , plastique (1  )	1	25
3	Liquide de refroidissement	Acide (2), plastique (1)	0,5	7
4	Fluide d'usage	Huile (3), acier (1)	0,5	7
5	Ruban adhésif	Adhésif (1), tissu (1) ; ou fibre balistique (1), adhésif (1)	< 0,5	12
6	Câble électrique	Cuivre (2), acier (3)	0,5	15
7	Fusible	Cuivre (1), verre (1)	< 0,5	5
8	Aimant haute intensité	Cuivre (3), céramique (1), matériau nucléaire (1)	2,5	13
9	Microscope haute puissance	Cristal (2), fibre optique (1), engrenage (2), verre (2)	2,5	22
10	Gadget de haute technologie	Fibre optique (1  ) , amiante (1  ) , verre (1), câblage (2) (Effet sur tout dé : matériau nucléaire [1])	1	150
11	Matériel de labo (supports, contenants, etc.)	Aluminium (2) ou bois (2) ou cuivre (2) ou acier (2)	2,5	15
12	Verrerie de labo (bêchers, tubes à essai, etc.)	Verre (1)	< 0,5	2
13	Lingot de métal	Cuivre (10) ou or (10) ou argent (10)	1	300
14	Microscope	Engrenage (2), verre (2), cristal (2), fibre optique (1)	2,5	22
15	Radio	Câblage (1), cuivre (1), plastique (2), caoutchouc (2)	1,5	10
16	Détecteur	Aluminium (1), matériau nucléaire (1)	< 0,5	20
17	Dissolvant	Acier (3), antiseptique (4)	0,5	15
18	Antigel Suprathaw	Acide (4), plastique (3)	1	8
19	Térébenthine	Acier (2), antiseptique (2)	0,5	10
20	Tube électronique	Cuivre (1), verre (2)	< 0,5	3

## Équipement médical

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1-2	Bandages	Tissu (2)	0,5	2
3	Poche de sang (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 163)			
4	Scie à os	Caoutchouc (1), acier (2)	1	5
5-6	Eau sale (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 162)			
7-8	Poche de sang ou de perfusion vide	Plastique (1)	< 0,5	1
9	Microscope haute puissance	Cristal (2), fibre optique (1), engrenage (2), verre (2)	2,5	22
10	Matériel de labo (supports, contenants, etc.)	Aluminium (2) ou bois (2) ou cuivre (2) ou acier (2)	2,5	15
11	Verrerie de labo (béchers, tubes à essai, etc.)	Verre (1)	< 0,5	2
12	Eau purifiée (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 161)			
13	RadAway (dilué) (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 169)			
14-15	Scalpel	Acier (1)	< 0,5	5
16	Stimpak (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 169)			
17-18	Stimpak (dilué) (livre de base de <i>Fallout : le jeu de rôle</i> , page 169)			
19-20	Pince à épiler	Aluminium (1)	< 0,5	8

## Objets professionnels

RÉSULTAT DU D20	OBJET	COMPOSANTS	POIDS	COÛT
1	Sac de béton	Béton (5)	4	15
2	Sac d'engrais	Acide (1), engrais (4)	2	25
3	Chalumeau	Acier (2), huile (1)	1,5	15
4-6	Bloc-notes	Ressort (1), bois (1)	< 0,5	2
7	Ventilateur	Engrenage (2), vis (2), acier (2)	1,5	4
8	Ruban adhésif	Adhésif (1), tissu (1) ; ou fibre balistique (1), adhésif (1)	< 0,5	12
9	Loupe	Verre (2), cuivre (1), cristal (2)	< 0,5	8
10	Sac à munitions militaire	Fibre balistique (2)	1,5	4
11-12	Bidon d'huile	Aluminium (1), huile (4)	< 0,5	15
13	Pelle	Acier (3), bois (3)	2,5	3
14	Machine à écrire	Engrenage (3), vis (2), ressort (3)	2,5	11
15	Colle-miracle	Adhésif (2)	< 0,5	20
16	Enjoliveur	Vis (2), aluminium (2)	1,5	5
17	Pièces d'automobile	Acier (2) 	1,5	2
18-19	Outils en métal (marteaux, tournevis, clefs)	Acier (1 + 1  ; bois [1] ou engrenage [1] si Effet)	0,5	1
20	Téléphone	Câblage (2), cuivre (1), fibre de verre (2)	1,5	5

## RÉCUPÉRATION

Vous pouvez obtenir des composants de Récupération à partir de votre bric-à-brac, ainsi que d'autres objets que vous souhaitez utiliser à cet effet. Vous pouvez avoir recours à ces composants pour réparer d'autres biens et pour en fabriquer d'autres. Pour ce faire, il faut que vous disposiez d'outils adéquats et pourquoi pas d'un établi.

- Il faut 10 minutes pour récupérer les composants d'un objet de bric-à-brac et réussir un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté de 0. En cas de réussite, vous obtenez les composants listés dans l'entrée de l'objet démonté sur les tables des pages précédentes. Si un objet permet de récupérer un nombre aléatoire de composants, jetez les dés quand vous recyclez ces éléments.
- Il faut 10 minutes pour récupérer les composants d'un autre objet et réussir un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté de 0. En cas de réussite, vous obtenez une seule unité d'un composant utilisé dans la fabrication de cet objet, selon l'avis du MJ (par exemple de l'acier pour une arme à feu, du cuir pour une armure en cuir, etc.). Vous pouvez dépenser des PA afin de récolter une unité de composant supplémentaire par PA ainsi dépensé. Cependant, aucun objet ne peut fournir plus d'unités de composants que le double de sa valeur de poids.
- On ne peut rien récupérer sur les consommables : vous ne pouvez ni décuisiner la nourriture ni démanteler les drogues.
- On ne peut rien récupérer sur les munitions : pour ce faire, il vous faudrait des outils qui sont quasi introuvables dans les Terres désolées.

Lorsque vous démontez des objets qui ne sont pas du bric-à-brac, vous pouvez uniquement recevoir des composants fréquents, selon la table ci-contre. L'aptitude Recycleur (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 70) vous permet néanmoins d'obtenir ainsi des composants

peu fréquents et rares, selon son rang. L'adhésif et l'huile se récupèrent uniquement sur le bric-à-brac.

NOM	COÛT	POIDS (POUR 10 UNITÉS)	RARETÉ
Acide	2	0,5	Rare
Acier	1	1	Fréquente
Adhésif	8	0,5	Peu fréquente
Aluminium	3	0,5	Peu fréquente
Amiante	6	0,5	Rare
Antiseptique	3	0,5	Rare
Argent	6	0,5	Peu fréquente
Béton	1	1,5	Fréquente
Bois	1	1	Fréquente
Câblage	5	1,5	Rare
Caoutchouc	2	0,5	Fréquente
Céramique	1	0,5	Fréquente
Cuir	2	0,5	Fréquente
Cuivre	4	0,5	Peu fréquente
Engrais	1	0,5	Peu fréquente
Engrenage	3	1	Peu fréquente
Fibre balistique	5	0,5	Rare
Fibre de verre	5	0,5	Peu fréquente
Fibre optique	6	0,5	Rare
Huile	4	0,5	Peu fréquente
Liège	1	0,5	Peu fréquente
Matériau nucléaire	10	0,5	Rare
Os	1	5	Fréquente
Plastique	1	0,5	Fréquente
Plomb	1	1,5	Peu fréquente
Ressort	3	0,5	Peu fréquente
Tissu	1	0,5	Fréquente
Verre	2	0,5	Peu fréquente
Vis	2	0,5	Peu fréquente



# DAISY'S DISCOUNTS



## MANŒVRER UN VÉHICULE

Lorsque vous vous trouvez dans un véhicule, vous devenez un **passager**. Certains passagers occupent un rôle précis dans le véhicule : ils composent l'**équipage**.

### RÔLES DE L'ÉQUIPAGE

Chaque personnage dans un véhicule peut occuper un rôle particulier en lien avec l'engin. Endosser un rôle nécessite de consacrer une action mineure à se mettre en position.

- **Pilote** : chaque véhicule ne peut avoir qu'un seul pilote. Ce dernier accomplit les actions pour déplacer le véhicule (voir *Déplacements des véhicules*). Le pilote se charge d'effectuer tous les tests en lien avec le déplacement que le véhicule doit entreprendre, en général avec **AGI + Pilotage**. Un véhicule sans pilote échoue automatiquement à ces tests.
- **Artilleur** : un artilleur manie l'armement monté sur le véhicule (voir *Attaques des véhicules*, page 129). Dans un véhicule doté de plusieurs armes, chaque artilleur ne peut en manier qu'une seule par tour, et chaque arme ne peut servir qu'à un seul artilleur par tour.
- Si un véhicule comprend d'autres équipements ou fonctionnalités au-delà du déplacement et des attaques, par exemple une radio ou un bombardier, les autres passagers peuvent utiliser ces équipements en endossant un autre rôle d'équipage.


### *Diviser son attention*

Un même personnage peut tenter d'occuper en même temps les rôles de pilote et d'artilleur, mais ses attaques et ses tests de pilotage subissent alors un malus de +1 à la difficulté, sauf si l'appareil présente la qualité Monoplace.

### *Passagers et cargaison*

Un véhicule peut transporter le nombre de passagers (équipage inclus) indiqué dans son entrée. Cette valeur représente le nombre de places dédiées aux passagers, que ce soit dans le véhicule ou sur celui-ci. Dans de nombreux cas, il s'agit tout simplement du nombre de sièges.

Au contraire des personnages, la FOR ou la taille d'un véhicule ne lui permettent pas naturellement de porter plus d'objets, puisqu'il lui faut de la place pour les ranger afin de les transporter sans encombre. L'espace supplémentaire destiné à la cargaison est géré par la qualité Cargaison (X).

Une place de passager peut accueillir de la cargaison au lieu d'une personne, à concurrence de 100 kg d'objets par place. De même, des passagers peuvent monter dans les soutes : chacun occupe alors la place de 100 kg de matériel. Les passagers dans les soutes en sont quittes pour un voyage inconfortable, voire dangereux : chacun d'entre eux subit +2  de dégâts lors des impacts sur le véhicule.

### DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Le pilote d'un véhicule a accès aux actions de déplacement suivantes. Ces dernières se distinguent des actions qu'un personnage peut entreprendre mais, tout comme un personnage, un véhicule ne peut effectuer qu'une seule action de déplacement par tour.

- **Manœuvrer (mineure)** : le véhicule se déplace jusqu'à n'importe quel point situé à portée courte ou inférieure.
- **Piloter avec prudence (capitale)** : le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à la moitié de sa vitesse, arrondie au supérieur. La difficulté de tout test de terrain qu'il devrait entreprendre diminue de 1.
- **Accélérer (capitale)** : le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à sa vitesse. La difficulté de tout test entrepris par l'équipage ou les passagers augmente de +1 jusqu'au début du prochain tour du pilote.

- **Piloter sur la défensive (capitale)** : le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à sa vitesse -1. Le pilote effectue ensuite un test d'**AGI + Pilotage** d'une difficulté égale à la taille du véhicule. En cas de réussite, la défense de ce dernier augmente de +1.
- **Conduire pied au plancher (capitale)** : le pilote effectue un test d'**AGI + Pilotage** de difficulté 1. En cas de réussite, le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à sa vitesse, +1 par PA dépensé. La difficulté de tout test entrepris par l'équipage ou les passagers augmente de +1 jusqu'au début du prochain tour du pilote.

## ZONES DES VÉHICULES

Les véhicules se déplacent dans des zones de combat, comme tout autre participant à une scène d'action, d'à portée de main à portée extrême. Néanmoins, ils ne manœuvrent pas comme les personnages, et certains effets de zones affectent les véhicules différemment, selon le type de ces derniers.

- Le terrain affecte uniquement les véhicules au-dessus d'une certaine taille, comme du terrain que de petits véhicules peuvent parcourir sans mal.
- Le terrain affecte uniquement les véhicules en dessous d'une certaine taille, comme des obstacles que de grands véhicules peuvent se contenter de passer ou traverser en force.
- Le terrain affecte uniquement les véhicules qui présentent une certaine qualité, comme les véhicules à roues.
- Le terrain présente une difficulté de 1, et les véhicules qui se déplacent lentement ou avec prudence peuvent l'ignorer. C'est par exemple le cas des angles de rue étroits.






### TEST DE TERRAIN DE VÉHICULE

Le pilote effectue le test de terrain avec **AGI + Pilotage**. Si le terrain s'avère plus délicat pour les grands véhicules, le MJ peut augmenter la difficulté ou étendre la marge de complication, voire les deux, d'une valeur égale à la taille de l'appareil.

## Perte de contrôle !

Tout pilote craint sans cesse de perdre le contrôle de son véhicule, ce qui pourrait causer beaucoup de dégâts et blesser beaucoup de gens.

Les issues les plus courantes d'un test de terrain raté se trouvent ci-dessous, et le MJ détermine laquelle s'applique au cas par cas. Certains des résultats causent l'arrêt du véhicule, ce qui implique que ce dernier perd instantanément tout déplacement restant dans le cadre de cette action et s'immobilise donc dans cette zone.

- **Arrêt brutal** : le véhicule s'arrête d'un coup et perd le reste de son déplacement dans le cadre de cette action. Chaque personnage à bord subit immédiatement 3  de dégâts balistiques Étourdissants.
- **Glissade** : le véhicule se déplace dans une direction aléatoire (lancez un  $d6$  : 1-2, le véhicule glisse sur sa gauche ; 3-4, il glisse en avant ; 5-6, il glisse sur sa droite). Si le véhicule percute un objet susceptible de l'arrêter, ce dernier inflige 1  dégâts balistiques Perforants 1, +1  par zone parcourue.
- **Dérapiage** : le véhicule perd le reste de son déplacement dans le cadre de cette action et se retrouve face à une autre direction. Sa prochaine action de déplacement voit sa difficulté augmenter de 1 ou nécessite un test si ce n'était pas le cas auparavant.
- **Coincé** : le véhicule perd le reste de son déplacement dans le cadre de cette action et se retrouve coincé sur place par le terrain. Tant que ce trait persiste, toute action de pilotage permet de couvrir une zone de moins qu'en temps normal, et le véhicule ne peut pas se déplacer avec une action gratuite.
- **Piqué** : l'appareil, forcément volant, plonge vers le sol à toute vitesse et sans aucun contrôle du pilote. Il se déplace d'une zone vers l'avant et de trois zones vers le bas, et il s'écrase s'il atteint une zone du sol avant la fin de ce déplacement. Dans ce cas, il subit 4  dégâts balistiques Perforants 1, +2  par zone parcourue avant l'accident. Tout passager à bord subit lui aussi ces dégâts.

Si le pilote a accompli une action pour déplacer le véhicule au cours du round précédent, et si l'appareil n'a pas été immobilisé (que ce soit par le pilote ou par un accident), alors le pilote doit entreprendre une autre action de déplacement sous peine de **perdre le contrôle** de son véhicule.

## ATTAQUES DES VÉHICULES

Les artilleurs d'un véhicule peuvent attaquer avec les armes montées sur l'appareil de la même manière qu'ils tireraient avec leurs propres armes, à l'aide de la compétence appropriée pour chacune d'entre elles (en général **AGI + Armes légères**, **PER + Armes à énergie** ou **END + Armes lourdes**). Vous ne pouvez pas transporter ces armes normalement, et vous ne pouvez pas tirer avec sans qu'elles soient d'abord installées sur un support ou un véhicule. Toute arme montée sur un véhicule est considérée comme maniée à deux mains et ignore la qualité Recul (X).

Si le véhicule présente la qualité Exposé, alors les passagers peuvent tirer avec leurs propres armes.

Une attaque portée contre un véhicule se heurte toujours à une défense de 1 si l'appareil se déplace ou de 0 s'il est immobile.

### Attaquer les passagers

Lorsque vous réussissez une attaque contre un véhicule avec la qualité Exposé, vous pouvez dépenser 2 PA pour toucher à la place un passager exposé.

Les attaques dotées de la qualité Zone d'impact qui prennent pour cible un passager exposé touchent aussi bien les passagers que le véhicule. Les attaques aux dégâts En arc ou En rafale (ou d'autres capacités semblables qui peuvent toucher des cibles supplémentaires), si elles prennent pour cible un véhicule exposé, peuvent sélectionner ses passagers en guise de cibles supplémentaires.


## BÉLIER

Le pilote d'un véhicule en mouvement au cours de son tour peut tenter une attaque « au corps à corps » contre une cible située à portée de main, grâce à un test d'**END + Pilotage** de difficulté 1. En cas de réussite, il inflige une quantité de dégâts égale à la valeur d'impact du véhicule. Quand un appareil percute un véhicule ou un bâtiment, le véhicule des assaillants subit la moitié de sa valeur d'impact, arrondie au supérieur, en dégâts balistiques.



## POINTS DE VIE ET BLESSURES DES VÉHICULES

Les véhicules peuvent être pris pour cible d'une attaque au même titre que les autres combattants. Comme tout PNJ, ils perdent des PV et présentent des RD balistiques et énergétiques, mais comme les robots, ils sont immunisés contre les dégâts de radiation et de poison. Lorsque vous attaquez un véhicule, faites un jet sur sa table de localisation des dégâts, comprise dans son ensemble de statistiques, pour savoir où votre attaque porte. Vous pouvez viser une localisation spécifique, comme vous le feriez avec un personnage ou une créature. Un véhicule réduit à 0 PV subit un coup critique et tombe en panne. Le pilote perd le contrôle si l'appareil s'est déplacé lors de son tour précédent.

Un véhicule ajoute sa taille à la quantité de dégâts requise pour lui infliger un coup critique. Par exemple, pour un véhicule de taille 1, cela porte à 6 ou plus les dégâts nécessaires en une unique attaque, au lieu de 5 en temps normal. Les véhicules, comme tout objet, ne subissent pas de fatigue due à la faim, à la soif ou au manque de sommeil. Cependant, ils présentent une jauge de carburant, qui fonctionne de la même façon que la jauge de soif d'un personnage et nécessite, pour la remplir, d'y verser du carburant (de l'essence ou de l'alcool).

Un véhicule cesse de fonctionner quand il tombe à 0 PV ; il ne peut alors plus servir. Vous pouvez réparer un véhicule comme vous le feriez avec un robot. Un véhicule réduit à 0 PV qui a aussi subi un nombre de blessures supérieur à sa taille est détruit sans espoir de réparation. Au mieux, vous pouvez le désosser pour en récupérer des pièces et des composants. Si l'une de ces blessures a touché le moteur, alors le véhicule explose à la fin du round suivant. La détonation du réacteur à fusion inflige 6  de dégâts énergétiques Radioactifs à toute personne située à portée courte ou inférieure.

Les coups critiques que subit un véhicule dépendent de la localisation touchée. Chaque coup critique ne peut survenir qu'une unique fois par localisation.


- Un coup critique au **châssis** affaiblit la structure du véhicule. Ajoutez +2  aux dégâts des attaques contre un véhicule qui a souffert d'un coup critique au châssis.
- Un coup critique au **moteur** déclenche un incendie. À la fin de chaque tour suivant, le véhicule subit 3  de dégâts énergétiques (outrepassant la RD). Pour chaque


Effet obtenu, les dégâts affectent aussi un passager tiré au hasard.


- Un coup critique à une **arme** désactive les systèmes d'armement du véhicule. Un coup critique au véhicule empêche l'arme touchée de servir à nouveau.

- Un coup critique aux **roues** complique la conduite du véhicule. La difficulté des tests de Pilotage destinés à conduire l'appareil augmente de +1, et la vitesse du véhicule diminue de 1. Le même effet s'applique aux coups critiques sur les ailes ou les gouvernails.

## Bosses et bobos

Quand un véhicule subit des dégâts, les passagers courent le risque d'être blessés eux aussi. Chaque fois qu'un véhicule essuie au moins un coup critique, chaque passager subit 4  de dégâts balistiques Étourdissants.

Si un véhicule tombe à 0 PV, chaque passager subit 8  de dégâts balistiques Étourdissants.

Les passagers dans une soute subissent +2  de dégâts supplémentaires.

### Dépense de PA pour les véhicules

DÉPENSE	COÛT	EFFET
Forcer le passage	2	Après avoir raté un test de terrain, continuez d'avancer comme si vous aviez réussi ce test. Le véhicule subit des dégâts déterminés par le MJ.
Viser un passager	2	Après avoir réussi une attaque, vous pouvez prendre pour cible un passager à l'intérieur du véhicule visé à l'origine, si ce dernier est exposé.

## PROFIL DES VÉHICULES

Les valeurs suivantes définissent chaque véhicule.

### VITESSE

La vitesse d'un véhicule indique avec quelle rapidité il peut se déplacer. Elle s'exprime en nombre de zones. Est aussi indiquée la vitesse moyenne sur terre, en kilomètres par heure.

### TAILLE

La taille du véhicule représente son gabarit. Une taille de 0 correspond à un appareil de la taille d'un humain, environ. La taille 1 regroupe les véhicules deux fois plus grands qu'un humain, et chaque augmentation de la valeur double approximativement la taille du véhicule. Ajoutez la taille à la difficulté de tout test où le gabarit ou la masse de l'engin jouerait en sa défaveur.


### RD BALISTIQUES ET ÉNERGÉTIQUES

La RD balistiques et la RD énergétiques du véhicule se soustraient aux dégâts qu'infligent, respectivement, les attaques balistiques et les attaques énergétiques.

### COUVERT

Le couvert d'un véhicule indique la quantité d'abris résistants dont peuvent bénéficier les passagers s'ils sont exposés. Vous ne pouvez pas prendre pour cible des personnages enfermés dans un véhicule.

### IMPACT

La valeur d'impact correspond à une valeur de dégâts, exprimée en , et mesure le poids et la force des attaques-bélier du véhicule. L'impact inflige toujours des dégâts balistiques.

## PASSAGERS

Cette entrée indique le nombre de places pour passagers du véhicule.

## QUALITÉS

Les véhicules présentent une grande variété de formes, des motos agiles aux camions robustes, en passant par tous les intermédiaires. Les Qualités d'un véhicule décrivent la façon dont il se déplace et dont les personnages l'utilisent. Chaque engin présente au moins une qualité, et le type d'un véhicule est un trait qui influence la difficulté de tous les tests de compétence.

Un véhicule peut uniquement s'aventurer sur les terrains correspondants à ses Qualités ; ainsi, un véhicule à roues (une voiture, par exemple) qui tente de traverser un lac finit juste au fond de l'eau.



## ARMES

L'entrée des armes du véhicule liste les armes montées dessus ou intégrées à sa conception.

## QUALITÉS DES VÉHICULES

- **Cargaison (X)** : le véhicule peut transporter X kg de cargaison supplémentaires.
- **Encombrant** : le véhicule est massif et répond mal aux commandes. La difficulté des tests pour le déplacer est augmentée de 1.
- **Exposé** : les passagers et l'équipage d'un véhicule exposé peuvent être pris pour cible depuis l'extérieur d'un véhicule et peuvent utiliser leurs propres armes.
- **Fermé** : le véhicule est complètement fermé, ce qui protège l'équipage et les passagers à son bord. Ces derniers ne peuvent pas être pris pour cible depuis l'extérieur du véhicule, mais ne peuvent pas non plus utiliser leurs propres armes. Les passagers d'un véhicule fermé ne souffrent pas des radiations de l'environnement.
- **Haute performance** : le véhicule est puissant et parfaitement réglé. Le pilote peut dépenser 2 PA après un test réussi pour déplacer le véhicule de 1 zone supplémentaire. La difficulté de tout test destiné à

réparer le véhicule augmente de +1 en raison de cette précision d'horloger.

- **Maritime** : le véhicule peut uniquement circuler sur l'eau. S'il subit un coup critique au châssis, il commence à prendre l'eau et coule au bout d'un nombre de rounds égal au double de sa taille.
- **Monoplace** : un véhicule monoplace est conçu pour que le pilote assure le rôle d'artilleur sans pénalité.
- **Robuste** : la difficulté des tests pour réparer le véhicule est réduite de 1.
- **Volant** : le véhicule vole dans les airs, à travers des zones « vides » au-dessus du niveau du sol et du champ de bataille. Si le pilote perd le contrôle, jetez 1  : l'appareil chute d'un nombre de zones égal au résultat du dé et s'écrase si cela doit l'amener au niveau du sol ou si vous obtenez un Effet. De plus, le véhicule s'écrase si sa vitesse tombe à 0. En cas de crash, le véhicule aérien subit 8  de dégâts balistiques Perforants 2.

## Grands véhicules

Tout véhicule de taille supérieure à 4 peut occuper plusieurs zones et voir son intérieur divisé en différentes zones également. Par exemple, le *Prydwen* comprend de nombreux ponts et cabines, et il couvre plusieurs zones de la carte de l'environnement (la proue, la poupe, etc.). Le MJ reste maître des détails à ce sujet.



## VÉHICULES COURANTS

### Voiture

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
2	28	2 	2/80 km/h	5	5 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-8	Châssis	3	3		
9-10	Roue avant gauche	1	1		
11-12	Roue avant droite	1	1		
13-16	Moteur	3	2		
17-18	Roue arrière gauche	1	1		
19-20	Roue arrière droite	1	1		
QUALITÉS	Cargaison 50, Exposé				

### Voiture de sport

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
2	22	2 	3/120 km/h	2	6 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-7	Châssis	3	3		
8-9	Roue avant gauche	1	1		
10-11	Roue avant droite	1	1		
12-16	Moteur	3	2		
17-18	Roue arrière gauche	1	1		
19-20	Roue arrière droite	1	1		
QUALITÉS	Cargaison 25, Exposé, Haute performance				

### Moto

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
0	10	0	2/95 km/h	2	4 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-7	Châssis	2	2		
8-11	Roue avant	1	1		
12-16	Moteur	2	1		
17-20	Roue arrière	1	1		
QUALITÉS	Cargaison 12,5, Exposé, Monoplace				

### Pick-up

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
2	32	3 	2/65 km/h	3	7 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-8	Châssis	4	4		
9-10	Roue avant gauche	2	1		
11-12	Roue avant droite	2	1		
13-16	Moteur	4	3		
17-18	Roue arrière gauche	2	1		
19-20	Roue arrière droite	2	1		
QUALITÉS	Cargaison 100, Exposé, Robuste				



### Bus

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
3	40	3 	2/65 km/h	30	8 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-8	Châssis	4	3		
9-10	Roue avant gauche	1	1		
11-12	Roue avant droite	1	1		
13-16	Moteur	4	3		
17	Roue arrière gauche 1	1	1		
18	Roue arrière gauche 2	1	1		
19	Roue arrière droite 1	1	1		
20	Roue arrière droite 2	1	1		
QUALITÉS	Cargaison 200, Exposé				

### Camion blindé

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT
2	32	Fermé	2/65 km/h	3	8 
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION	RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-8	Châssis	8	8		
9-10	Roue avant gauche	4	3		
11-12	Roue avant droite	4	3		
13-16	Moteur	7	6		
17-18	Roue arrière gauche	4	3		
19-20	Roue arrière droite	4	3		
QUALITÉS	Cargaison 200, Fermé				

**Véhicule blindé de transport de troupes**

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT	
3	50	Fermé	2/65 km/h	6 + 2 en armure assistée	9 	
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION		RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-10	Châssis		12	11		
11	Roue avant gauche		5	4		
12	Roue avant droite		5	4		
13-16	Moteur		8	7		
17	Roue médiane gauche		5	4		
18	Roue médiane droite		5	4		
19	Roue arrière gauche		5	4		
20	Roue arrière droite		5	4		
QUALITÉS			Cargaison 250, Fermé, Robuste			
ARME	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS
Canon 105 mm	11 	Destructeur, Perforant 2	Balistiques	0	L	Précis
Minigun x 2	3 	De zone, En rafale	Balistiques	5	M	Gatling, Imprécis

**Vertiptère**

TAILLE	PV	COUVERT	VITESSE	PASSAGERS	IMPACT	
4	70	Exposé	6/800 km/h	8	10 	
RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION		RD BALISTIQUES	RD ÉNERGÉTIQUES		
1-2	Moteur gauche		6	6		
3-4	Moteur droit		6	6		
5-10	Châssis		9	8		
11-13	Aile gauche		8	8		
14-16	Aile droite		8	8		
17-18	Arme de proue		5	4		
19-20	Arme latérale		5	4		
QUALITÉS			Cargaison 150, Exposé, Haute performance, Volant			
ARME	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS
Arme de proue : mitrailleuses jumelles .50	7 	En rafale	Balistiques	6	M	-
Arme latérale : laser Gatling	3 	En rafale, Perforant 1	Énergétiques	6	M	Gatling, Imprécis







★ *Chapitre Cinq* ★

## **BESTIAIRE**

MODIFIER DES CRÉATURES ET DES PERSONNAGES . . 138

ANIMAUX ET INSECTES . . 144

CRYPTIDES . . 172

HUMANOÏDES MUTANTS . . 186

ROBOTS . . 194

SUPER MUTANTS . . 198

L'ENCLAVE . . 206

LES ARTILLEURS . . 214

LA LÉGION DE CÉSAR . . 219

PILLARDS . . 225

## Chapitre Cinq

## BESTIAIRE

## MODIFIER DES CRÉATURES ET DES PERSONNAGES

## CRÉER DES CRÉATURES LÉGENDAIRES

Les Terres désolées regorgent de créatures dangereuses, mais certaines s'avèrent bien plus mortelles que d'autres. Ces créatures gagnent souvent une réputation propre et reçoivent un nom de la part des autochtones ou de quiconque se montre assez chanceux ou talentueux pour rattrapper à une rencontre avec elles. On embauche souvent des mercenaires et des vagabonds pour chasser et détruire ces bêtes dangereuses si elles commencent à représenter une grave menace.

Pour créer une créature légendaire à partir d'une créature normale existante, appliquez ces modifications :

- **Niveau et type** : le type de la créature passe de **créature normale** à **créature légendaire**. Son niveau ne change pas. Triplez la quantité de PE qu'elle vaut.
- **Corps et Esprit** : ajoutez +2 aux valeurs de Corps et d'Esprit de la créature. Ce changement peut affecter d'autres valeurs, comme les PV, l'initiative et les attaques.
- **Points de vie** : triplez les PV de la créature.

**Capacités spéciales** : la créature conserve toutes ses capacités spéciales, mais gagne aussi une capacité légendaire distincte, issue de la liste page 140.

- **Inventaire** : l'inventaire normal de la créature ne change pas. En outre, ajoutez-y une unique arme légendaire (page 96) ou pièce d'armure légendaire (page 104). Si la créature porte déjà une arme ou une armure, choisissez l'une de ces pièces d'équipement pour en faire un objet légendaire. Sinon, lancez un d20 : un résultat de 1–10 vous invite à utiliser la table de butin des armures (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 201) ; un résultat de 11–15 la table de butin des armes à distance (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 204) ; et un résultat de 16–20 la table de butin des armes de corps à corps (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 205). Une fois que vous connaissez l'objet créé, déterminez une propriété légendaire à lui attribuer.

Pour créer une créature légendaire à partir d'une créature redoutable existante, appliquez ces modifications :

- **Niveau et type** : le type de la créature passe de **créature redoutable** à **créature légendaire**. Son niveau ne change pas. Multipliez par 1,5 la quantité de PE qu'elle vaut.
- **Corps et Esprit** : ajoutez +2 au Corps ou à l'Esprit de la créature (le plus bas des deux). Ce changement peut affecter d'autres valeurs, comme les PV, l'initiative et les attaques.
- **Points de vie** : multipliez par 1,5 les PV de la créature.

**Capacités spéciales** : la créature conserve toutes ses capacités spéciales, mais gagne aussi une capacité légendaire distincte, issue de la liste page 140.

- **Inventaire** : l'inventaire normal de la créature ne change pas. En outre, ajoutez-y une unique arme légendaire (page 96) ou pièce d'armure légendaire (page 104). Si la créature porte déjà une arme ou une armure, choisissez l'une de ces pièces d'équipement pour en faire un objet légendaire. Sinon, lancez un d20 : un résultat de 1–10 vous invite à utiliser la table de butin des armures (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 201) ; un résultat de 11–15 la table de butin des armes à distance (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 204) ; et un résultat de 16–20 la table de butin des armes de corps à corps (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 205). Une fois que vous connaissez l'objet créé, déterminez une propriété légendaire à lui attribuer.

## Ennemi sur mesure de tout niveau

Les MJ familiarisés avec le fonctionnement de **Fallout 2d20** pourront utiliser les lignes directrices présentées pages 336 et suivantes du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** pour créer des créatures de tout niveau à partir de rien. Ils pourront aussi s'en servir pour ajuster des créatures existantes et leur donner un niveau différent.

L'une des façons d'y parvenir consiste à présenter des menaces terribles sous la forme de créatures redoutables ou légendaires de niveau inférieur. Prenez une créature existante, réduisez son niveau selon vos besoins, puis faites-en un ennemi redoutable ou légendaire. Vous obtiendrez en quelque sorte la première rencontre avec un écorcheur dans *Fallout 4*. Pour ce faire, vous pouvez très bien diviser par deux le niveau d'une créature (en arrondissant au supérieur) et la rendre redoutable, ou réduire son niveau de deux tiers (en arrondissant au supérieur) puis la rendre légendaire. Un écorcheur redoutable de niveau 6 ou un écorcheur légendaire de niveau 4 offriraient des rencontres de bas niveau intéressantes, par exemple.

Naturellement, vous pouvez procéder de même avec les personnages, et donc créer des personnages notables ou majeurs à partir de personnages normaux, pour représenter des chefs de communauté, des personnalités à la notoriété douteuse et des ennemis nommés importants. Vous pouvez aussi concevoir des versions bas niveau notables ou majeures d'un personnage normal de haut niveau. Par exemple, un pillard vétéran notable de niveau 4 (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 388) ferait un bon chef pour une bande de pillards de faible niveau.

## CRÉER DES PERSONNAGES MAJEURS

Dans les Terres désolées, la réputation et l'influence font une grande différence quand il s'agit de survivre. Une renommée de tueur peut signifier que des disciples s'amasseront sous votre bannière en quête de capsules, de butin et d'occasions de piller ; les colonies pourraient vous payer un tribut pour éviter d'encourir votre courroux... mais des mercenaires et des apprentis héros pourraient se lier pour vous abattre. Une réputation bienveillante pourrait pousser des personnes dans le besoin à vous chercher pour obtenir votre aide ou votre protection, mais pourrait aussi attirer la colère des pillards et d'autres bandes adeptes du pillage ou désireuses d'éliminer la concurrence.

Pour créer un personnage majeur à partir d'un personnage normal existant, appliquez ces modifications :

- **Niveau et type** : le type du personnage passe de **personnage normal** à **personnage majeur**. Son niveau ne change pas. Triplez la quantité de PE qu'il vaut. Aussi, nommez ce personnage : les personnages majeurs doivent être des individus uniques et remarquables.
- **Attributs** : augmentez les attributs S.P.E.C.I.A.L. du personnage, en répartissant 14 points comme bon vous semble. Le plus simple consiste à ajouter 2 points à chaque attribut. Ces changements affectent les autres valeurs du personnage, comme les compétences et les statistiques dérivées.
- **Points de chance** : un personnage majeur dispose d'un nombre de points de chance égal à sa CHA.
- **Compétences** : le personnage reçoit deux atouts personnels supplémentaires, avec chacun une valeur de 2. En outre, si son INT a augmenté, il obtient des points de compétence supplémentaires à distribuer.
- **Statistiques dérivées** : vérifiez si les augmentations d'attributs affectent ses statistiques dérivées. En outre, ajoutez +4 à son initiative.
- **Points de vie** : ajoutez le double de la valeur de CHA du personnage à son maximum de PV.

- **Capacités spéciales** : le personnage conserve toutes ses capacités spéciales, mais gagne aussi une capacité légendaire distincte, issue de la liste, ou deux aptitudes supplémentaires, tirées du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** (page 59) ou du présent ouvrage (page 44).
- **Inventaire** : l'inventaire normal du personnage ne change pas, mais vous feriez bien d'ajouter des modules à ses armes et armures, ou de les remplacer par des versions améliorées. En outre, ajoutez-y une unique arme légendaire (page 96) ou pièce d'armure légendaire (page 104). Si le personnage porte déjà une arme ou une armure, choisissez l'une de ces pièces d'équipement pour en faire un objet légendaire. Ajustez les attaques ou les RD du personnage selon l'objet légendaire qu'il porte ou manie.

Pour créer un personnage majeur à partir d'un personnage notable existant, appliquez ces modifications :

- **Niveau et type** : le type du personnage passe de **personnage notable** à **personnage majeur**. Son niveau ne change pas. Multipliez par 1,5 la quantité de PE qu'il vaut. Aussi, nommez ce personnage : les personnages majeurs doivent être des individus uniques et remarquables.
- **Attributs** : augmentez les attributs S.P.E.C.I.A.L. du personnage, en répartissant 7 points comme bon vous semble. Le plus simple consiste à ajouter 1 point à chaque attribut. Ces changements affectent les autres valeurs du personnage, comme les compétences et les statistiques dérivées.
- **Points de chance** : un personnage majeur dispose d'un nombre de points de chance égal à sa CHA.
- **Compétences** : le personnage reçoit un atout personnel supplémentaire, avec une valeur de 2. En outre, si son INT a augmenté, il obtient des points de compétence supplémentaires à distribuer.
- **Statistiques dérivées** : vérifiez si les augmentations d'attributs affectent ses statistiques dérivées. En outre, ajoutez +2 à son initiative.
- **Points de vie** : ajoutez la valeur de CHA du personnage à son maximum de PV.
- **Capacités spéciales** : le personnage conserve toutes ses capacités spéciales, mais gagne aussi une capacité

légendaire distincte, issue de la liste page 140, ou une aptitude supplémentaire tirées du **livre de base de Fallout : le jeu de rôle** (page 59) ou du présent ouvrage (page 44).

- **Inventaire** : l'inventaire normal du personnage ne change pas, mais vous feriez bien d'ajouter des modules à ses armes et armures, ou de les remplacer par des versions améliorées. En outre, ajoutez-y une unique arme légendaire (page 96) ou pièce d'armure légendaire (page 104). Si le personnage porte déjà une arme ou une armure, choisissez l'une de ces pièces d'équipement pour en faire un objet légendaire. Ajustez les attaques ou les RD du personnage selon l'objet légendaire qu'il porte ou manie.

## CAPACITÉ LÉGENDAIRE DES PNJ

Les créatures légendaires et les personnages majeurs créés avec la méthode ci-dessus reçoivent l'une des capacités suivantes en guise de capacité spéciale supplémentaire. Vous pouvez aussi utiliser ces capacités pour les créatures légendaires et les personnages majeurs que vous concevez à partir de rien.


Ces capacités fonctionnent toutes de deux façons. Tout d'abord, elles présentent un **effet** constant, qui s'applique toujours. Ensuite, elles s'accompagnent d'une **mutation**. Une créature légendaire ou un personnage majeur mute la première fois qu'il tombe sous le seuil de la moitié de ses PV maximaux. À ce moment, il joue immédiatement un nouveau tour (en plus de son tour normal) et gagne l'effet **Mutation** de sa capacité légendaire, qu'il conserve pour le restant de la scène.

Si un PNJ mute puis regagne assez de PV pour que ces derniers remontent au-delà du seuil de 50 %, il ne peut pas muter une seconde fois s'il redescend sous ce seuil.

### BALAFRÉ

La créature prend l'apparence d'un amas broyé et déformé de tissu cicatriciel : elle doit être extraordinairement robuste pour avoir survécu à des blessures aussi graves.

**Effet** : les RD balistiques et énergétiques de la créature augmentent chacune de +2.


**Mutation** : quand cette créature mute, lancez 1  pour chaque blessure qu'elle a subie. Un Effet élimine cette

blessure. Pour le restant de la scène, les RD balistiques et énergétiques de la créature augmentent chacune, à nouveau, de +2.

## CRUEL


Le PNJ se montre particulièrement cruel et semble se réjouir de la douleur et de la terreur qu'il répand. On retrouve plus souvent cette aptitude chez des animaux carnivores intelligents (des mammifères ou des lézards), ainsi que chez des super mutants ou des humains.

**Effet** : le PNJ gagne 1 point de chance (même s'il n'en dispose d'aucun à l'origine) chaque fois qu'il inflige un coup critique.

**Mutation** : quand ce PNJ mute, ajoutez l'effet de dégâts Brutal à toutes ses attaques. Si une attaque présente déjà cet effet, augmentez plutôt ses dégâts de +2 .

## DÉGÂTS LÉGENDAIRES

Des dents affûtées, des griffes acérées, une lame vive ou un tir de fusil précis. Le PNJ s'est fait connaître pour la dangerosité de ses attaques. Cette aptitude convient à toute créature ou tout personnage.

**Effet** : sélectionnez l'une des attaques du PNJ. Elle inflige +3  de dégâts. Si l'attaque est celle d'une arme à distance avec une cadence de tir supérieure ou égale à 1, alors le PNJ peut aussi utiliser la capacité Se lâcher (ou son équivalent) une fois de plus par scène.


**Mutation** : quand ce PNJ mute, ses attaques gagnent en rapidité. Quand il utilise l'attaque renforcée par l'effet ci-dessus et dépense des PA pour accomplir une action capitale supplémentaire, il ne doit déboursier que 1 PA au lieu de 2 et il ne subit aucune augmentation de la difficulté, pourvu que sa deuxième action capitale soit aussi une attaque. De plus, si l'attaque choisie correspond à une arme à distance avec une cadence de tir supérieure ou égale à 1, le PNJ récupère une utilisation de Se lâcher (ou son équivalent).

## EXPLOSIF

On rencontre en général cette capacité chez les robots légendaires, des machines qui se sont dangereusement éloignées de leur programmation et ont commencé à se modifier de manière étrange et périlleuse. Qu'elle soit mécanique ou organique, la créature s'avère extrêmement

volatile et risque d'exploser de façon spectaculaire quand on la détruira.

**Effet** : cette capacité ne produit aucun effet en temps normal.

**Mutation** : quand cette créature mute, elle entre en phase d'autodestruction. Toutes ses attaques au corps à corps gagnent l'effet de dégâts Radioactif. Quand la créature tombe à 0 PV, elle explose et inflige 12  dégâts énergétiques Radioactifs à tout ce qui se trouve à portée courte ou inférieure. Le butin et les objets tirés de la récupération ou du dépeçage demeurent intacts, mais la difficulté du test pour les obtenir augmente de +2, car les restes de la créature sont éparpillés sur toute la zone.

## MAÎTRISE LÉGENDAIRE

**Personnages uniquement.** Le personnage est bien connu pour son expertise poussée dans un champ spécifique.

**Effet** : sélectionnez l'un des atouts personnels du personnage. Chaque fois qu'il entreprend un test avec cette compétence, il obtient une réussite automatique, en plus du résultat de son jet.


**Mutation** : Quand ce personnage mute, il cesse de se retenir. Les tests qui utilisent l'atout personnel choisi lui offrent désormais deux réussites automatiques au lieu d'une seule.

## RADIOACTIF

Le corps, le sang et même l'intégralité de la créature sont fortement irradiés, ce qui ne semble pas la gêner pour autant. Néanmoins, cet état produit bel et bien un effet sur ses environs. On retrouve surtout cette capacité chez les insectes et les mammifères (surtout s'ils reposent sur l'archétype luminescent), chez les luminescents, chez les super mutants et chez tout robot doté d'une alimentation nucléaire.

**Effet** : la créature est immunisée contre les dégâts de radiation si ce n'était pas déjà le cas. De plus, toutes ses attaques au corps à corps gagnent l'effet de dégâts Radioactif.

**Mutation** : quand cette créature mute, son corps endommagé laisse fuir encore plus de radiations. Quiconque se trouve à portée courte ou inférieure de la créature

subit, au début de son tour, 5  de dégâts de radiation Perforants 1.

## RAGE GUÉRISSEUSE

La fureur et l'adrénaline poussent la créature, et il faut l'abattre rapidement au risque de la voir régénérer tout dégât qu'elle a subi.


**Effet** : la créature récupère 3 PV au début de chacun de ses tours.

**Mutation** : quand la créature mute, elle récupère immédiatement tous ses PV perdus.

## TOXIQUE

La morsure, la piqûre ou les griffures de la créature délivrent un venin particulièrement redoutable, qui achève souvent les rescapés de l'attaque initiale.

**Effet** : les attaques au corps à corps de la créature gagnent l'effet de dégâts Persistant (poison). De plus, choisissez l'un des effets de dégâts suivants : Radioactif, Étourdissant ou Brutal. Les dégâts de poison Persistants gagnent cet effet.

**Mutation** : quand cette créature mute, elle exhale aussi des vapeurs toxiques. Quiconque commence son tour à portée de main d'elle subit 5  de dégâts de poison. Ces dégâts de poison présentent aussi l'effet de dégâts choisi.

## TRAQUEUR

Le PNJ se montre prudent et précautionneux, et il frappe uniquement s'il sent qu'il a l'avantage. Il s'efforce souvent de se faire preuve de discrétion et de profiter des ténèbres pour masquer ses attaques.

**Effet** : le PNJ gagne une réussite automatique lors de tous ses tests de Discrétion ou destinés à se cacher ou avancer en silence, et son initiative augmente de +2. Tant qu'il se trouve dans la pénombre ou les ténèbres, ou tant qu'il se cache d'une façon ou d'une autre, sa défense augmente de +2.

**Mutation** : quand ce PNJ mute, il devient invisible, comme s'il avait utilisé un Stealth Boy (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 171).

## TYRAN

Plus terrifiant qu'un chef, un commandant ou un alpha, ce PNJ domine complètement ses semblables.

**Effet** : ce PNJ est accompagné par un ou plusieurs PNJ normaux du même type. Comptez un PNJ supplémentaire s'il a le même niveau que le PNJ légendaire, deux PNJ supplémentaires s'ils ont un ou deux niveaux de moins que lui, et trois PNJ supplémentaires s'ils ont au moins trois niveaux de moins que lui.

**Mutation** : quand ce PNJ mute, des renforts arrivent, avec les mêmes paramètres que ci-dessus.

## ARCHÉTYPES DE PNJ

Certains traits et formes de créatures semblent transcender les espèces. Ces formes courantes sont représentées ici par les archétypes de PNJ, que vous pouvez ajouter à une créature ou un personnage existant.

L'encadré sur les personnages goules (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 394) est un exemple simple de ce genre d'archétype.


Un PNJ ne peut bénéficier que d'un seul archétype.

## ALPHA

La créature appartient à une meute ou un autre groupe. Quelque peu plus grande que ses congénères, elle se distingue néanmoins surtout par la domination qu'elle exerce sur eux. Elle prend la tête, et ils la suivent.

**Prérequis** : cet archétype s'applique uniquement aux créatures.

- **Niveau** : le niveau de la créature est supérieur de 1 à la normale. Effectuez les changements suivants :
  - ajoutez +1 au Corps ou à l'Esprit de la créature ;
  - ajoutez +1 à l'une des compétences de la créature ;
  - ajustez l'initiative à la suite de l'augmentation du Corps ou de l'Esprit ;
  - ajoutez +1 PV, ou +2 si le Corps a augmenté ;

- ajoutez +1 à l'une des RD (sur toutes les localisations) ou +1  à une attaque.

**Capacités spéciales :** la créature gagne les capacités Agressif et Chef de meute.

**Agressif :** la créature est prompte à attaquer lorsqu'elle sent une proie. Lorsqu'elle entre en scène, elle génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.

**Chef de meute :** la créature mène un groupe de congénères. Toute créature normale du même genre et de niveau inférieur, située à portée courte ou inférieure, peut relancer 1d20 lors de tout test si l'alpha est toujours en vie.

## CALCINÉ

Un calciné voit le jour quand un humain ou une autre créature entre en contact avec une sulfurie, car l'espèce de fungus mutant qu'elle porte, la Contagion calcinée, fait muter ceux qu'elle infecte. La peau subit un changement rapide : elle passe d'un noir carbonisé à des lésions rouge sang, comme si la victime avait été écorchée vive. Elle perd tous ses cheveux et la cataracte voile ses yeux, et des cristaux d'ultracite verts commencent à saillir de sa peau, sans schéma particulier. Les infectés, en plus de voir leur apparence changer, succombent aussi à une dégénération totale de leurs facultés mentales. Bien qu'une intelligence en essaim rudimentaire semble relier les calcinés, le seul instinct que chaque individu infecté conserve le pousse à agresser toute créature qui ne lui ressemble pas.

**Prérequis :** cet archétype peut uniquement être appliqué à une créature qui n'est pas un robot ou à un personnage humain non mutant.

- **Attributs :** le CHR et l'INT du PNJ sont réduits à 1. Un personnage calciné dispose de 0 point de chance. Le Corps et l'Esprit d'une créature ne changent pas.
- **Compétences :** un personnage perd tous ses rangs de compétence hormis en Armes de corps à corps, Athlétisme, Discrétion, Mains nues et Survie. Le personnage doit changer ses atouts personnels pour les compétences de cette liste. Les compétences d'une créature demeurent inchangées.
- **Attaques :** les calcinés restent capables de manier des armes de corps à corps s'ils savaient déjà le faire, mais

ils ne peuvent plus utiliser d'armes pour exécuter des attaques à distance (une créature calcinée peut toujours accomplir une attaque à distance naturelle). Les attaques d'un PNJ calciné comptent comme une exposition à une source de maladie.

**Capacités spéciales :** un PNJ calciné gagne la capacité Calciné.

**Calciné :** le PNJ est à peine doué d'intelligence et seuls son instinct et son agressivité le poussent à s'en prendre aux êtres sains. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. L'intelligence en essaim des calcinés implique que, si l'un d'eux repère une proie, tous les autres calcinés situés à portée longue ou inférieure sont prévenus et se joignent à la curée. Si un calciné ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre debout, parfaitement immobile.

## ENRAGÉ

La créature est malade, et l'affliction qui ravage son corps l'a rendue folle. La bave aux lèvres en est un bon indice, et sa morsure ne manquera pas de vous transmettre une vilaine infection.

**Prérequis :** cet archétype peut uniquement être appliqué à une créature qui n'est pas un robot.

**Capacités spéciales :** la créature gagne les capacités Sauvage et Enragé.

**Sauvage :** la créature manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Elle ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.


**Enragé :** les attaques au corps à corps de la créature gagnent l'effet de dégâts Persistant (poison). De plus, quand vous subissez des dégâts de poison à la suite d'une attaque de la créature enragée, considérez que vous avez été exposé deux fois à la maladie pour voir si vous contractez une maladie (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 192).

## LUMINESCENT

La créature a absorbé tant de radiations, en y survivant par miracle, que son corps luit d'une étrange lumière verte. Les Luminescents, des goules sauvages ayant subi cet effet, sont particulièrement mal vus, puisqu'ils guérissent les goules à proximité, mais ils sont loin de constituer le seul genre d'être luminescent des Terres désolées.

**Prérequis** : cet archétype peut uniquement être appliqué à une créature qui n'est pas un robot.

**Capacités spéciales** : la créature gagne les capacités Luminescence et Immunisé contre les radiations.

**Luminescence** : la créature inflige 2  de dégâts de radiation à quiconque se trouve à portée de main. De plus, toutes ses attaques au corps à corps obtiennent l'effet de dégâts Radioactif. Si elles en bénéficient déjà, elles infligent alors 2 dégâts de radiation supplémentaires par Effet obtenu.

**Immunisé contre les radiations** : la créature réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.


## ANIMAUX ET INSECTES

Certaines des créatures mutantes des Terres désolées sont le fruit de l'évolution. Ces espèces s'écartent du tronc commun pour donner des variantes particulières, aux traits plus redoutables. D'autres sont le produit d'expériences plus lugubres, soit par loisir, soit pour se défendre contre une autre menace extérieure.

## BERNARD-L'ERMITE

Devenu bien trop grand pour qu'une simple coquille l'abrite, ce crustacé gigantesque a élu domicile dans les épaves de véhicules des Terres désolées. Il les utilise pour protéger ses fragiles entrailles et se cacher des proies qui ne se doutent de rien. Il jaillit d'un coup et arrache la chair et les os avec ses pinces géantes. Si la situation tourne mal, il se replie dans sa carapace improvisée et libère des jeunes pour se protéger.

**Niveau 12, Crustacé Mutant, Créature Redoutable (176 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÀC	DIST.	AUTRE
12	4	3	–	–
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
72	16	2		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
7 (toutes)	6 (toutes)	7 (toutes)	–	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>PINCES</b> : CORPS + Corps à corps (SR 15), 5  de dégâts balistiques</li> </ul>				


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GRAND** : le bernard-l'ermite est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **CARAPACE MÉTALLIQUE** : au prix d'une action capitale, le bernard-l'ermite peut se replier dans sa coquille. Tant qu'il y reste, il bénéficie de +3 à toutes ses RD, sa défense devient égale à 0, et il ne peut pas entreprendre d'action de déplacement de son plein gré. Il peut sortir de sa coquille au prix d'une action mineure.


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ÉCLOSION DE JEUNES** : si le bernard-l'ermite est dans sa coquille, le MJ peut dépenser 5 PA au prix d'une action capitale pour que la créature libère un groupe de 5 jeunes bernard-l'ermite.
- **CAMOUFLAGE** : tant qu'il reste immobile dans sa coquille, le bernard-l'ermite ressemble à s'y méprendre à une épave de véhicule. Y regarder de plus près ou tenter de monter à bord révèle que l'engin est en fait une créature.
- **LENT** : le bernard-l'ermite ne peut pas Sprinter et toute action de déplacement est toujours une action capitale pour lui.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilliers peuvent dépecer un bernard-l'ermite mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux de viande de bernard-l'ermite.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : une fois le bernard-l'ermite mort, les joueurs peuvent trouver, sur son corps, plusieurs objets et un certain nombre de capsules. Jetez 3d20 pour connaître le nombre de capsules et 5  pour le nombre d'objets de bric-à-brac. Le corps peut aussi receler diverses armes : lancez deux fois sur la table des armes à distance et une fois sur la table des armes de corps à corps. Les joueurs dénichent aussi 2d20 munitions correspondant aux armes trouvées.

### *Jeunes bernard-l'ermite*

Les jeunes bernard-l'ermite sont quasiment identiques à de jeunes fangeux (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 341), que ce soit du point de vue de l'apparence ou du comportement.



## BÊTE À MIEL




La plupart des abeilles ont réussi à éviter les effets des radiations et ont conservé leur taille et leur organisation sociale. Celle-ci est l'exception qui confirme la règle : elle est plus grande qu'un ours brun et horrible à contempler. Ses ailes ne sont plus assez robustes pour soutenir sa carrure colossale. À présent, elles ne produisent plus qu'un bourdonnement grave en pendant mollement sur les flancs de la créature. Cette dernière porte d'imposantes ruches sur son dos. Des essaims d'abeilles tournent autour en vrombissant : ils vivent dans ce foyer mobile et agressif. Malgré sa taille, la bête à miel reste loyale envers sa colonie et sa reine, et elle les protège contre les grands prédateurs qui auraient jadis signé le glas de la ruche.

**Niveau 7, Insecte Mutant, Créature Normale (52 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
6	6	3	-	-
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
20	12	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
2 (toutes)	2 (toutes)	9 (toutes)	5 (toutes)	



ATTAQUES	
■	<b>MORSURE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 9), 4  de dégâts balistiques Perforants 1, Radioactifs
■	<b>PIQÛRE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 9), 3  dégâts de poison Persistants
CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>ESSAIM PROTECTEUR</b> : la bête à miel est entourée d'un essaim d'abeilles, prêt à protéger son foyer. La première fois qu'un attaquant arrive à portée de main de la bête à miel, que ce soit à son tour ou au début du tour de la créature, il subit 1  de dégâts de poison.


CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>ESSAIMAGE</b> : la bête à miel peut dépenser de 1 à 3 PA au prix d'une action mineure. Elle libère alors un essaim d'abeilles par PA ainsi dépensé.
■	<b>COUP DE PIED DANS LA RUCHE</b> : quand la bête à miel subit un coup critique, lancez 2  et ajoutez le total en points d'action à la réserve du MJ.
INVENTAIRE	
■	<b>DÉPEÇAGE</b> : les pilleurs peuvent dépecer une bête à miel morte en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1  portion de miel et 1  nids d'abeille. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## ESSAIM D'ABEILLES

Ces créatures, au contraire de bien des habitants actuels des Terres désolées, ont en grande partie évité les effets des radiations. Pour elles, la Grande Guerre n'a presque rien changé : elles vivent encore en colonie autour d'une reine, pollinisent la flore locale et fabriquent du miel. Et quand leur ruche est perturbée, l'essaim en jaillit pour la protéger, les abeilles piquant tout ce qui la met en danger.

### Niveau 1, Insecte Mutant, Créature Normale (10 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
4	4	-	-	-
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
5	8	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
0	0	Immunié	Immunié	
ATTAQUES				
■ Aucune				
CAPACITÉS SPÉCIALES				
■ <b>ESSAIM</b> : l'essaim d'abeilles consiste en une multitude d'abeilles de taille normale qui, ensemble, lui donne son volume. Il peut occuper l'intégralité de la zone dans laquelle il se trouve et est donc considéré comme à portée de main de tous les personnages et les objets à l'intérieur de celle-ci. Rien n'empêche cependant plusieurs essaims d'occuper la même zone. Un essaim subit le double des dégâts des attaques dotées de la qualité Zone d'impact ou des effets de dégâts De zone, En arc et En rafale.				

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■	<b>NUAGE DE DARDS</b> : à la fin du tour de l'essaim d'abeilles, toute créature et tout personnage dans sa zone subit 1  de dégâts de poison.
■	<b>EN SUSPENSION</b> : l'essaim d'abeilles peut se déplacer librement dans les airs. Il ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et peut survoler les zones « vides » du champ de bataille.
INVENTAIRE	
■ Aucun	

## CAZADOR

Contrairement à la plupart des insectes rencontrés dans les Terres désolées, les cazadores ne résultent pas, en fait, d'une mutation due aux radiations. On les a conçus au centre de recherche et de développement de Big Mountain, qui abrite une compagnie de défense privée d'avant-guerre. Bien que leur créateur, le Dr Borous, insiste sur le fait que tous les spécimens sont conservés en sécurité au cœur de Big MT, tout voyageur imprudent des Terres désolées de Mojave peut attester que ce n'est plus le cas du tout. On trouve en effet des nuées de cazadores dans les Terres désolées de Mojave, où elles protègent leurs nids contre les ingérences extérieures. Si vous apercevez la lueur d'ailer orange à l'horizon, mieux vaut vous éclipser si vous ne voulez pas faire l'expérience de leurs piqûres terriblement douloureuses.

### Niveau 10, Insecte Mutant, Créature Normale (74 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	5	4	-	3



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
-	-	Immunisé	Immunisé

#### ATTAQUES

- **DARD** : CORPS + Corps à corps (SR 12), 8  de dégâts de poison Persistants


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le cazador 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 LE POISON** : le cazador réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **VOL** : le cazador peut se déplacer librement dans les airs. Il ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et peut survoler les zones « vides » du champ de bataille s'il le souhaite. Chaque tour, le cazador doit consacrer au moins une action mineure à se déplacer, et s'il est renversé, il est jeté à terre et subit 3  de dégâts balistiques Étourdissants, +2  par zone traversée lors de sa chute.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ESQUIVE** : le cazador fonce sur toute menace envers son nid à une vitesse déconcertante. S'il utilise l'action Sprinter, il augmente sa défense de +1 (pour un total de 3) jusqu'au début de son prochain tour.
- **DARD PUISSANT** : la piqûre d'un cazador est l'une des plus mortelles des Terres désolées. Chaque fois qu'il réussit à piquer avec son dard, il considère qu'il a obtenu un Effet. Les autres Effets résultant du jet de dés s'y ajoutent normalement.
- **PETIT** : le cazador est plus petit que la majorité des personnages. Ses PV normaux 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, le cazador est tué s'il subit la moindre blessure.

#### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un cazador mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1  œufs de cazador. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 dard de cazador.



## FÉROGATOR

Créé par le Dr Darren McDermot, biologiste en poste à l'usine de répllication d'Aventure Safari, à Nuka-World, le férogator a été conçu par épissage de l'ADN du Caméléon de Jackson (ancêtre génétique du redoutable écorcheur) et de celui de l'alligator américain. Le projet se solda tout d'abord par un échec, jusqu'à ce que McDermot extraie un échantillon de V.E.F. d'un super mutant décédé. Les férogators, bien que créés au départ pour protéger le scientifique, finirent par se retourner contre lui après avoir gagné en puissance et en férocité.

Ils errent à présent dans Nuka-World et règnent en prédateurs suprêmes sur le parc. Plus petits et plus trapus qu'un écorcheur, ils se montrent néanmoins encore plus dangereux que leur cousin. Les rumeurs racontent que McDermot serait mort sans réussir à éteindre la machine de clonage qui fabrique les férogators. Si c'est bien vrai, ce serait désastreux pour les Terres désolées.

**Niveau 11, Reptile Mutant, Créature Redoutable (162 PE)**

CORPS		ESPRIT			
11		5			
PV		INITIATIVE		DÉFENSE	
66		16		1	
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.		
6 (toutes)	6 (toutes)	Immunié	9 (toutes)		

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PLONGEUR** : le férogator peut nager et s'immerger complètement pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Corps avant de devoir reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

### Conversion du férogator

Le férogator utilise l'ensemble de statistiques de l'écorcheur (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 340), légèrement modifié.

« J'AI MÉLANGÉ LES BONS ÉCHANTILLONS DU CAMÉLÉON DE JACKSON ET DE L'ALLIGATOR AMÉRICAIN, MAIS JE NE PARVIENS TOUJOURS PAS À MAINTENIR LA STABILITÉ DE L'ÉCHANTILLON Q334. »

- DOCTEUR MCDERMOT





## FLOTTEUR

Ainsi nommées en raison de leur grande poche de flottaison, ces créatures furent la réponse d'une question posée par West Tek : que se passerait-il si un ver plat était exposé au virus à évolution forcée ? Le résultat surprit tout le monde : l'invertébré à corps mou devint un sac de bile flottant méconnaissable et une véritable menace. Ces créatures, après avoir échappé à leur confinement, trouvèrent leur place dans la nature. Elles chassaient leurs proies en s'enfouissant dans le sol et en les attirant à l'aide d'une brume colorée et ondoyante qu'elles libèrent de leur langue exposée. Elles ont depuis été trouvées par les super mutants, d'autres victimes du V.E.F., qui partagent un lien particulier avec elles. Bien qu'on les rencontre encore à l'état sauvage, de nombreux flotteurs ont été apprivoisés et coopèrent désormais avec les super mutants et leurs molosses.

### Niveau 6, Invertébré Mutant, Créature Normale (45 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
7	4	-	3	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
20	11	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
1 (toutes)	1 (toutes)	1 (toutes)	1 (toutes)	

#### ATTAQUES

- **JET DE FLAMMES** : CORPS + Distance (SR 10), 3  de dégâts énergétiques De zone, En rafale, Persistants, Imprécis, Invalidant
- **COMBUSTION** : CORPS + Distance (SR 10), 5  de dégâts énergétiques Persistants, Délai (2), Zone d'impact

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **EMBUSCADE** : le flotteur se cache sous terre, d'où saille sa langue qui émet un nuage de couleur vive. Un test d'INT + Survie de difficulté 2 permet de le localiser en cas de réussite. Le personnage qui réussit ce test, ainsi que ces alliés, n'est pas affecté par la capacité Tactique de choc.
- **TACTIQUE DE CHOC** : quand le flotteur jaillit du sol où il a tendu son embuscade, toutes les créatures situées à portée courte ou inférieure et inconscientes de sa présence effectuent un test d'END + Survie de difficulté 2. Jusqu'à la fin du prochain tour du flotteur, toute créature qui a raté ce test souffre d'une majoration de difficulté de +1 contre le flotteur et ses alliés.
- **FLOTTAISON** : le flotteur flotte au-dessus du sol et n'est pas gêné par le terrain difficile ou les obstacles.
- **COMBUSTION** : quand le flotteur est réduit à 0 PV, il s'attrape la tête et hurle tandis que sa poche de gaz enfle. Il utilise une action capitale pour entrer en combustion. L'attaque est centrée sur le flotteur, qui en meurt.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

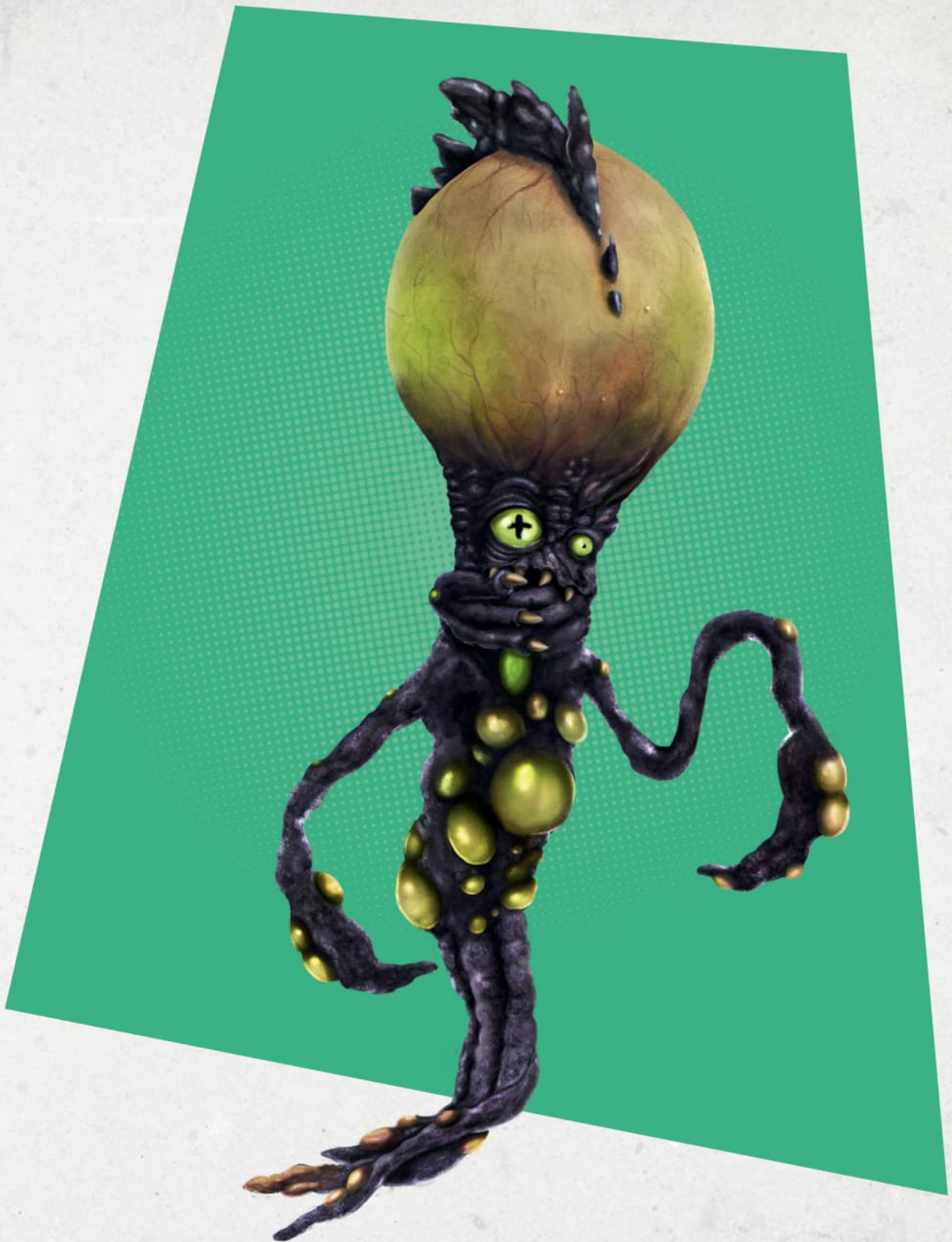
- **AMI MUTANT** : les flotteurs se montrent amicaux envers les super mutants, sauf si ces derniers les blessent. Les super mutants gagnent 1 réussite automatique lors de tout test reposant sur le CHR et destiné à apprivoiser ou donner un ordre à un flotteur.
- **ANATOMIE ANORMALE** : le flotteur présente toujours l'anatomie d'un ver plat. Ainsi, toutes les localisations de dégâts, à l'exception de la tête, comptent comme un buste.

#### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un flotteur mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 composant fréquent. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 unité de carburant de lance-flammes.

« LES FLOTTEURS  
EMMAGASINENT DES GAZ  
IGNOBLES DANS LEUR  
VESSIE NATATOIRE. »

- JANET THOMPSON



## FOURMI GÉANTE

Depuis l'époque lointaine de la Grande Guerre, peu de choses ont changé chez ces arthropodes qui vivent en colonie, soutenant leur reine en une structure sociale rigide. La seule évolution notable concerne leur taille. Aussi grandes qu'un chien pour les plus petites et qu'un minibus pour les plus imposantes, ces fourmis n'ont pas usurpé leur qualificatif de géantes. Comme leurs ancêtres, elles démontrent un grand sens du travail en équipe et placent leur nid et leur reine au-dessus de tout individu. De nombreuses variétés spécialisées existent, mais même la moindre ouvrière répondra à l'appel pour se battre avec les siennes pour le bien de la colonie, quitte à y laisser la vie.

**Niveau 3, Insecte Mutant, Créature Normale (24 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
6	4	3	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

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

### ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 9), 4  de dégâts balistiques

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : la fourmi géante réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **FRÉNÉSIE** : si un attaquant inflige une blessure à la tête à la fourmi géante, cette dernière entre en frénésie sous le coup de la douleur et considère toute créature et tout personnage comme des ennemis pour le reste de la scène.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer une fourmi géante morte en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de fourmi géante.

## Fourmis de feu

Originaires des Terres désolées de la Capitale, ces créatures résultent des tentatives malavisées du Dr Lesko pour réduire les fourmis géantes à leur taille d'avant-guerre. Il va sans dire que son expérience ne se déroula pas comme prévu, et plutôt que de leur rendre une taille minuscule, elle dota les fourmis d'une agressivité décuplée et de la capacité à cracher le feu.


Pour représenter les fourmis de feu, modifiez ainsi la fourmi géante :

- Augmentez Distance à 3.
- Ajoutez l'attaque suivante : **CRACHAT DE FEU** : CORPS + Distance (SR 9), 3  dégâts énergétiques Persistants, portée M

## GECKO

Dans les Terres désolées de Mojave, deux choses sont inévitables : la déshydratation et les morsures de gecko. Ces créatures, d'une longueur modeste et hautes d'un mètre environ, attaquent en meute. Elles foncent sur leur proie debout sur leurs pattes arrière, les ailerons de la tête déployés et la gueule ouverte, prêtes à mordre. Qu'un gecko attaque ou se défende, sa meute sera bientôt sur les talons de quiconque aura osé s'approcher trop près.

### Niveau 2, Reptile Mutant, Créature Normale (17 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
5	4	2	-	3
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
7	9	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
-	-	-	-	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MORSURE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 7), 3  de dégâts balistiques</li> </ul>				

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PLONGEUR** : le gecko peut nager et s'immerger complètement pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Corps avant de devoir reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

#### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un gecko mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de gecko.

## GOBEUR

Descendant des salamandres, ce reptile visqueux se rencontre en tout lieu marécageux et humide. Il préfère rester à proximité de l'eau et passe le plus clair de son temps dans les arbres. Suspendu tête en bas par la queue, il récupère et se repose ou guette une proie. Un gobeur marche le plus souvent sur deux pattes, mais s'il doit se dépêcher, il peut se laisser tomber sur ses quatre pattes et courir, bien plus vite que la plupart des humains.

### Niveau 10, Amphibien Mutant, Créature Normale (74 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	5	5	-	4
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
18	13	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
4 (toutes)	4 (toutes)	Immunié	8 (toutes)	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MORSURE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 13), 6  de dégâts balistiques Destructeurs</li> <li>■ <b>RUÉE</b> : CORPS + Corps à corps (SR 13), 5  balistiques</li> <li>■ <b>OBJET LOURD</b> : CORPS + Distance (SR 8), 4  de dégâts balistiques Étourdissants, portée M, Projectiles</li> </ul>				

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le gobeur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **AMPHIBIE** : le gobeur peut nager et s'immerger complètement pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Corps avant de devoir reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.
- **PRÉDATEUR PATIENT** : le gobeur a l'habitude, peu courante, de se suspendre par sa queue à une branche d'arbre. Il faut réussir un test de PER + Survie de difficulté 3 pour repérer un gobeur en embuscade. Si sa proie ne le remarque pas, il peut effectuer une attaque furtive sur elle dès qu'elle approche à portée courte.


## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FORCE EXTRAORDINAIRE** : la force du gobeur se concentre dans la queue et dans sa nuque, et il est capable de soulever et de projeter des objets aussi lourds qu'une voiture standard.
- **AGRESSIF** : le gobeur est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser le buste du gobeur, il ignore la RD de cette localisation. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard le buste.

## INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un gobeur mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux d'entrailles de gobeur. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 unité de sang irradié, qui se convertit en 1 composant peu fréquent.



# GRANDE ÉCORCHEUSE

S'il y a bien une créature dans toutes les Terres désolées qui frappe d'effroi le cœur de tous ceux qui la voient, c'est l'écorcheur. Une créature gigantesque, génétiquement modifiée, qui mettra sans aucun doute fin à l'existence de l'imbécile qui l'affrontera. Cependant, dans les Terres désolées, il y a toujours un plus gros poisson et, malheureusement, un plus gros écorcheur. La grande écorcheuse est une reine parmi les monstres, et c'est toujours la plus forte de la meute. Elle dirige griffe dans la griffe avec un écorcheur alpha, et le couple revendique un territoire pour y construire un nid. Tout individu assez imprudent ou malchanceux pour les déranger rencontrera à coup sûr ou presque une mort rapide et douloureuse. Ces matriarches protectrices ne défendent presque jamais leur nid seules.

## Niveau 20, Reptile Mutant, Créature Légendaire (432 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
12	10	5	5	5
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
156	22	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
8 (toutes)	10 (toutes)	Immunié	10 (toutes)	

### ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps (SR 17)**, 12 de dégâts balistiques Brutaux, Perforants 2
- **RUÉE : CORPS + Corps à corps (SR 17)**, 8 de dégâts balistiques Étourdissants
- **OBJET LOURD : CORPS + Distance (SR 17)**, 8 de dégâts balistiques Étourdissants, portée M, Projectiles


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : la grande écorcheuse réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **GRANDE** : la grande écorcheuse est plus grande que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Elle reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, elle subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens de la grande écorcheuse est particulièrement aiguisé. Elle 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.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DÉCHIQUETAGE** : la grande écorcheuse peut choisir de porter une attaque de Griffes dévastatrice en augmentant la difficulté de l'attaque de +1. En cas de réussite, ajoutez +2 aux dégâts.
- **FORCE EXTRAORDINAIRE** : la grande écorcheuse est capable de soulever et de projeter des objets aussi lourds qu'une voiture standard.
- **FUREUR Matriarcale** : une fois par combat, la grande écorcheuse, en voyant son nid perturbé, peut canaliser toute sa rage bestiale et sa fureur protectrice en un élan d'énergie et de vitesse surnaturel. Pour tout le round suivant, les attaques de la grande écorcheuse bénéficient de l'effet de dégâts Destructeur.
- **AGRESSIVE** : la grande écorcheuse est prompte à attaquer lorsqu'elle sent une proie. Lorsqu'elle entre en scène, elle génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.
- **MÈRE DE LA MEUTE** : au prix d'une action mineure, la grande écorcheuse peut dépenser 2 PA pour donner un ordre à un autre écorcheur situé à portée courte ou inférieure, qui accomplit immédiatement une action capitale.
- **IMMUNISÉE CONTRE LA PEUR** : la grande écorcheuse ne peut jamais être intimidée ou menacée. Elle ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de la menacer.
- **PRÉSENCE DES ALPHA** : la présence d'une grande écorcheuse inspire les autres écorcheurs présents, pourvu qu'ils puissent la voir ou l'entendre, auquel cas ils bénéficient des effets suivants. Leur Esprit augmente de +2 et ils gagnent la capacité spéciale Immunié contre la peur. Quand la grande écorcheuse tombe sous le seuil de 50 % de ses PV maximaux, jusqu'à la fin de la scène, tous les écorcheurs situés à portée moyenne ou inférieure d'elle doivent dépenser 1 PA de moins pour acheter des d20 bonus.

## INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer une grande écorcheuse morte en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 3  morceaux de viande d'écorcheur. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi une griffe d'écorcheur ou un œuf d'écorcheur s'ils obtiennent deux Effets.



## GRILLON DES CAVERNES

Ces grillons mutants carnivores sont « plutôt bons à manger », selon les autochtones. Leurs puissantes pattes offrent en effet une chair maigre et riche, riche en protéines et en radiations. Souvent rencontré en groupe, cet insecte farouchement territorial se rue en nuée sur tout ce qu'il voit. Il compte sur sa vitesse et sa taille pour se montrer plus habile que ses adversaires et les renverser avec ses cornes. Comme toujours, les habitants des Terres désolées feraient mieux d'ouvrir l'œil, car ces bestioles couleur sable sont difficiles à repérer et semblent systématiquement voir le danger arriver.

### Niveau 2, Insecte Mutant, Créature Normale (17 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
6	3	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	9	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	0	Immunisé	2 (toutes)



#### ATTAQUES

- **EMPALEMENT DE CORNE** : CORPS + Corps à corps (SR 8), 4  de dégâts balistiques Perforants 1
- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 8), 3  de dégâts balistiques


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le grillon des cavernes 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

- **BOND** : le grillon des cavernes est une créature des plus agiles. Lorsqu'il utilise sa corne pour empaler un ennemi, il peut commencer par se déplacer d'une zone, ce qui ajoute 1  aux dégâts de l'attaque (pour un total de 5 ).
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du grillon des cavernes est particulièrement aiguisé. Le grillon des cavernes 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.

#### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un grillon des cavernes mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1  morceau de viande de grillon des cavernes. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 unité d'acide concentré (Voir Le Guide des colonies, page 89).



# LOPHIUS


Dans les marais brumeux des Terres désolées, les pillards se régalaient devant une grande variété de délices botaniques, de l'aster aux algues appâts. Mais le moissonneur peu observateur doit prendre garde : toutes les plantes sont trompeuses, et certaines ne sont même pas des plantes.

Grâce à une excroissance bioluminescente spéciale sur le dessus de sa tête, le lophius, caché sous l'eau, se fait passer pour un brin d'algue appât. Il attend patiemment des proies qu'il connaît bien, puis jaillit hors de l'eau et crache des boules de bile enflammée sur sa victime à présent trop proche pour s'échapper. Le lophius ne recourt à ses griffes et à sa morsure que dans les situations les plus délicates et préfère rester à distance pour bombarder son ennemi de salive embrasée en toute sécurité.

## Niveau 9, Amphibien Mutant, Créature Normale (67 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
9	7	4	5	4
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
18		16		2
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
4 (toutes)	6 (toutes)	Immunisé	Immunisé	


### ATTAQUES

- **CRACHAT** : CORPS + Distance (SR 14), 7  de dégâts énergétiques Persistants, cadence de tir 0, portée M
- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 13), 6  dégâts balistiques Perforants 1

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le lophius 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 LE POISON** : le lophius réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **AMPHIBIE** : le lophius peut nager et s'immerger complètement pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Corps avant de devoir reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.
- **PRÉDATEUR PATIENT** : le lophius est un chasseur patient et rusé. Submergé et immobile, il est difficile à différencier d'une branche d'algue appât. Il faut réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 3 pour repérer un lophius en embuscade. Si sa proie ne le remarque pas, il peut effectuer une attaque furtive sur elle dès qu'elle approche à portée courte.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un lophius mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux de viande de lophius. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant fréquent.

« LES LOPHIUS  
ATTENDENT EN  
EMBUSCADE QU'UNE  
PROIE VIENNE À EUX. »

- UN SCIENTIFIQUE DE L'INSTITUT



# MANTE GÉANTE



Originaire de l'Abri 22, cet insecte mutant s'est développé en harmonie avec le champignon mortel *Beauveria mordicana*. Les mantes devaient servir à contrôler la vermine lors d'une expérience dans cet Abri écologique et elles tinrent leurs promesses, au début : elles éliminaient les parasites les moins vulnérables au champignon tueur et régulaient leur propre population quand les proies commençaient à manquer.

Toutefois, quand les habitants humains de l'abri succombèrent au champignon, les mantes prirent le contrôle. Sans les humains pour les réguler, elles prospérèrent et grandirent pour devenir aussi grandes que celles et ceux qui les surveillaient jadis. Elles passent à présent leur temps à chasser en embuscade, pour se repaître de quiconque approche de trop près l'Abri désormais abandonné, ou pour traîner leurs victimes à l'intérieur afin de nourrir le champignon.


## Niveau 7, Insecte Mutant, Créature Normale (52 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	4	4	-	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
15	12	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
3 (toutes)	1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	
ATTAQUES				
■ <b>GRIFFES</b> : CORPS + Corps à corps (SR 12), 4  de dégâts balistiques Brutaux, Perforants 1				
CAPACITÉS SPÉCIALES				
■ <b>IMMUNISÉ CONTRE LE POISON</b> : la mante géante 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

- **FRÉNÉSIE** : si un attaquant inflige une blessure à la tête à la mante géante, cette dernière entre en frénésie sous le coup de la douleur et considère toute créature et tout personnage comme des ennemis pour le reste de la scène.
- **SAUT** : la mante géante utilise ses ailes pour sauter à toute vitesse sur sa proie. Elle peut effectuer une action capitale pour bondir n'importe où à portée moyenne ou inférieure et, ce faisant, ajoute 2  à sa prochaine attaque de Griffes (pour un total de 6 ).
- **DISCRÈTE** : une mante géante a un SR de 10 pour ses tests de discrétion et lance +1D20 supplémentaire pour ses attaques furtives.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer une mante géante morte en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux de patte de mante géante.

## PERCEUR DE GRILLON DES CAVERNES

Comparés à leurs cousins sable, ces grillons à l'exosquelette d'une teinte verdâtre se distinguent dans la foule. Plus rapide, plus fort et plus agressif que ses congénères ordinaires, le perceur de grillon des cavernes mène souvent la charge, s'aventurant parfois seul hors de son habitat pour s'occuper des intrus.

**Niveau 5, Insecte Mutant, Créature Normale (38 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÀC	DIST.	AUTRE
7	4	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	11	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	2 (toutes)



### ATTAQUES

- **EMPALEMENT DE CORNE** : CORPS + Corps à corps (SR 10), 5  de dégâts balistiques Perforants 1
- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 10), 4  de dégâts balistiques


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le perceur de grillon des cavernes 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

- **BOND** : le perceur de grillon des cavernes est une créature des plus agiles. Lorsqu'il utilise sa corne pour empaler un ennemi, il peut commencer par se déplacer d'une zone, ce qui ajoute 1  aux dégâts de l'attaque (pour un total de 6 ).
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du perceur de grillon des cavernes est particulièrement aiguisé. Le perceur de grillon des cavernes 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.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un perceur de grillon des cavernes mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1  morceau de viande de grillon des cavernes. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 unité d'acide concentré (Voir Le Guide des colonies, page 89).

## RADRAT

Les rats, ces survivants notoires, fuirent dans les recoins cachés et calmes du monde quand les bombes tombèrent. Ils réchappèrent au souffle initial, mais les retombées qui s'ensuivirent les déformèrent et les firent muter. Gagnant en poids ce qu'ils perdirent en fourrure, les rats d'Amérique du Nord, très nombreux, devinrent les créatures que l'on peut désormais rencontrer. Ils préfèrent toujours rester cachés et fouillent les environs en quête de nourriture sous le couvert des ténèbres, à moins qu'ils s'aventurent en meute hors de leur nid pour chasser. Quoiqu'il en soit, ces créatures livides et ridées ne sont pas plus plaisantes à l'œil que leurs ancêtres d'avant-guerre. Elles sont en revanche bien plus inquiétantes à trouver chez soi.

**Niveau 3, Mammifère Mutant, Créature Normale (24 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE	PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	3	3	-	2	10	10	1



RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immuni��	1 (toutes)
ATTAQUES			
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MORSURE : CORPS + Corps �� corps</b> (SR 10), 4  de d��g��ts balistiques Perforants 1</li> </ul>			


CAPACIT��S SP��CIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IMMUNIS�� CONTRE LES RADIATIONS</b> : le radrat r��duit �� 0 tous les d��g��ts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun d��g��t ou effet inflig�� par des radiations.</li> </ul>

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>D��PE��AGE</b> : les pilleurs peuvent d��pecer un radrat mort en r��ussissant un test d'<b>END + Survie</b> de difficult�� 1. Ils r��cup��rent ainsi 1 morceau de viande de radrat.</li> </ul>


## RADRAT LUMINESCENT GANGREN  


Ces radrats ont absorb   bien plus de radiations que la normale, m  me pour une cr  ature des Terres d  sol  es. Bien que leur apparence ressemble    celle de leurs cousins un peu moins irradi  s, l'inqui  tante lueur verte qui   mane d'eux alerte sur leurs propri  t  s radioactives. Non seulement ils sont pollu  s par ces radiations, mais elles les ont en outre fait muter encore plus, ce qui fait de ces cr  atures une menace redoutable malgr   leur taille.

**Niveau 8, Mammif  re Mutant, Cr  ature Normale (60 PE)**

CORPS	ESPRIT	C��C	DIST.	AUTRE	
8	4	4	-	2	
PV	INITIATIVE	D��FENSE			
16	12	1			
RD BAL.	RD ��NERG.	RD RAD.	RD POIS.		
2 (toutes)	3 (toutes)	Immuni��	Immuni��		
ATTAQUES					
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MORSURE : CORPS + Corps �� corps</b> (SR 12), 6  de d��g��ts balistiques Perforants 1, Radioactifs</li> </ul>					

CAPACIT��S SP��CIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IMMUNIS�� CONTRE LES RADIATIONS</b> : le radrat luminescent gangren�� r��duit �� 0 tous les d��g��ts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun d��g��t ou effet inflig�� par des radiations.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>LUMINESCENCE</b> : au d��but de chacun de ses tours, le radrat luminescent gangren�� inflige 2  de d��g��ts de radiation �� quiconque se trouve �� port��e de main. De plus, toutes ses attaques au corps �� corps obtiennent l'effet de d��g��ts Radioactif (inclus dans l'entr��e ci-contre).</li> </ul>
---

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>D��PE��AGE</b> : les pilleurs peuvent d��pecer un radrat luminescent gangren�� mort en r��ussissant un test d'<b>END + Survie</b> de difficult�� 1. Ils r��cup��rent ainsi 2  morceaux de viande de radrat. Pour chaque Effet obtenu, ils r��cup��rent aussi 1 unit�� de sang irradi��.</li> </ul>

## RADSCORPION ALBINO

Pâles et grotesques, ces monstruosités mutantes rôdent dans les Terres désolées à la recherche de proies. Leur gibier va de la brahmine aux écorcheurs : il n'y a pas grand-chose qu'un radscorpion albinos ne combattrait pas. Deux fois plus grande que son cousin d'un noir obsidienne, cette créature a muté sans tenir compte des limites ordinaires de la nature. Sa carapace plus claire, bien que plus sensible à la lumière, transforme les rayons du soleil en énergie, ce qui améliore l'endurance et la vitalité de l'animal. Capable d'ignorer les plus graves des blessures, immunisé contre les radiations et doté d'un dard au poison fatal, le radscorpion albinos peut rivaliser avec les pires menaces que les Terres désolées ont à offrir.



Bien que le radscorpion albinos utilise surtout son dard pour se battre, on trouve des traces de ses pinces dans son sillage : une carcasse éviscérée et taillée en pièces, ou des membres et d'autres extrémités d'ennemis jadis redoutables. Dans tous les cas, il ne faut pas se frotter au radscorpion albinos.

**Niveau 14, Arachnide Mutant, Créature Redoutable (204 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE	RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
11	6	5	–	4	6 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	Immunisé
PV	INITIATIVE		DÉFENSE					
78	17		1					



### ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 6  de dégâts balistiques Brutaux
- **DARD : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 7  de dégâts de poison Persistants


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le radscorpion albinos 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 LE POISON** : le radscorpion albinos réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **GRAND** : le radscorpion albinos est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FOUISSAGE** : au prix d'une action capitale, le radscorpion albinos peut creuser un tunnel sous terre pour surprendre ses assaillants. Tant qu'il est sous terre, il n'est pas visible et ne peut pas être pris pour cible d'une attaque. Au prix d'une action capitale, il creuse un tunnel qui peut le mener jusqu'à deux zones de distance. Jaillir du sol ne lui demande qu'une action mineure. Le radscorpion albinos ne peut pas fouir la pierre, le métal ou le bois.
- **RÉGÉNÉRATION SOLAIRE** : le radscorpion albinos est un spécimen inhabituel de son espèce, puisqu'il a perdu la pigmentation de sa carapace, mais a muté pour absorber l'énergie du soleil. Au début de chaque round, si le radscorpion albinos baigne dans les rayons du soleil, il récupère 3 points de vie.
- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser la tête du radscorpion albinos, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard la tête.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un radscorpion albinos mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux de viande de radscorpion albinos. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi un dard de radscorpion albinos ou un œuf de radscorpion albinos s'ils obtiennent deux Effets.

# SULFURIE

Prédateur suprême des Appalaches, la sulfurie incarne la mort ailée. Le premier signe de sa présence, c'est le bruit de ses ailes colossales qui tranchent et battent l'air. Ces erreurs de la science furent créées lorsque des chercheurs de l'Enclave exposèrent par accident des chauves-souris irradiées à un sérum de mutation expérimental. Personne ne pouvait s'attendre à la puissance de ce qui en résulterait. Bien que l'Enclave fit de son mieux pour contenir ces créatures, certaines échappaient régulièrement au confinement, et plusieurs atteignirent la surface. Un jour, Thomas Eckart, dans une tentative de poursuivre la Grande Guerre, les relâcha toutes sur la population qui ne se doutait de rien, dans l'espoir d'accéder aux quelques armes nucléaires dont disposaient encore les États-Unis. Il ignorait tout de la véritable horreur qu'il libéra : la Contagion calcinée allait ravager le pays. La dangerosité de la sulfurie ne laisse aucun doute, que ce soit à cause de ses griffes, de ses crocs ou de la peste qu'elle véhicule.

## Niveau 14, Mammifère Mutant, Créature Redoutable (204 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
11	6	4	5	4
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
78		17		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
6 (toutes)	6 (toutes)	Immunisé	Immunisé	

### ATTAQUES

- **CRI STRIDENT** : CORPS + Distance (SR 16), 8 dégâts balistiques En rafale, Étourdissants, portée M, cadence de tir 2
- **COUP D'AILE** : CORPS + Corps à corps (SR 15), 9 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs
- **ONDE DE CHOC** : CORPS + Distance (SR 16), 10 de dégâts balistiques De zone, Radioactifs, portée C

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **INTELLIGENCE EN ESSAIM** : la Contagion calcinée provient des sulfuries et, dès lors, ces dernières peuvent exercer quelque influence sur l'intelligence en essaim rudimentaire qui contrôle tous les calcinés. Quand une sulfurie entre en scène et utilise sa capacité Irradiation, elle peut dépenser jusqu'à 3 PA pour convoquer 1 créatures calcinées par PA ainsi dépensé (appliquez l'archétype calciné, page 143).
- **IRRADIATION** : menacée, la sulfurie s'envole et vaporise une zone de déchets radioactifs. La zone irradiée se recouvre d'une brume qui voile les environs et de déchets radioactifs (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 39). Quiconque commence son tour dans cette zone subit 5 de dégâts de radiation et voit la difficulté de tous ses tests de PER augmenter. La sulfurie doit se poser avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VOL** : la sulfurie peut se déplacer librement dans les airs. Elle ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et peut survoler les zones « vides » du champ de bataille si elle le souhaite. Chaque tour, la sulfurie doit consacrer au moins une action mineure à se déplacer et, si elle est renversée, elle est jetée à terre et subit 3 de dégâts balistiques Étourdissants, +2 par zone traversée lors de sa chute.
- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser la tête de la sulfurie, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard la tête.
- **GRANDE** : la sulfurie est plus grande que la majorité des autres personnages. Elle reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, elle subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **AFFLICTION** : la sulfurie porte bien plus que la simple Contagion calcinée. La myriade de maladies qui incube dans cette créature en fait un cocktail mortel pour les malchanceux qui la croisent. Chaque fois que la sulfurie réussit une attaque contre sa cible, elle peut dépenser 2 PA pour lui infliger une « affliction ». Un personnage victime de cette affliction génère un PA de moins sur ses tests de compétence réussis (avec un minimum de 0). En outre, la difficulté de son test d'END + Survie entrepris à la fin de la scène pour ne pas contracter de maladie augmente de 1.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRESSIVE** : la sulfurie est prompte à attaquer lorsqu'elle sent une proie. Lorsqu'elle entre en scène, elle génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.

## INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer une sulfurie morte en réussissant un test d'END + **Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 3 morceaux de viande de sulfurie. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## La Contagion calcinée

La Contagion calcinée est une maladie mortelle qui cause la desquamation et la pétrification de la peau, ainsi que des saignements des yeux et des oreilles et la formation lente de cristaux d'ultracite sur le corps de la victime. Cette dernière finit par perdre ses facultés et intègre l'intelligence en essaim rudimentaire qui relie tous les calcinés. Si la maladie progresse trop longtemps sans traitement, le corps se pétrifie totalement, et la victime devient l'un de ces cadavres statufiés qui jonchent les Appalaches. Toute créature et tout PNJ peut contracter la Contagion calcinée par simple contact avec une créature calcinée ou une sulfurie. En revanche, il revient au MJ de déterminer si c'est aussi le cas des PJ.

Le meneur doit discuter du sujet avec les joueurs quand il introduit la Contagion calcinée dans le récit : les PJ peuvent-ils la contracter, au risque de devenir des calcinés dépourvus d'intelligence propre s'ils ne la traitent pas ? Si les joueurs l'acceptent, il vaut mieux faire de la maladie une amorce d'intrigue : ils doivent alors se dépêcher de trouver un remède tandis que l'infection se propage en eux.



# CRYPTIDES

Malgré la pléthore d'espèces uniques et souvent terrifiantes que l'on croise dans les Terres désolées, certaines créatures appartiennent au règne du folklore et du mythe... du moins jusqu'à preuve du contraire. La plupart des cryptides existaient avant la Grande Guerre, et certaines agences gouvernementales tenaient des registres des rencontres avec eux et de leurs apparitions. La majorité des personnes les prenaient malgré tout pour des canulars ou pour des récits que les grands-parents racontaient aux enfants du coin pour les effrayer. L'existence des cryptides n'a jamais été véritablement confirmée avant la Grande Guerre, mais leur influence sur la culture de l'après-guerre est évidente. Après la chute des bombes, après que la poussière est retombée, les cryptides sont sortis de leur cachette et sont apparus bien plus souvent, maintenant que l'humanité ne représentait plus une menace pour eux.

## HOMME-PHALÈNE

Selon les rumeurs, l'homme-phalène aurait non seulement été vu, mais aussi convoqué, avant la Grande Guerre. Aujourd'hui, les Disciples de l'Ailé et le Culte de l'Illuminé se disputent l'autorité pour savoir si le véritable dieu est le visage aux yeux rouges ou celui au regard fuchsia. Ces deux sectes se sont disséminées dans les Appalaches, mais ces hommes-phalènes ne sont pas les seuls que l'on peut rencontrer dans la nature : les hommes-phalènes aux yeux orange vous suivent et fuient si vous les approchez, et d'autres, calcinés ou luminescents, possèdent un regard à l'inquiétante lueur verte. Quelles que soient les croyances humaines, il est clair que l'homme-phalène unique qui existait jadis a laissé place à une espèce dont les représentants ont essaimé dans les Appalaches.

### HOMME-PHALÈNE

On peut apercevoir l'homme-phalène aux yeux orange chasser dans les forêts des Appalaches. Inexistant dans la théologie des deux sectes, il partage la couleur de son regard avec les jeunes hommes-phalènes. Ce spécimen peut représenter l'espèce dans sa forme naturelle et non influencée.

#### Niveau 16, Cryptide, Créature Redoutable (232 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	12	4	5	4
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
48	20	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
7 (toutes)	7 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	
ATTAQUES				
■ <b>PULSATION SONIQUE</b> : ESPRIT + Distance (SR 17), 10  de dégâts énergétiques Étourdissants, portée M				
■ <b>TOURBILLON DÉVASTATEUR</b> : ESPRIT + Distance (SR 17), 8  de dégâts énergétiques De zone, Étourdissants, portée C				

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SUR DES AILES SILENCIEUSES** : l'homme-phalène peut disparaître dans le ciel s'il est menacé et réapparaître dans un silence meurtrier derrière sa cible. Il peut dépenser 1 PA pour disparaître et réapparaître dans une zone adjacente et ajoute ainsi +1 à la difficulté de toute attaque contre lui jusqu'au début de son prochain tour.
- **TOUT EST DANS CE REGARD** : l'homme-phalène peut relancer 1d20 lors de tout test d'Esprit.
- **TRAQUEUR** : l'homme-phalène gagne une réussite automatique lors de tous ses tests de Discrétion ou destinés à se cacher ou avancer en silence, et son initiative augmente de +2. Tant qu'il se trouve dans la pénombre ou les ténèbres, ou tant qu'il se cache d'une façon ou d'une autre, sa défense augmente de +1. Quand l'homme-phalène tombe à la moitié de ses PV maximaux, il mute et devient invisible, comme s'il avait utilisé un Stealth Boy (livre de base de *Fallout* : le jeu de rôle, page 171).

#### INVENTAIRE

L'homme-phalène se désintègre à sa mort et ne laisse rien d'autre que de la poussière.



## HOMME-PHALÈNE SAGE

Ce visage aux yeux violets est apparu à son culte le 22 octobre 2077 et a averti frère Charles d'inondations à venir le lendemain. La secte se réfugia en hauteur et dans des mines, mais le déluge n'était pas du genre attendu. Les inondations consistèrent en une pluie de radiations, et seules les personnes en sécurité dans les mines survécurent indemnes. C'est ce visage que les Illuminés vénèrent, et certains l'ont associé au visiteur.

### Niveau 16, Cryptide, Personnage Majeur (348 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	10	6	9	10	8	8

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	5	Médecine ■	5
Athlétisme	4	Science ■	5
Discrétion ■	5	Survie ■	5
Mains nues	5	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
38	22	1


  

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	0	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
7 (toutes)	7 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé

ATTAQUES	
■ PULSATION SONIQUE : PER + Armes à énergie (SR 15), 10  de dégâts énergétiques Étourdissants, portée M	
■ TOURBILLON DÉVASTATEUR : PER + Armes à énergie (SR 15), 8  de dégâts énergétiques De zone, Étourdissants, portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ SUR DES AILES SILENCIEUSES : l'Homme-phalène sage peut disparaître dans le ciel s'il est menacé et réapparaître dans un silence meurtrier derrière sa cible. Il peut dépenser 1 PA pour disparaître et réapparaître dans une zone adjacente et ajoute ainsi +1 à la difficulté de toute attaque contre lui jusqu'au début de son prochain tour.	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **BÉNÉDICTION DE LA SAGESSE** : l'Homme-phalène sage peut conférer une partie de sa sagesse à ses alliés. Au prix d'une action capitale, un allié peut communier avec l'Homme-phalène sage s'il se trouve à portée courte ou inférieure de lui et peut alors relancer 1d20 lors de tout test jusqu'au début de son prochain tour.
- **TRAQUEUR** : l'Homme-phalène sage gagne une réussite automatique lors de tous ses tests de Discrétion ou destinés à se cacher ou avancer en silence, et son initiative augmente de +2. Tant qu'il se trouve dans la pénombre ou les ténèbres, ou tant qu'il se cache d'une façon ou d'une autre, sa défense augmente de +1. Quand l'Homme-phalène sage tombe à la moitié de ses PV maximaux, il mute et devient invisible, comme s'il avait utilisé un Stealth Boy (*livre de base de Fallout : le jeu de rôle*, page 171).

### INVENTAIRE

L'Homme-phalène sage se désintègre à sa mort et ne laisse rien d'autre que de la poussière.

En de rares occasions, un homme-phalène se retrouve infecté par la Contagion calcinée et devient un homme-phalène calciné, ou il se voit exposé à tant de radiations qu'il se transforme en homme-phalène luminescent. Dans ce cas, suivez les instructions pour appliquer ces archétypes, que vous retrouverez à la page 142 de ce livre.

## HOMME-PHALÈNE VENGEUR

L'homme-phalène aux yeux rouges est agressif et ouvertement hostile. Son corps peut se présenter en trois couleurs différentes : noir, gris ou roux. Certaines sectes du culte de l'Homme-phalène continuent de vénérer ces variantes, bien qu'elles laissent la plupart errer librement dans les Appalaches.

**Niveau 16, Cryptide, Créature Redoutable (232 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÀC	DIST.	AUTRE
8	12	4	5	4
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
48	20	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
7 (toutes)	7 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>PULSATION SONIQUE</b> : ESPRIT + Distance (SR 17), 10  de dégâts énergétiques Étourdissants, portée M</li> <li>■ <b>TOURBILLON DÉVASTATEUR</b> : ESPRIT + Distance (SR 17), 8  de dégâts énergétiques De zone, Étourdissants, portée C</li> </ul>				

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SUR DES AILES SILENCIEUSES** : l'homme-phalène vengeur peut disparaître dans le ciel s'il est menacé et réapparaître dans un silence meurtrier derrière sa cible. Il peut dépenser 1 PA pour disparaître et réapparaître dans une zone adjacente et ajoute ainsi +1 à la difficulté de toute attaque contre lui jusqu'au début de son prochain tour.
- **TOUT EST DANS CE REGARD** : l'homme-phalène vengeur peut relancer 1d20 lors de tout test d'Esprit.
- **TRAQUEUR** : l'homme-phalène vengeur gagne une réussite automatique lors de tous ses tests de Discrétion ou destinés à se cacher ou avancer en silence, et son initiative augmente de +2. Tant qu'il se trouve dans la pénombre ou les ténèbres, ou tant qu'il se cache d'une façon ou d'une autre, sa défense augmente de +1. Quand l'homme-phalène vengeur tombe à la moitié de ses PV maximaux, il mute et devient invisible, comme s'il avait utilisé un Stealth Boy (*livre de base de Fallout : le jeu de rôle*, page 171).
- **AGRESSIF** : l'homme-phalène vengeur est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. S'il est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

### INVENTAIRE

L'homme-phalène vengeur se désintègre à sa mort et ne laisse rien d'autre que de la poussière.

« SAINT  
HOMME-PHALÈNE,  
CONDUIS-MOI  
VERS LA LUMIÈRE. »

- MEMBRE DE LA SECTE DE L'HOMME-PHALÈNE


## MÉGARESSEUX

Ce doux géant descend des paresseux. Lent et calme, il passe ses journées à manger des feuilles, quand il ne se suspend pas aux arbres assez solides pour le supporter. Sa fourrure épaisse constitue un écosystème en soi et abrite une intéressante variété d'insectes et de plantes. L'habitant le plus important de tous est un champignon qui pousse sur le corps du mégaresseux et entretient une relation symbiotique avec lui. On raconte que ces créatures seraient arrivées aux États-Unis avant la Grande Guerre en tant qu'animaux domestiques, mais se seraient échappées lorsque le conflit a éclaté et auraient ensuite muté pour devenir les mégaresseux que l'on connaît. Leur nature docile ne les empêche pas pour autant de se révéler de terribles combattants capables de tenir tête à un yao guai et d'en sortir vainqueurs.


**Niveau 12, Mammifère Mutant, Créature Normale (88 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
10	4	5	3	3
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
34	14	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
8 (toutes)	7 (toutes)	9 (toutes)	Immunisé	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>GRIFFES</b> : CORPS + Corps à corps (SR 15), 6  de dégâts balistiques Perforants 1</li> <li>■ <b>LANCER DE TERRE</b> : CORPS + Distance (SR 13), 3  de dégâts balistiques De zone, portée M, Projectiles</li> </ul>				

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **NUAGE DE SPORES** : au prix d'une action capitale, le mégaresseux peut relâcher un nuage de spores, ce qui inflige 4  de dégâts de poison à toute autre créature située à portée courte ou inférieure. Le nuage de spores occupe une zone à portée courte et persiste jusqu'au prochain tour du mégaresseux. À l'intérieur du nuage de spores, la difficulté de tout test de PER augmente de +2.
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : le mégaresseux réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **GRAND** : le mégaresseux est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.

### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un mégaresseux mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  de viande de mégaresseux. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 champignon de mégaresseux.

**S'IL EXISTE UN DIEU  
DANS CE MONDE, C'EST  
BIEN LE MÉGARESSEUX.  
VOUS AVEZ VU CETTE  
CHOSE ?**

**- EDGAR BLACKBURN**



## MONSTRE DE GRAFTON

Imposante et musculeuse, cette créature mutée par le V.E.F. tenait jadis du mythe. Celui que l'on prenait pour un être pacifique qui écumait l'état de Virginie occidentale est devenu tout à fait réel et violent à la suite de l'ingérence de West Tek. La société modifia légèrement la souche de snallygaster conçue plus tôt, et la créature sans tête (mais stable) qui en résulta gagna bien vite en taille. La masse de muscles détruisit l'unité de confinement et tenta de s'échapper. En fin de compte, capturée et sous sédatif, elle fut conduite vers une installation plus sécurisée, mais le début de la Grande Guerre interrompit le transport. Le monstre de Grafton en profita pour s'échapper sous la chute des bombes.

### Niveau 13, Cryptide, Créature Normale (95 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
9	6	4	-	1
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
35	15	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
7 (toutes)	6 (toutes)	Immunié	6 (toutes)	


#### ATTAQUES

- **POINGS : CORPS + Corps à corps** (SR 13), 8  de dégâts balistiques Destructeurs
- **GOUDRON COLLANT : CORPS + Distance** (SR 9), 4  de dégâts balistiques Persistants, Zone d'impact, portée M, Projectiles
- **OBJET LOURD : CORPS + Distance** (SR 9), 4  de dégâts balistiques Étourdissants, portée M, Projectiles


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GRAND** : le monstre de Grafton est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **FORCE EXTRAORDINAIRE** : le monstre de Grafton est capable de soulever et de projeter des objets aussi lourds qu'une voiture standard.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DESTRUCTEUR** : le monstre de Grafton, imposant et musculeux, parvient sans mal à briser le bois et le métal avec ses poings. Quand il attaque un objet inanimé ou une structure défensive, il ajoute +3  à ses dégâts.
- **AGRESSIF** : le monstre de Grafton est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.
- **ÉVÉNEMENTS** : la tête du monstre de Grafton est recouverte de plusieurs épaisseurs de muscles et de chair. Un coup localisé à la tête touche plutôt ses événements.
- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser les événements du monstre de Grafton, il ignore la RD de ces derniers. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard les événements.

#### INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un monstre de Grafton mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  composants fréquents. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.



# SHEEPSQUATCH

Dans les profondeurs des monts des Appalaches, le sheepsquatch rôde dans les contreforts boisés et les vallées forestières. Cette créature, que bon nombre de personnes associent à un simple mythe, s'entoure d'un voile de mystère. Même si ses origines remontent à bien longtemps avant la Grande Guerre, certains pensent qu'elle existe encore, mais disposent rarement des preuves concrètes pour étayer leurs dires, en dépit des nombreuses apparitions présumées de la créature.

Malgré les récits horribles, les chasseurs de cryptides sont rarement prêts à tomber nez à nez avec cette créature, un destin auquel bien peu d'entre eux ont survécu. Un chasseur a bel et bien réchappé à cette rencontre, et il a juré de ne jamais évoquer son expérience. Espérant que personne ne suive son exemple, il (ou elle) a emporté son secret dans la tombe, quoique pas avant de l'avoir couché par écrit dans son journal.

## Niveau 18, Cryptide, Créature Légendaire (390 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
12	9	5	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
144	21	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
7 (toutes)	7 (toutes)	7 (toutes)	Immunisé

### ATTAQUES

- **CORNES** : CORPS + Corps à corps (SR 17), 5  de dégâts balistiques, Invalidant
- **SABOT** : CORPS + Corps à corps (SR 17), 10  de dégâts balistiques Destructeurs
- **RUÉE** : CORPS + Corps à corps (SR 17), 6  de dégâts balistiques Étourdissants, Zone d'impact
- **PIQUANTS** : CORPS + Distance (SR 16), 6  de dégâts de poison Persistants, portée M


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRESSIF** : le sheepsquatch est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.
- **PRÉDATEUR PATIENT** : le sheepsquatch tend des embuscades à ses proies en s'enfouissant dans le sol pour se cacher. Il faut réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 4 pour repérer la terre retournée et sentir les légères vibrations qui trahissent l'emplacement de sa cachette. Le sheepsquatch peut utiliser une action mineure pour jaillir du sol, et sa prochaine attaque est alors une attaque furtive si personne ne l'a repéré.
- **DISCRET** : les tests de Discrétion du sheepsquatch ont un SR de 15.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **HURLEMENT** : au prix d'une action capitale, le sheepsquatch peut dépenser 2 PA pour pousser un hurlement. Ce bruit porte à des kilomètres à la ronde et des pillards des environs peuvent venir mener l'enquête. Lancez 2  : si vous obtenez deux Effets, une patrouille de pillards entrent en scène dans 3 rounds. Les nouveaux venus se montrent hostiles envers le sheepsquatch comme envers les PJ et vont tenter de tuer eux-mêmes le cryptide pour s'emparer de son butin.
- **COUP DE BÉLIER** : au prix d'une action capitale, le sheepsquatch peut atteindre n'importe quelle créature située à portée moyenne ou inférieure de lui et l'attaquer avec ses cornes, ce qui ne compte pas comme un déplacement, mais suit toutes les autres règles du déplacement.
- **LANCER DE PIQUANTS** : si le sheepsquatch obtient 2 Effets après avoir touché une cible avec ses piquants, ces derniers explosent à l'impact. Toute créature située à portée courte ou inférieure de la cible subit 3  de dégâts de poison et, à son prochain tour, ne peut pas entreprendre l'action Sprinter ; en outre, l'action Se déplacer lui coûte alors une action capitale.
- **BALAYAGE** : trois fois par combat, l'attaque de sabot du sheepsquatch obtient l'effet de dégâts En arc.
- **GRAND** : le sheepsquatch est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : le sheepsquatch réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

## INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un sheepsquatch mort en réussissant un test d'END + **Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  morceaux de viande de sheepsquatch. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant rare.



# SNALLYGASTER

Première créature stable que le V.E.F. a fait muter, étrange cocktail de différents attributs et génomes animaux, cette créature fut qualifiée de « perturbante » par ses concepteurs. Malgré ça, ces derniers considérèrent le snallygaster comme une immense réussite, qui offrait une compréhension inestimable du fonctionnement du V.E.F. et redonnait espoir aux scientifiques jusqu'ici sans succès. L'étape suivante du plan consistait à relâcher le spécimen dans la nature quand il aurait atteint sa maturité, mais la Grande Guerre expédia le plan quand la créature échappa à la captivité de son installation à présent abandonnée.

**Niveau 11, Cryptide, Créature Normale (81 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	6	4	4	3
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
19	14	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
7 (toutes)	7 (toutes)	Immunié	Immunié	


## ATTAQUES

- **CRACHAT DE POISON** : CORPS + Distance (SR 12), 5  de dégâts de poison Persistants, portée M
- **FOUET LINGUAL** : CORPS + Corps à corps (SR 12), 6  de dégâts balistiques Destructeurs

## CAPACITÉS SPÉCIALES

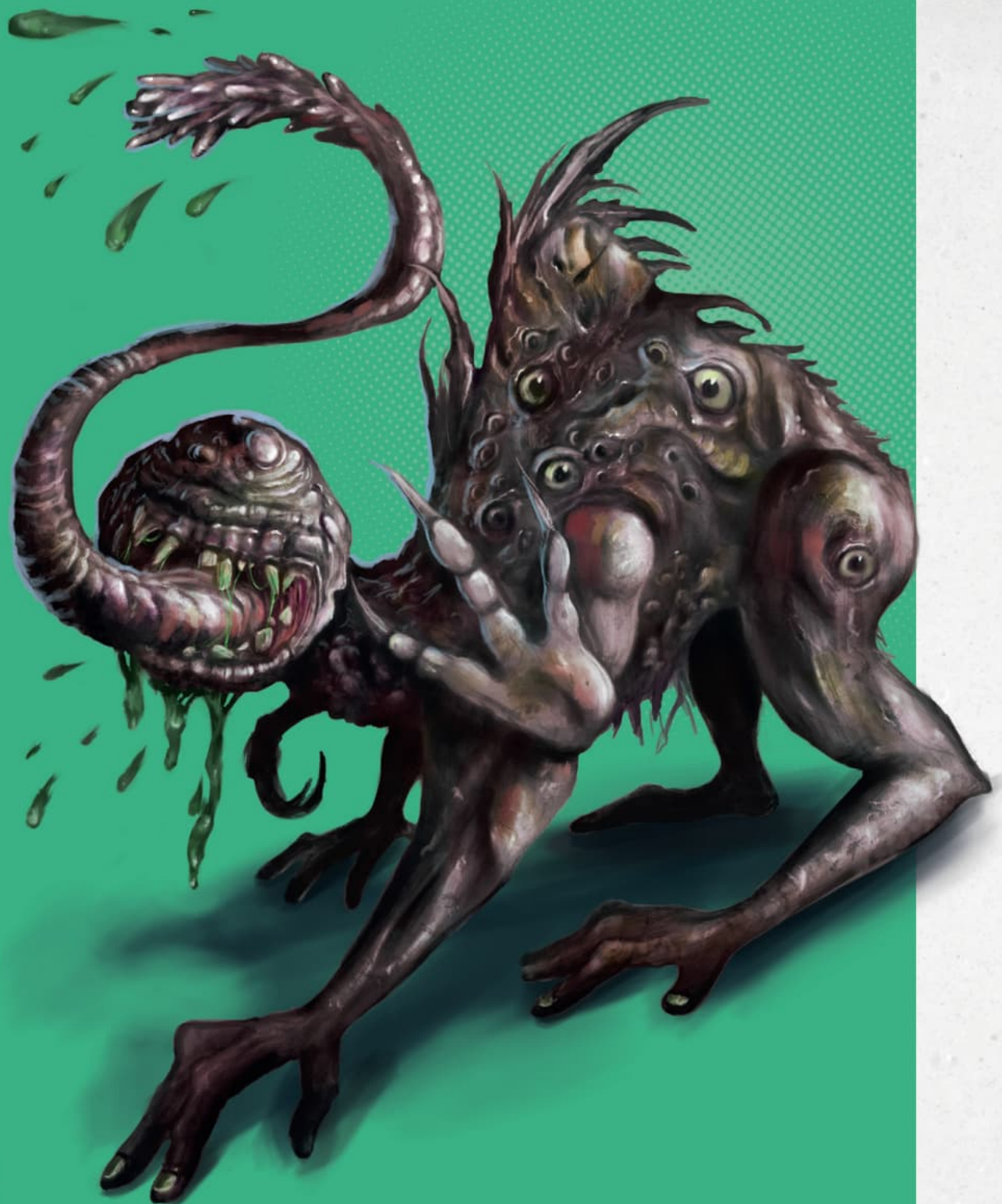
- **AGRESSIF** : le snallygaster est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le snallygaster 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 LE POISON** : le snallygaster réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser la tête du snallygaster, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard la tête.
- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du snallygaster est particulièrement aiguisé. Le snallygaster 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.

## INVENTAIRE

- **DÉPEÇAGE** : les pilleurs peuvent dépecer un snallygaster mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2  d'entrailles de snallygaster. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 unité d'acide concentré (Voir **Le Guide des colonies**, page 89).

« C'EST LÀ QUE J'AI VU  
UNE SILHOUETTE DIFFORME,  
DANS L'OMBRE À L'ORÉE  
DE LA FORÊT. IL Y AVAIT  
UNE ODEUR MANIFESTE, UNE  
PUANTEUR ÂCRE, LOURDE, QUI  
ENVAHISSAIT LES NARINES. »

- CONTEUR ERRANT



# WENDIGO



Bien avant la Grande Guerre, autour des feux de camp ou avant le coucher, on racontait des histoires sur le wendigo. Un esprit malveillant, affamé et cupide. Un être qui transformait les personnes au cœur rempli d'avidité en meurtriers cannibales. On tenait ces récits pour de simples contes de vieilles femmes, à l'époque, quelque chose que l'on racontait pour effrayer les enfants afin qu'ils se tiennent à carreau ou pour expliquer de bon cœur des événements horribles. À présent, cependant, après la Grande Guerre, l'existence du wendigo ne semble plus tirée par les cheveux.

Violentes et affamées, ces créatures errent dans les Terres désolées avec des meutes de goules ordinaires, avec lesquelles elles entretiennent un lien étrange. Leurs origines restent voilées de mystère, même si certains les ont remontées à des humains d'avant-guerre que seuls reliaient le meurtre et le cannibalisme. Impossible de déterminer si un lien existe avec les anciennes légendes ou s'il s'agit d'une pure coïncidence, mais quoi qu'il en soit, les wendigos rappellent qu'il ne faut jamais se montrer trop cupide.

## Niveau 9, Cryptide, Créature Redoutable (134 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DIST.	AUTRE
11	4	5	4	-
PV	INITIATIVE		DÉFENSE	
40	15		1	
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
5 (toutes)	6 (toutes)	Immunié	Immunié	

### ATTAQUES

- **CRI : CORPS + Distance** (SR 15), 6  de dégâts énergétiques En rafale, Étourdissants, portée M
- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps** (SR 16), 5  de dégâts balistiques En arc

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRESSIF** : le wendigo est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Lorsqu'il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si la créature est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.
- **GOULE** : les radiations soignent le wendigo. Il récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'il subit.
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le wendigo 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 LE POISON** : le wendigo réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **CRI PERÇANT** : le cri du wendigo s'entend à des kilomètres à la ronde et son écho résonne dans les Terres désolées. Tout PNJ qui subit le cri du wendigo voit la difficulté de ses tests de **PER** augmenter de +3 (avec un maximum de +5) jusqu'à la fin de la scène.
- **CRI DE RALLIEMENT** : après que le wendigo a poussé son cri pour la première fois au cours d'une scène, toutes les goules situées à portée longue ou inférieure peuvent entreprendre une action mineure supplémentaire à leur tour.
- **CANNIBALE** : le wendigo, si rien ne le dérange, tente de consommer la chair de sa proie au prix d'une action capitale. Il inflige immédiatement une blessure à un personnage humanoïde agonisant à portée de main de lui. Ce personnage doit réussir un test d'**END + Survie** pour y échapper. Le wendigo n'utilise pas cette capacité s'il a subi une attaque ce tour-ci ou si un ennemi se trouve à portée courte ou inférieure de lui.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : 2 composants peu fréquents peuvent être trouvés sur le corps d'un wendigo mort et peuvent alors être récupérés normalement.



# HUMANOÏDES MUTANTS

Dans les Terres désolées, des humains mutants, exposés à des pathogènes, des polluants ou des maladies, peuvent devenir des abominations terrifiantes, parfois difformes... et souvent dignes de cauchemars.


## VAGABOND CALCINÉ

Peu importe qui vous êtes quand la Contagion calcinée vous infecte. Votre peau brûle et votre esprit pourrit. Le vagabond calciné n'est à présent qu'une simple marionnette, façonnée et déplacée par l'intelligence en essaim des calcinés. Son esprit s'accroche parfois à un écho de qui il était : la créature reste à moitié lucide et consciente, mais ne peut rien contre la volonté des sulfurées. Les calcinés se jettent sur tout ce que la Contagion n'a pas contaminé et, avant la propagation de l'immunité, s'efforçaient de la répandre partout. De tous les calcinés, ce sont sans doute les humains qui s'avèrent les plus dangereux, car, malgré la détérioration de leur esprit, nombre d'entre eux savent encore parler, tirer et ouvrir des portes.

### Niveau 4, Humain Mutant, Créature Normale (31 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
7	3	3	2	2
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
11		10		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé	

### ATTAQUES

- **MAINS NUES** : CORPS + Corps à corps (SR 10), 3  de dégâts balistiques Radioactifs
- **FUSIL À POMPE** : CORPS + Distance (SR 9), 5  de dégâts balistiques De zone, portée C, cadence de tir 1, Deux mains, Imprécis


### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : le vagabond calciné réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉE CONTRE LE POISON** : le vagabond calciné 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

- **CALCINÉ** : le vagabond calciné est à peine doué d'intelligence et seuls son instinct et son agressivité le poussent à s'en prendre aux êtres sains. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. L'intelligence en essaim des calcinés implique que si l'un d'eux repère une proie, tous les autres calcinés situés à portée longue ou inférieure de lui sont prévenus et se joignent à la curée. Si un calciné ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre debout, parfaitement immobile.
- **PÉTRIFIÉ** : un vagabond calciné qui ne bouge pas ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet d'identifier un vagabond calciné immobile. Au contraire des goules, les calcinés n'utilisent pas cette capacité pour chasser : dès qu'ils prennent conscience de mouvements dans leurs environs, ils partent jeter un œil.

### INVENTAIRE

Fusil à pompe, 3 + 6  cartouches cal. 12.

- **FOUILLE** : 2  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'un vagabond calciné mort et peuvent alors être récupérés normalement. Les calcinés restent quelque peu radioactifs. Lancez 1  quand un personnage fouille une dépouille de calciné : si un Effet est obtenu, le personnage subit 1 point de dégâts de radiation.



## BERSERKER CALCINÉ

Dans la vie comme dans leur état infecté, ces calcinés adorent les haches, et ils ne s'en départissent jamais. Arme encombrante, plus conçue pour fendre le bois que les crânes, elle se balance lentement, mais inflige des dégâts majeurs si elle touche. Même si leur hache mériterait quelques réparations et un bon nettoyage, elle ferait le bonheur de tout récupérateur désireux de se tourner vers le bûcheronnage.

**Niveau 7, Humain Mutant, Créature Normale (52 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
8	4	4	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	12	1

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

### ATTAQUES

- **HACHE MULTIFONCTION** : CORPS + Corps à corps (SR 12), 5  de dégâts balistiques, Deux mains



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : le berserker calciné réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉE CONTRE LE POISON** : le berserker calciné 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

- **CALCINÉ** : le berserker calciné est à peine doué d'intelligence et seuls son instinct et son agressivité le poussent à s'en prendre aux êtres sains. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. L'intelligence en essaim des calcinés implique que si l'un d'eux repère une proie, tous les autres calcinés situés à portée longue ou inférieure de lui sont prévenus et se joignent à la curée. Si un calciné ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre debout, parfaitement immobile.
- **PÉTRIFIÉ** : un berserker calciné qui ne bouge pas ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet d'identifier un berserker calciné immobile. Au contraire des goules, les calcinés n'utilisent pas cette capacité pour chasser : dès qu'ils prennent conscience de mouvements dans leurs environs, ils partent jeter un œil.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : hache multifonction. 2  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'un berserker calciné mort et peuvent alors être récupérés normalement. Les calcinés restent quelque peu radioactifs. Lancez 1  quand un personnage fouille une dépouille de calciné : si un Effet est obtenu, le personnage subit 1 point de dégâts de radiation.

## GOULE SAUVAGE ERRANTE

Ces goules portent les lambeaux d'uniformes de la garde nationale des États-Unis, qui leur offrent une protection quelque peu meilleure que celle des goules ordinaires. Elles n'en deviennent pas pour autant plus redoutables physiquement que leurs cousines. Le plus souvent rencontrées errant en meute dans des avant-postes militaires abandonnés, ces goules peuvent alors poser une menace sérieuse pour tout récupérateur trop peu préparé.


**Niveau 5, Humain Mutant, Créature Normale (38 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÀC	DIST.	AUTRE
6	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

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

### ATTAQUES

- **MAINS NUES** : CORPS + Corps à corps (SR 9), 4  de dégâts balistiques Radioactifs


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : la goule sauvage errante réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉE CONTRE LE POISON** : la goule sauvage errante réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **SAUVAGE** : la goule sauvage errante manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Elle ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.
- **GOULE** : les radiations soignent la goule sauvage errante. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CADAVRE INANIMÉ** : une goule sauvage errante à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de PER + Survie de difficulté 2 permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : 2  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'une goule sauvage errante morte et peuvent alors être récupérés normalement.



## GOULE SAUVAGE TRAQUEUSE

Vêtues des mêmes haillons que les autres goules sauvages, les traqueuses se reconnaissent à leur bouche ensanglantée, témoignage de leur maîtrise de la chasse en embuscade. Ces goules rusées conservent une intelligence animale qui les rend plus dangereuses que la plupart des autres goules sauvages, à l'exception des luminescents. On les trouve souvent entourées d'une petite meute de goules sauvages qu'elles mènent, mais on peut aussi les rencontrer en compagnie de luminescents.


**Niveau 8, Humain Mutant, Créature Normale (60 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
6	6	3	-	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
14	12	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
2 (toutes)	3 (toutes)	Immunié	Immunié	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>MAINS NUES : CORPS + Corps à corps (SR 9), 5  de dégâts balistiques Radioactifs</b></li> </ul>				
CAPACITÉS SPÉCIALES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS</b> : la goule sauvage traqueuse réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.</li> <li>■ <b>IMMUNISÉE CONTRE LE POISON</b> : la goule sauvage traqueuse réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.</li> </ul>				

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : la goule sauvage traqueuse manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. Elle ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.
- **GOULE** : les radiations soignent la goule sauvage traqueuse. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **CADAVRE INANIMÉ** : une goule sauvage traqueuse à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : 2  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'une goule sauvage traqueuse morte et peuvent alors être récupérés normalement.

## JEUNE TROG

Les plus jeunes des trogs sont plus petits et plus faibles que les adultes. Cependant, et bien que leur esprit ait depuis longtemps disparu, leur corps reste plus fort que celui d'un humain normal. L'exposition constante au mélange unique de radiations et de toxines industrielles qu'ils subissent dans Pittsburgh et aux alentours de la ville fera sans doute progresser leurs mutations dans les années à venir. Faciles à éliminer quand ils sont seuls, ils peuvent submerger leur proie d'une vague de chair et de bile s'ils se regroupent en nombre.

**Niveau 2, Humain Mutant, Créature Normale (17 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
5	4	3	-	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
7	9	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
0	0	Immunié	Immunié	

### ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 8), 3  de dégâts balistiques


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : le jeune trog réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉE CONTRE LE POISON** : le jeune trog 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

- **SAUVAGE** : seuls les instincts primaires du jeune trog le guident. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. S'il ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongé.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : 1  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'un jeune trog mort et peuvent alors être récupérés normalement.



## DÉVOREUR TROG

Ces trogs ont survécu aux terribles conditions de Pitt et s'y sont adaptés. Plus forts et plus résistants que le reste de leur espèce, ils sont capables de parler, quoique partiellement et de manière souvent incohérente. Certains espèrent que ces trogs ont conservé une fraction de leur humanité. Menacés, les dévoreurs trogs poussent un hurlement qui désoriente les assaillants, ce qui leur laisse le temps de frapper ou de filer.

### Niveau 7, Humain Mutant, Créature Normale (52 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
9	3	4	–	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	12	1

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

#### ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Corps à corps (SR 13), 6  de dégâts balistiques Brutaux


#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉE CONTRE LES RADIATIONS** : le dévoreur trog réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉE CONTRE LE POISON** : le dévoreur trog 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

- **SAUVAGE** : seuls les instincts primaires du dévoreur trog le guident. Il ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. S'il ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongé.
- **HURLEMENT DÉSORIENTANT** : une fois par round, le dévoreur trog peut dépenser 1 PA et utiliser une action capitale pour pousser un hurlement désorientant, ce qui alerte tous les trogs à portée longue ou inférieure. Ces derniers se précipitent vers la zone du dévoreur trog pour se joindre à la curée. Toute créature (à l'exception des trogs) et tout personnage situé à portée courte ou inférieure du dévoreur voit la difficulté de ses tests de PER augmenter de 1 pour le reste de la scène.

#### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : 3  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'un dévoreur trog mort et peuvent alors être récupérés normalement.

# Live & Love

ISSUE #10

\$39

VOUS NE VOUDREZ PAS  
Y CROIRE QUAND ON VOUS  
DIRA QUI EST Y EST ALLÉ !



**IRRADIE-MOI !**  
LE FESTIVAL ALTERNATIF QUI SECOUE LE PAYS

# ROBOTS

Les Terres désolées sont jonchées de robots désactivés et inutilisables, qui attendent juste que des curieux et des fanatiques les redécouvrent. Les soldats robotiques de l'armée côtoient là des compagnons loyaux à des propriétaires depuis longtemps décédés.

## COLONEL GUTSY

General Atomics International produisit une version plus puissante de la gamme de robots Mister Gutsy, conçue pour une utilisation militaire. Son rang de colonel le distingue des autres modèles de Mister Gutsy, tout comme son logiciel militaire et ses fonctionnalités indépendantes. Comme le reste de la gamme, ce robot a vu sa conception accélérée pour que General Atomics respecte sa date de livraison auprès de l'armée, ce qui conduisit les Colonels Gutsy à vouloir exterminer tout personnel militaire non autorisé qu'ils rencontraient. Ce ne fut pas le cas de toutes les unités, cependant : comme le produit phare de la gamme militaire, certaines bénéficièrent d'une conception plus poussée et continuent de remplir leurs objectifs initiaux du temps de la Grande Guerre : rechercher des combattants ennemis à abattre dans toutes les Terres désolées.

### Niveau 13, Robot, Personnage Notable (190 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	10	7	5	7	8	4

COMPÉTENCES	
Armes à énergie ■	5 Discours 2
Armes de corps à corps ■	4 Explosifs 4
Armes légères	4 Mains nues 2
Armes lourdes ■	4 Réparation 2

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	20	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1	2

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

ATTQUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>SCIE CIRCULAIRE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 12), 4  de dégâts balistiques Perforants 1</li> <li>■ <b>ARME LASER À VISÉE AGITÉE ET AMÉLIORÉE</b> : PER + Armes à énergie (SR 15), 6  de dégâts énergétiques Brutaux, Perforants 1, portée C, cadence de tir 3, Combat rapproché</li> </ul>

### ATTQUES


- **LANCE-FLAMMES À COMPRESSION** : END + Armes lourdes (SR 11), 4 de dégâts énergétiques De zone, En rafale, Persistants, portée C, cadence de tir 4

### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Colonel Gutsy 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 LE POISON** : le Colonel Gutsy 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 MALADIES** : le Colonel Gutsy est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **ROBOT** : le Colonel Gutsy 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 (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 34).




### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **MISTER HANDY** : le Colonel Gutsy 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.
- **MISTER GUTSY** : ces robots sont conçus pour le combat. Les attaques effectuées par un Colonel Gutsy obtiennent +1  de dégâts. Ils disposent d'un blindage Mister Gutsy en guise d'armure standard. De plus, si un personnage entreprend un test de Discours pour interroger un Colonel Gutsy, argumenter avec lui ou lui donner des ordres, la difficulté du test augmente de 2 si ce personnage ne porte pas un uniforme militaire.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Colonel Gutsy peut « se lâcher » et tirer une rafale de son arme laser ou de son lance-flammes. Il ajoute alors la cadence de tir (3 pour l'arme laser et 4 pour le lance-flammes) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9  pour l'arme laser et de 8  pour le lance-flammes).

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Colonel Gutsy détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent une cellule à fusion contenant 4  tirs, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## CYBERCHIEN

Les cyberchiens, ou cyber molosses, sont des chiens améliorés par la technologie et divers mécanismes. Quoique rares, ils restent, chacun, un bijou d'ingénierie, puisque leur conception doit s'accommoder des différentes espèces et biologiques. Ces modifications transforment le chien sur le plan physique, le rendent plus rapide, plus fort et plus malin tout en lui laissant sa personnalité. Il reste donc un compagnon et un ami loyal. Les difficultés extrêmes dans la fabrication d'un cyberchien impliquent que seules des organisations à la pointe de la technologie, comme l'Enclave ou Big MT, disposent des ressources pour accomplir cet exploit.

Par chance, une fois créé, un cyberchien devient presque immortel avec la bonne maintenance et le bon entretien. Pourvu que la majorité de son corps reste intacte, il est possible de le réparer.

### Niveau 5, Mammifère Robotique, Créature Normale (38 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
6	5	3	3	3
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
11		11		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
1 (toutes)	1	1	Immunisé	


### ATTAQUES

- **MORSURE** : **CORPS + Corps à corps** (SR 9), 5  de dégâts balistiques
- **ABOIEMENT SONIQUE** : **CORPS + Distance** (SR 9), 3   de dégâts énergétiques En rafale, portée M


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : au moins l'un des sens du cyberchien est particulièrement aiguisé. Le cyberchien 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**.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : le cyberchien 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 MALADIES** : le cyberchien est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **SYSTÈME D'AUTORÉPARATION** : le cyberchien est équipé d'un système d'autoréparation. Une fois par combat, au prix d'une action capitale, il peut récupérer 2  points de vie.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un cyberchien détruit grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent une cellule à fusion contenant 4  tirs, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

## LIBÉRATEUR

Développés à l'origine par l'Armée populaire de libération, ces petits robots furent déployés derrière les lignes ennemies en nuées d'appareils d'infiltration. Malgré cet objectif de départ, ils devinrent bien vite une blague entre soldats américains en raison de leur mauvaise conception et d'une mise en application bancal. Du moins jusqu'à ce que la base de renseignement de Fujinya s'implique et perfectionne le concept depuis l'intérieur même des États-Unis. Cette nouvelle version, baptisée Mk 0-V, présentait diverses améliorations, de haut-parleurs pour diffuser de la propagande à des systèmes d'armement renforcés. Ces robots devinrent une force à prendre en compte, et ils ne s'autodétruisaient plus par accident après avoir à tort estimé leur capture.

L'APL accepta bien vite ce nouveau modèle, mais avant que ces unités puissent être déployées, la Grande Guerre éclata et mit un terme à ces plans. Si l'Enclave n'avait jamais conquis la base de renseignement secrète de Fujinya, il y a fort à parier que les habitants des Terres désolées n'auraient jamais rencontré ces robots.


### Niveau 1, Robot, Créature Normale (10 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
5	4	2	2	1
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
6	9	2		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé	
ATTAQUES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>LASER</b> : CORPS + Distance (SR 7), 4  de dégâts énergétiques, portée C</li> <li>■ <b>LAMES</b> : CORPS + Corps à corps (SR 7), 4  de dégâts balistiques</li> </ul>				
CAPACITÉS SPÉCIALES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS</b> : le libérateur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.</li> <li>■ <b>IMMUNISÉ CONTRE LE POISON</b> : le libérateur réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.</li> <li>■ <b>IMMUNISÉ CONTRE LES MALADIES</b> : le libérateur est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.</li> </ul>				

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : le libérateur 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 (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 34).
- **MESSAGE ENREGISTRÉ** : le libérateur contient plusieurs messages de propagande que diffusent ses haut-parleurs internes. Ces messages s'entendent jusqu'à portée longue.
- **PETIT** : le libérateur est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux du libérateur 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, le libérateur est tué s'il subit la moindre blessure.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un libérateur détruit grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 2  composants fréquents. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

# SUPER MUTANTS

Différentes souches du virus à évolution forcée, à l'utilisation et aux buts variés, ont été découvertes dans les Terres désolées, et différents groupes et individus les ont exploitées pour leurs ignobles objectifs. Le Maître de la côte ouest cherchait à créer une espèce de super mutants et à reformer l'humanité à l'image des Nocturnes, mais d'autres, comme l'Enclave, voulaient se servir du virus pour éliminer complètement l'humanité.

## NOCTURNE

Les Nocturnes sont la création suprême du Maître, la perfection dans ses expérimentations : des super mutants qui conservent leur intelligence, voire chez quelques sujets l'augmentent, tout en devenant aussi forts que leurs cousins moins malins. Jadis élite de l'armée du Maître, ces super mutants arpentent désormais les Terres désolées, seuls ou en groupe, en quête de Stealth Boy pour assouvir leur addiction. Cette dernière a conduit à une décoloration permanente de leur peau, qui a pris un aspect bleu-gris, et à des changements neurochimiques dans leur cerveau.

### Niveau 9, Humain Mutant, Personnage Normal (67 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	7	5	4	5	7	4
COMPÉTENCES						
Armes de corps à corps ■			4	Discrétion ■		5
Armes légères			4	Mains nues		3
Athlétisme			2	(■ <i>atout personnel</i> )		
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
14		14		1		
CHARGE MAXIMALE		BONUS CÀC		PTS DE CHANCE		
115 kg		+1		-		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
2 (tête, bras, jambes) ; 4 (buste)	2 (tête, bras, jambes) ; 4 (buste)	Immunié	Immunié			
ATTAQUES						
■ <b>ÉPÉE PARE-CHOC</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 12), 7  de dégâts balistiques Perforants 1, Deux mains, Recul (7)						
■ <b>MITRAILLEUSE LÉGÈRE</b> : AGI + Armes légères (SR 11), 5  de dégâts balistiques En rafale, portée M, cadence de tir 4, Deux mains, Imprécis, Recul (8)						

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Nocturne 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 LE POISON** : le Nocturne réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **BARBARE** : RD +2 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus).
- **STEALTH BOY** : les Nocturnes sont accros au Stealth Boy. Un Nocturne peut dépenser 2 PA pour activer un tel appareil (**livre de base de Fallout : le jeu de rôle**, page 171) et devenir invisible pour 3 rounds. Durant ce temps, les ennemis voient augmenter de 2 la difficulté de leurs tests destinés à le repérer. La défense du Nocturne augmente elle aussi de 2 pour cette durée (pour un total de 3).
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Nocturne peut « se lâcher » et tirer une salve de sa mitrailleuse légère. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9 ).

### INVENTAIRE

Stealth Boy, épée pare-chocs, mitrailleuse légère, 8 + 4 cartouches de 5.56 mm, plastron de pillard solide, richesse 2



« L'UNITÉ APPORTERA LA RACE DES MAÎTRES. MAÎTRES ! MAÎTRES ! UNE RACE CAPABLE DE SURVIVRE, MÊME DE PROSPÉRER, DANS LE DÉSERT. TANT QUE DEMEURERONT DES DIFFÉRENCES, NOUS NOUS DÉCHIRERONS EN VAINS COMBATS. IL FAUT UNE SEULE RACE. RACE ! RACE ! UN SEUL BUT. BUT ! BUT ! UN SEUL PEUPLE... POUR MARCHER VERS NOTRE DESTINÉE. DESTINÉE. »

- LE MAÎTRE

## LE MAÎTRE

Avant le Maître existait Richard Grey, et avant lui Richard Moreau, un ancien habitant d'Abri au passé trouble. Scientifique et docteur résidant au Centre, Grey se retrouva embarqué dans une expédition fatidique jusqu'à la base militaire de Mariposa, où il fut immergé dans une cuve de virus à évolution forcée (V.E.F.).

Laissé pour mort dans des souffrances indescriptibles, Grey muta petit à petit jusqu'à devenir méconnaissable. Sa nouvelle forme titubante absorbait celle de toutes les créatures et de tous les ordinateurs (ainsi que leur intelligence) qui passaient à sa portée. Des épreuves et des expériences lui apprirent que les êtres exposés au V.E.F. démontraient une plus grande, et délectable, intelligence.



Ainsi commencèrent ses expériences. Tout d'abord vinrent les centaures, mélanges de rats et de chiens ; puis, les super mutants, issus d'humains. Grey comprit qu'il avait besoin de spécimens vierges de toute exposition au V.E.F. ambiant et aux radiations des Terres désolées s'il voulait créer une nouvelle race parfaitement adaptée au nouveau monde. Il envoya donc son armée de super mutants en augmentation constante pour traquer des « normaux purs ». Après avoir exposé un humain non souillé au V.E.F., il créa une autre super intelligence qu'il absorba ensuite. Ce sont ces actes de débauche qui fondèrent véritablement l'intelligence en essaim du Maître.

Au fil de nombreuses expériences sur des sujets tests enlevés dans des caravanes qui traversaient les Terres désolées, l'armée de super mutants produite en masse qui en résulta devint l'Unité. L'Unité, elle, devint le socle de la vision du Maître pour l'humanité et le monde. Il finit par recruter des humains ordinaires pour servir de façade aux Enfants de la Cathédrale.

### Niveau 20, Humain Mutant, Personnage Majeur (432 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10	10	10	12	12	-	8

#### COMPÉTENCES



Armes à énergie ■	5	Réparation ■	5
Discours ■	5	Science ■	5
Médecine ■	5	Troc ■	5
Pilotage ■	5	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
46	20	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
-	-	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
10 (toutes)	10 (toutes)	Immunisé	Immunisé

#### ATTAQUES

- **TOURELLES : PER + Armes à énergie (SR 15)**, 9  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 2
- **FLAMME SACRÉE : PER + Armes à énergie (SR 15)**, 9  de dégâts énergétiques Persistants

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le Maître 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 LE POISON** : le Maître 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

- **NOIRE DIVINITÉ** : le Maître s'entoure aussi bien de super mutants que de serveurs humains. Au prix d'une action mineure, il peut ordonner à un super mutant ou à un humain de niveau inférieur au sien et sous son influence d'accomplir une action capitale. Le Maître l'aide dans cette action avec un groupement de **CHR + Discours**.
- **ESPOIR PATERNEL** : le Maître a vu son **Charisme** naturel renforcé par son exposition au V.E.F. et gagne donc un bonus de +2 à cet attribut (inclus). La difficulté des tests de Discours contre lui augmente de +3.
- **MUTATION AVANCÉE DUE AU V.E.F.** : l'exposition prolongée au V.E.F. qu'a subi le Maître lui permet d'absorber les radiations pour se soigner. Il récupère 1 PV par point de dégâts de radiation qu'il devrait subir.
- **INTÉGRATION TOTALE** : le Maître a complètement intégré un système informatique Vault-Tec à sa personne. Dès lors, il dispose d'une valeur de 0 en **AGI**, mais a parfaitement conscience de tout ce qui se passe dans son domaine. Les tests de **Discretion** effectués à l'intérieur de son Abri voient leur difficulté augmenter de +3.
- **PRÉSENCE PSYCHIQUE** : le Maître est présent dans tout l'Abri. Chaque round passé en ce lieu, générez 1 PA. S'il est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, il rejoint la réserve du MJ.
- **POINT FAIBLE** : si un attaquant choisit de viser la tête du Maître, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard la tête.
- **AMALGAME** : le Maître prend la forme d'un immonde amalgame de chair et de machine. Ainsi, toutes les localisations de dégâts déterminées au hasard, à l'exception de la tête, comptent comme un buste.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SURINTELLIGENCE** : le Maître assimile des formes d'intelligence depuis de nombreuses années. Il gagne trois atouts personnels supplémentaires et un bonus de +2 en INT (inclus). Quand le Maître mute, il use de toute la puissance de cet intellect contre la menace en cours, et tous ses tests obtiennent une réussite automatique.

### INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : les pilliers peuvent fouiller les restes du Maître grâce à un test d'INT + Science de difficulté 2. En cas de réussite, ils récupèrent une cellule à fusion contenant 10 + 5  tirs, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.
- **FOUILLE** : une fois le Maître mort, les joueurs peuvent trouver, sur son corps, plusieurs objets et un certain nombre de capsules. Jetez 4d20 pour connaître le nombre de capsules et 4  pour le nombre d'objets de bric-à-brac.


## BÉHÉMOTH SUPER MUTANT ANCIEN

Redouté même par les béhémoth super mutants, un béhémoth ancien est l'une des créatures les plus dangereuses qui errent dans les Terres désolées. Ces titans, qui ont survécu grâce à un mélange de force brute et de ruse animale, ont subi des mutations bien plus lourdes que leurs cousins. Maîtres incontestés du coin où ils décident d'établir leur antre, qu'ils s'entourent d'une bande de super mutants de bas étage dans une vieille base militaire ou en pleine nature, ils prennent ce qui leur chante et seul un imbécile tenterait de les arrêter.

**Niveau 21, Humain Mutant, Créature Légendaire (453 PE)**

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
12	6	5	5	5
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
162	23	1		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
10 (toutes)	8 (toutes)	Immunié	9 (toutes)	

### ATTAQUES

- **GOURDIN GIGANTESQUE** : CORPS + Corps à corps (SR 17), 12  de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs
- **JET DE ROCHER** : CORPS + Distance (SR 17), 10  de dégâts balistiques Brutaux, Étourdissants, portée M, Projectiles


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : le béhémoth ancien 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 LA PEUR** : le béhémoth ancien ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

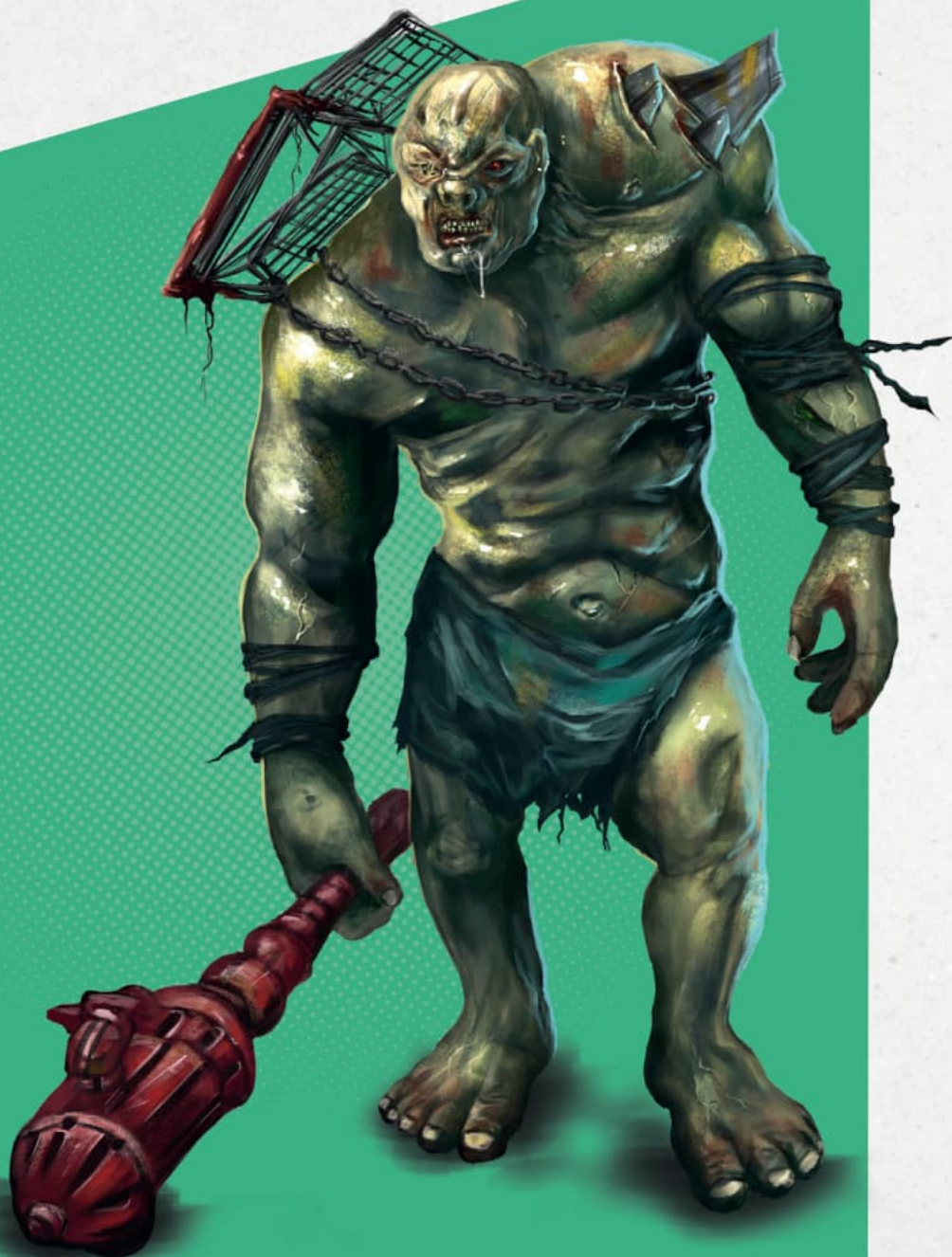
- **AGRESSIF** : le béhémoth ancien est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le béhémoth ancien est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ
- **GRAND** : le béhémoth ancien est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **FORCE MUTANTE** : le béhémoth ancien a muté au point que sa force dépasse celle de la plupart des créatures des Terres désolées. Il obtient une réussite automatique lors de tout test de CORPS, ainsi que +1  lors de toute attaque au Corps à corps (inclus).
- **DESTRUCTEUR** : les béhémoth anciens sont des créatures énormes, qui dévastent tout sur leur passage, et encore plus lorsque la douleur et la rage s'emparent d'eux. À ce moment, ils s'en prennent à tout ce qui leur passe sous la main. Le béhémoth ancien peut dépenser 2 PA pour détruire tout abri à portée de main. Quand il atteint le seuil de 50 % de ses PV maximaux, il mute, et son gourdin obtient l'effet de dégâts En arc.

## INVENTAIRE

- **FOUILLE** : une fois le béhémoth ancien mort, les joueurs peuvent trouver, sur son corps, plusieurs objets et un certain nombre de capsules. Jetez 5d20 pour connaître le nombre de capsules et 4  pour le nombre d'objets de bric-à-brac. Le corps peut aussi receler diverses armes : lancez deux fois sur la table des armes à distance et deux fois sur la table des armes de corps à corps. L'une de ces armes est légendaire (page 96). Les joueurs dénichent aussi 2d20 munitions correspondant aux armes trouvées.

*Béhémoths luminescents*

Vous explorez la Mer lumineuse ? Vos habitants des Terres désolées ont tué le béhémoth super mutant de trop ? Vous n'êtes pas tout à fait prêt à voir le béhémoth ancien faire une apparition ? Réfléchissez à la possibilité d'appliquer l'archétype lumineux (page 143) au béhémoth super mutant pour en obtenir une version corsée.





# SWAN

Edgar Swann était un employé subalterne de l'Institut qui se fit prendre à voler des cigarettes. Tout ce qu'il devait faire pour se racheter consistait à se laisser mettre en isolement pendant un mois et à noter toutes ses observations durant ce temps. Cependant, cette simple peine devint un cauchemar, car, à l'insu de Swann, il avait reçu une dose de V.E.F. Les deux premières semaines parurent une réussite, et le condamné vit son intelligence et sa masse musculaire se développer. Au cours de la troisième semaine, néanmoins, son corps le trahit ; pris d'instabilité, il muta au-delà de tout contrôle. Les pires craintes de Swann se réalisèrent quand l'Institut l'expulsa, comme il l'avait fait avec bien des expériences ratées avant lui. L'exilé se réfugia dans le parc de Boston Common avant de perdre le peu d'humanité qu'il lui restait et de devenir l'un des béhémoths super mutants du Commonwealth, si ce n'est le premier d'entre eux. On l'y trouve encore à ce jour, portant une armure constituée d'épaves brisées de bateaux en forme de cygne et maniant une ancre géante. Il ne conserve que son nom pour seul souvenir, qu'il hurle quand on le dérange : « SWAAAAAAAAANN !!! »

## Niveau 18, Humain Mutant, Créature Légendaire (390 PE)

CORPS	ESPRIT	CÂC	DIST.	AUTRE
12	6	5	4	4
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
144		21		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
9 (toutes)	7 (toutes)	Immunié	10 (toutes)	

### ATTAQUES

- **ANCRE : CORPS + Corps à corps** (SR 17), 11  de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs
- **JET DE ROCHER : CORPS + Distance** (SR 16), 9  de dégâts balistiques Brutaux, Étourdissants, portée M, Projectiles


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : Swan 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 LA PEUR** : Swan ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **GRAND** : Swan est plus grand que la majorité des autres personnages. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **BOUCLIER DE COQUE** : Swan s'est attaché la proue d'un petit bateau sur l'avant-bras. Elle compte comme un abri qui fournit +1 dé d'abri.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CHARGE** : au prix d'une action capitale, Swan peut se placer à portée de main de toute créature située à portée moyenne ou inférieure, puis l'attaquer avec son ancre. Cette manœuvre ne compte pas comme un déplacement, mais suit toutes les autres règles du déplacement.
- **UN CYGNE SUR L'ÉTANG** : Swan passe le plus clair de son temps sous l'eau de l'étang du Cygne, et seule son armure émerge, tel un bateau brisé. Il faut réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 pour le repérer. S'il passe inaperçu, Swan reste avec plaisir sous l'eau. Il en jaillit pour attaquer uniquement si on le provoque.
- **TERRITORIAL** : Swan se montre des plus territoriaux et n'aime guère qu'on le dérange. Pourvu qu'il se trouve sur son territoire, il peut relancer 1d20 lors de tout test de **PER**. Quand Swan mute, il ne recule plus devant rien pour protéger ce qui lui appartient : il doit dépenser 1 PA de moins pour acheter des d20 bonus.

### INVENTAIRE

- **FOUILLE** : une fois Swan mort, les joueurs peuvent trouver, sur son corps, plusieurs objets et un certain nombre de capsules. Jetez 4d20 pour connaître le nombre de capsules et 4  pour le nombre d'objets de bric-à-brac. Le corps peut aussi receler diverses armes : lancez deux fois sur la table des armes à distance et deux fois sur la table des armes de corps à corps. L'une de ces armes est légendaire (page 96). Les joueurs dénichent aussi 2d20 munitions correspondant aux armes trouvées.



# L'ENCLAVE

À la chute des premières bombes, certains membres du gouvernement américain, en déliquescence rapide à ce moment, fuirent pour se cacher. Des personnalités politiques au sommet de l'échelle, des militaires et des chefs d'entreprise s'isolèrent du monde et formèrent l'Enclave. Suivis par des soldats et des membres des forces de l'ordre fédérales, ils détournèrent des ressources pour assurer leur propre survie alors que le monde se noyait sous le feu et la destruction. Ils agissent maintenant dans l'ombre, leur isolement extrême ayant entraîné la pire des xénophobies au sein de l'organisation, qui s'accroche à ce qu'il reste des États-Unis. Fiers et toujours dévoués à une nation disparue depuis longtemps, les membres de l'Enclave veulent diriger le monde pour rétablir l'ordre et fonder une ère de gloire. Bien sûr, eux seraient en haut de l'échelle et les barbares des Terres désolées seraient soumis, ou morts à leurs pieds.

## AUGUSTUS AUTUMN




Augustus Autumn est le commandant en chef de l'Enclave dans les Terres désolées de la Capitale, un poste dont il a hérité de son père. Ce petit contingent, qui consiste en un groupe d'officiers de haut rang vieillissants, s'est éloigné de l'organisation dans son ensemble. Seul Autumn connaît le secret derrière le président Eden et, au contraire de son père, il ne place aucune confiance en l'unité d'IA ZAX. Malgré cette défiance, il continue de collaborer avec elle, commande aux hommes de troupe de l'Enclave et reste l'unique lien de communication entre Eden et les soldats ou les scientifiques. Sous ses ordres, l'Enclave a relancé des programmes de recherches pour concevoir armes et technologie, dont l'impressionnante armure Hellfire.

Augustus, en dépit de son poste, se montre relativement modéré et s'efforce d'atteindre ses propres idéaux de liberté et de progrès pour le peuple américain, en opposition avec les plans de l'Enclave pour éradiquer toute vie mutante. Ses subordonnés le respectent et suivent ses ordres, par confiance et par conviction, se pensant les derniers représentants de l'organisation.


### Niveau 16, Humain, Personnage Majeur (348 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	10	7	10	6	6	10
COMPÉTENCES						
Armes à énergie ■	5	Discours ■	5			
Armes légères ■	5	Mains nues	2			
Armes lourdes	2	Troc ■	5			
Athlétisme	2	(■ atout personnel)				
PV	INITIATIVE	DÉFENSE				
43	20	1				
CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE				
115 kg	+1 	10				
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
3 (toutes)	3 (toutes)	1 (toutes)	0			

### ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 10), 3  de dégâts balistiques
- **PISTOLET LASER RAPIDE** : PER + Armes à énergie (SR 15), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 5, Combat rapproché
- **PISTOLET 10 mm PUISSANT** : AGI + Armes légères (SR 11), 6  de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Fiable



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GONFLÉ À L'ADRÉNALINE** : Augustus Autumn, déterminé et motivé, prend les choses en main. Il commence chaque scène avec une réserve personnelle de 4 PA, dans lesquels il peut puiser à la place d'autres sources.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, Augustus Autumn peut « se lâcher » et tirer une rafale de son pistolet laser. Il ajoute alors la cadence de tir (5) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9 ).

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- **VIVACITÉ D'ESPRIT** : une fois par scène, Augustus Autumn peut obtenir une réussite critique automatique lors d'un test de compétence reposant sur l'**INT** ou le **CHR**.
- **TYRAN** : plus terrifiant qu'un chef, un commandant ou un alpha, Augustus domine complètement ses semblables. Il est en général accompagné par un ou plusieurs membres humains de l'Enclave. Comptez un personnage supplémentaire s'il a le même niveau qu'Augustus, deux personnages supplémentaires s'ils ont un ou deux niveaux de moins que lui, et trois personnages supplémentaires s'ils ont au moins trois niveaux de moins que lui. Quand Augustus tombe à la moitié de ses PV, des renforts arrivent, avec les mêmes paramètres que ci-dessus.

**INVENTAIRE**

Pistolet laser rapide, cellule à fusion contenant pour 14 +7  tir, pistolet 10 mm puissant, 8 + 4  cartouches 10 mm, manteau lourd en tissu balistique tranchant, richesse 5



# FRANK HORRIGAN

Frank Horrigan était jadis un homme simple, garde du corps personnel du président Dick Richardson. Cela ne devait pas durer, pourtant, et il fut rétrogradé pour aller patrouiller dans les Terres désolées après un épisode psychotique. Durant une opération de routine, il entra en contact avec le V.E.F. et l'Enclave le remarqua. Elle envoya Frank à son quartier général du derrick en vue de tests et d'observations, et l'agent y subit d'autres inoculations tout en étant maintenu dans l'inconscience pendant qu'il se transformait. Frank était déjà un homme doté d'un corps, d'une stature et d'une stupidité impressionnants, et le V.E.F. s'adapta naturellement à lui. Ce qui sortit d'hibernation, après ce mélange de virus, de manipulations génétiques et d'améliorations de l'Enclave, s'avéra plus monstrueux qu'humain. Frank, à présent fusionné avec une armure assistée expérimentale et d'une taille colossale, ne ressemble plus à rien de ce qui existe dans les Terres désolées. L'Enclave, profitant de sa faible intelligence et de sa précédente allégeance envers le président, le conditionna pour en faire sa marionnette. Conséquence imprévue de sa transformation, l'instabilité génétique qui en découla le tuerait sans les stabilisateurs et les drogues que l'armure lui injecte en permanence.

Étrangement, Frank ne se considère pas comme un mutant, et il qualifie souvent les autres de « bâtards de mutants ». Ses alliés ne partagent pas son point de vue, et ils s'avèrent si effrayés par cette bête curieuse qu'ils refusent la plupart du temps, le regard vide, de participer à une mission à laquelle on l'a assignée.

Frank est un homme violent qui préfère résoudre ses problèmes avec des armes à feu et de l'acier plutôt qu'avec des mots, une décision qu'il prend souvent à une vitesse alarmante.

## Niveau 21, Super Mutant Robotique, Personnage Majeur (453 PE)

S	P	E	C	I	A	L
13	10	10	9	3	9	8
COMPÉTENCES						
Armes à énergie ■	5	Explosifs	2			
Armes de corps à corps ■	5	Mains nues	3			
Armes légères	3	Médecine	1			
Armes lourdes ■	5	Projectiles	2			
Athlétisme ■	5	Survie	1			
(■ atout personnel)						
PV	INITIATIVE	DÉFENSE				
68 (12 tête, 24 buste, 12 bras, 12 jambes)	23	1				
CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE				
140 kg	+3	8				
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
9 (tête) ; 10 (buste) ; 6 (bras) ; 9 (jambes)	9 (tête) ; 10 (buste) ; 6 (bras) ; 9 (jambes)	Immunié	Immunié			


### ATTAQUES

- **FUSIL PLASMA TACTIQUE AGITÉ À VISÉE ET COMPENSATEUR DE REcul** : PER + Armes à énergie (SR 15), 10 de dégâts énergétiques et balistiques Brutaux, portée C, cadence de tir 3, Deux mains
- **COUTEAU PLUS QU'IMPRESSONNANT** : FOR + Armes de corps à corps (SR 18), 6 de dégâts balistiques Brutaux


### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GRAND** : Frank Horrigan est plus grand que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **ARMURE INTÉGRÉE** : Frank Horrigan a fusionné avec son armure assistée. Sa FOR a augmenté jusqu'à 13, et il peut respirer sous l'eau et dans les environnements toxiques. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage.
- **GRANDES MAINS** : Frank Horrigan peut manier d'une seule main les armes à Deux mains.


## CAPACITÉS SPÉCIALES

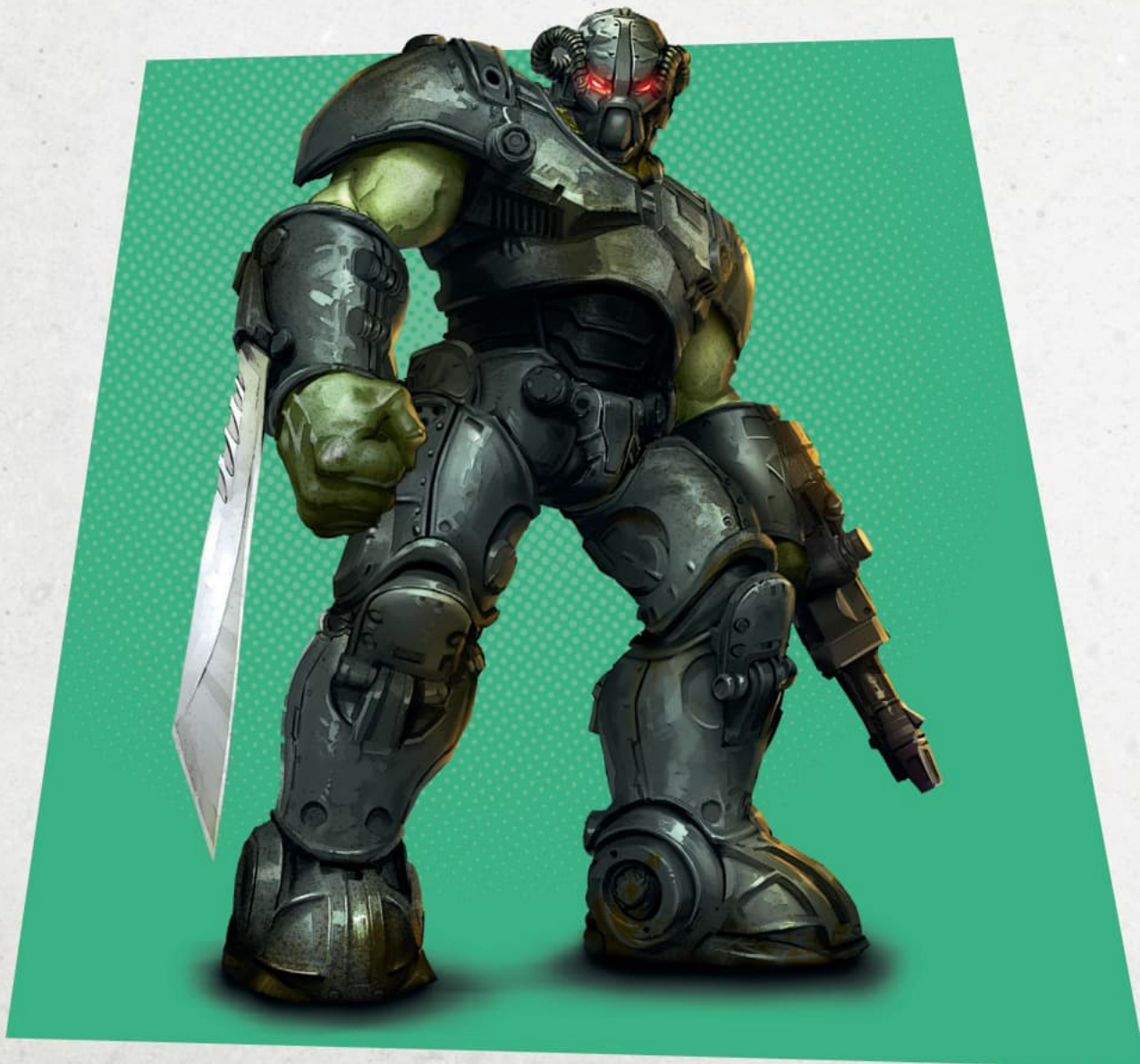
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, Frank Horrigan peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil plasma. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 13 ).
- **IMMUNISÉ CONTRE LES RADIATIONS** : Frank Horrigan réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **IMMUNISÉ CONTRE LE POISON** : Frank Horrigan réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **POMPE À STIM** : à la fin de chacun de ses tours, Frank Horrigan récupère 3 PV.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **DÉGÂTS LÉGENDAIRES** : génétiquement modifié pour le combat, Frank Horrigan est un maître de son art. Son fusil plasma inflige +3  de dégâts (inclus) et il peut utiliser la capacité Se lâcher (ou son équivalent) une fois de plus par scène. Quand Frank Horrigan tombe sous le seuil de la moitié de ses PV maximaux, il mute et ses attaques gagnent en rapidité. Dans cet état, il peut dépenser 1 PA pour entreprendre une action capitale supplémentaire afin d'attaquer avec son fusil plasma. Il ne subit alors aucune augmentation de la difficulté et récupère une utilisation de Se lâcher (ou son équivalent).

## INVENTAIRE

Fusil plasma tactique agité à visée et compensateur de recul, cartouche au plasma contenant 10 + 5  tirs, couteau plus qu'impressionnant (couteau de combat anti-mutants)



## SOLDAT DE L'ENCLAVE

Ces individus composent la majorité des troupes de l'Enclave. Bien entraînés et bien équipés, ils servent de base à la plus puissante force de combat des Terres désolées. Ces soldats ont réussi l'entraînement de l'Enclave et ont reçu une armure assistée, un armement laser et l'ordre de protéger leur organisation au péril de leur vie. Au contraire de plusieurs armées des Terres désolées, celle de l'Enclave est organisée et structurée, et elle dispose d'une chaîne de commandement claire, des recrues aux officiers supérieurs. Les soldats de l'Enclave reçoivent une formation aux tactiques avancées et apprennent à coopérer étroitement pour composer une équipe ou une redoutable infanterie indépendante.

### Niveau 5, Humain, Personnage Normal (38 PE)

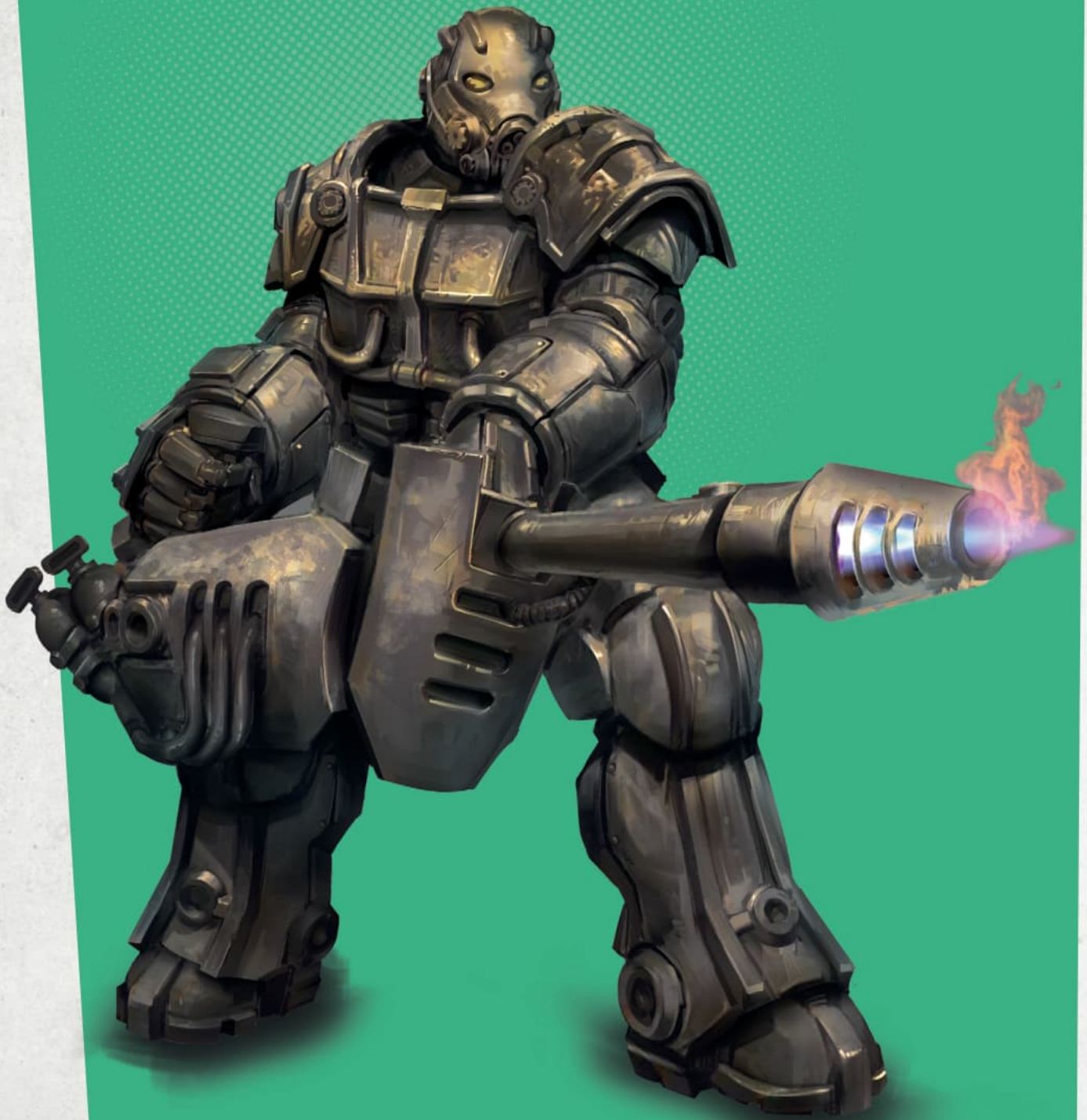
S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	7	8	3	4	4	5
COMPÉTENCES						
Armes à énergie ■	4	Réparation	2			
Armes de corps à corps ■	4	Science	2			
Pilotage	1	(■ <i>atout personnel</i> )				
PV	INITIATIVE	DÉFENSE				
13 (10 tête, 19 buste, 10 bras, 10 jambes)	11	1				
CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE				
110 kg (130 kg)	+3	-				
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
6 (tête) ; 9 (buste) ; 5 (bras, jambes)	5 (tête) ; 7 (buste) ; 4 (bras, jambes)	7 (tête) ; 9 (buste) ; 7 (bras, jambes)	0			
ATTAQUES						
■ <b>FUSIL LASER AMÉLIORÉ</b> : PER + Armes à énergie (SR 11), 5  de dégâts énergétiques Perforants 2, portée C, cadence de tir 2						
■ <b>ÉVENTREUR</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 15), 7  de dégâts balistiques Brutaux						

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le soldat de l'Enclave peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil laser amélioré. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).
- **ARMURE ASSISTÉE** : un soldat de l'Enclave porte une armure assistée améliorée. Il utilise la FOR de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage. Il peut respirer sous l'eau ainsi que dans les environnements toxiques.

### INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, armure assistée T-51b complète, fusil laser amélioré, éventreur



## SOLDAT DE L'ENCLAVE EN HELLFIRE

Certains des meilleurs guerriers de l'Enclave sont promus au rang de soldats en Hellfire. Ils revêtent une armure assistée Hellfire complète et, de leur emblématique lance-flammes lourd, baignent de feu le champ de bataille. Agressifs et sûrs d'eux, ces soldats d'élite ne reculent pas devant un combat et continuent d'incinérer leurs environs avec une ténacité sans pareille jusqu'à leur dernier souffle. Ces hommes et ces femmes se sont hissés dans les rangs de l'Enclave et leurs camarades sur le champ de bataille les regardent donc avec un mélange de rêverie et de respect. Ils incarnent en effet l'idéal du soldat. Leur simple présence suffit parfois à renverser le cours d'une bataille en faveur de l'Enclave, car ils terrifient l'ennemi et inspirent leurs alliés.

### Niveau 14, Humain, Personnage Normal (102 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10 (13)	7	10	3	4	4	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Athlétisme	4
Armes de corps à corps	1	Mains nues ■	5
Armes légères	2	Réparation	2
Armes lourdes ■	5	Science	2

(■ *atout personnel*)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24 (10 tête, 19 buste, 10 bras, 10 jambes)	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CAC	PTS DE CHANCE
125 kg (140 kg)	+3	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (tête) ; 9 (buste) ; 5 (bras, jambes)	5 (tête) ; 10 (buste) ; 4 (bras, jambes)	9 (toutes)	0

ATTAQUES	
■ <b>MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 18), 5	
■ <b>INCINÉRATEUR LOURD</b> : END + Armes lourdes (SR 15), 5  de dégâts énergétiques De zone, En rafale, Persistants, portée M, cadence de tir 3, Deux mains, Invalident	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher** : une fois par combat, le soldat de l'Enclave en Hellfire peut « se lâcher » et tirer une rafale de son incinérateur lourd. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 8 ).
- **Armure assistée** : un soldat de l'Enclave en Hellfire porte une armure assistée améliorée. Il utilise la FOR de l'armure (13) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage. Il peut respirer sous l'eau ainsi que dans les environnements toxiques.

### INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, plastron T-51b à servomoteurs de déplacement assisté et blindage prismatique, jambières, brassards et casque T-51b à revêtement en plomb, incinérateur lourd, carburant de lance-flammes pour 12 + 6 tirs, richesse 2

« RÉFLÉCHISSEZ À TOUT CE QUE JE VOUS AI DIT, AMÉRICAINS. RÉFLÉCHISSEZ ET PATIENTEZ. BIENTÔT, CETTE GRANDE NATION RENAÎTRA ET L'ENCLAVE SERA SON SALUT. »

- PRÉSIDENT JOHN HENRY EDEN

## SOLDAT TESLA DE L'ENCLAVE

Ces soldats manient une arme lourde et revêtent une armure encore plus avancée. On les retrouve sur le champ de bataille ou en tant que gardes du corps personnels de membres hauts gradés de l'Enclave. Ayant reçu un entraînement complémentaire aux armes lourdes, ils surclassent les soldats ordinaires, infligent des dégâts énormes et changent le cours du combat. Non seulement leur armure de pointe les rend plus résistants mais, de plus, elle complique les attaques qu'on leur porte. En effet, elle électrocute quiconque tente d'en venir à bout au corps à corps. Ces soldats représentent donc une menace de près comme de loin.

### Niveau 8, Humain, Personnage Normal (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	8	9	3	4	4	4

#### COMPÉTENCES

Armes à énergie ■	4	Réparation	2
Armes lourdes ■	4	Science	2
Mains nues	4	(■ <i>atout personnel</i> )	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17 (10 tête, 19 buste, 10 bras, 10 jambes)	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg (130 kg)	+3	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (tête) ; 9 (buste) ; 5 (bras, jambes)	5 (tête) ; 7 (buste) ; 4 (bras, jambes)	7 (tête) ; 9 (buste) ; 7 (bras, jambes)	0

#### ATTAQUES

- **MINIGUN** : END + Armes lourdes (SR 13), 3 de dégâts balistiques De zone, En rafale, portée M, cadence de tir 5, Deux mains, Gatling, Imprécis
- **LASER GATLING** : END + Armes lourdes (SR 13), 3 de dégâts énergétiques En rafale, Perforants 1, portée M, cadence de tir 6, Deux mains, Gatling, Imprécis
- **LANCE-MISSILES** : END + Armes lourdes (SR 13), 11 dégâts balistiques, portée L, Deux mains, Zone d'impact
- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 15), 5 de dégâts balistiques

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ARMURE TESLA** : chaque fois qu'un ennemi porte une attaque au corps à corps à ce personnage, il subit 4 de dégâts énergétiques.
- **ARMURE ASSISTÉE** : un soldat Tesla de l'Enclave porte une armure assistée. Il utilise la FOR de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage. Il peut respirer sous l'eau ainsi que dans les environnements toxiques.
- **SPÉCIALISTE DES ARMES** : le soldat Tesla de l'Enclave porte un minigun, un laser Gatling ou un lance-missiles. Déterminez l'arme qu'il porte dès son entrée en scène.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le soldat Tesla de l'Enclave peut « se lâcher » et tirer une rafale de son laser Gatling ou de son minigun. Il ajoute alors la cadence de tir aux dégâts de son arme pour cette seule attaque.

#### INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, armure assistée T-51b complète avec bobines Tesla, minigun et 10 x 12 + 6 cartouches de 5 mm ou laser gatling et cellule à fusion contenant 14 + 7 tirs ou lance-missiles et 2 + 1 missiles, richesse 2


# LES ARTILLEURS

Les Artilleurs forment un gang de pillards hautement militariste qui opère dans tout le Commonwealth et au-delà. Leur structure, leurs tactiques et leur équipement reposent sur l'armée américaine d'avant-guerre et ils suivent une hiérarchie stricte. Les ordres viennent d'en haut et l'on y obéit aveuglément. En dehors de leur apparence militaire distinctive, tous les Artilleurs, du plus bleu des conscrits aux officiers supérieurs, présentent sur le front un tatouage de leur groupe sanguin, afin de les identifier et de faciliter le traitement et l'orientation des blessés sur le champ de bataille. Les Artilleurs excellent dans les tactiques en petite équipe, dans la défense de positions fortifiées et dans l'utilisation d'équipement militaire, dont les robots. Ils tiennent des emplacements stratégiques dans le Commonwealth, ce qui leur permet de faire jeu égal avec des adversaires comme la Confrérie de l'Acier ou l'Institut sans se faire déborder.


## CONSCRIT DES ARTILLEURS

Bien qu'à l'échelon le plus bas du gang militariste, les conscrits des Artilleurs disposent d'une plus grande chance de survie que le pillard moyen, grâce à un équipement de meilleure qualité et une sorte d'entraînement de base. Si un conscrit fait preuve d'une once de bon sens, il pourrait tenir assez longtemps pour se hisser dans les rangs.


### Niveau 4, Humain, Personnage Normal (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	5	5	6	4
COMPÉTENCES						
Armes à énergie ■	3	Athlétisme	1			
Armes de corps à corps	2	Réparation	1			
Armes légères ■	3	Science	1			
Armes lourdes	1	Survie	1			
(■ atout personnel)						
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
10		12		1		
CHARGE MAXIMALE		BONUS CÀC		PTS DE CHANCE		
100 kg		-		-		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
2 (buste) ; 0 (bras, tête, jambes)	2 (buste) ; 1 (bras, jambes)	0	0			
ATTAQUES						
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ MITRAILLETTE : AGI + Armes légères (SR 9), 3  de dégâts balistiques En rafale, portée C, cadence de tir 3, Deux mains, Imprécis</li> </ul>						

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le conscrit des Artilleurs peut « se lâcher » et tirer une rafale de sa mitraillette. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 ).

### INVENTAIRE

Plastron d'armure de combat, treillis militaire, bandana d'Artilleur, mitraillette, 8 + 4  cartouches .45, richesse 1

## SERGEANT DES ARTILLEURS

Gravir les rangs des Artilleurs s'accompagne de plusieurs bénéfices, dont de meilleures armes, une meilleure armure et plus d'aubaines. Les sergents des Artilleurs sont souvent aperçus dans le Commonwealth en train de mener des groupes de soldats de base de leur gang lors de missions de fouilles, en quête de technologies d'avant-guerre ou de lieux à fortifier.

**Niveau 9, Humain, Personnage Normal (67 PE)**

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

### COMPÉTENCES

Armes à énergie ■	4	Explosifs	2
Armes légères ■	4	Médecine	3
Athlétisme	3	Survie	2

(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	14	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (tête) ; 3 (bras, jambes, buste)	4 (tête) ; 3 (bras, jambes, buste)	0	0

### ATTAQUES

- **FUSIL DE COMBAT PUISSANT** : AGI + Armes légères (SR 11), 7  de dégâts balistiques De zone, portée C, cadence de tir 2, Deux mains, Imprécis
- **ARME LASER AMÉLIORÉE** : PER + Armes à énergie (SR 11), 5  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché
- **GRENADE À FRAGMENTATION** : PER + Explosifs (SR 9), 6  de dégâts balistiques, portée M, Zone d'impact, Projectiles



### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CHAÎNE DE COMMANDEMENT** : au prix d'une action capitale, le sergent des Artilleurs peut ordonner à n'importe quel Artilleur subordonné d'exécuter immédiatement une action capitale.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le sergent des Artilleurs peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil de combat ou de son arme laser. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9  pour le fusil de combat et de 7  pour l'arme laser).
- **GROUPE SANGUIN TATOUÉ** : tous les Artilleurs présentent sur le front un tatouage mentionnant leur groupe sanguin, afin d'accélérer les soins sur le champ de bataille. Lorsque le sergent des Artilleurs entreprend l'action Porter secours à un autre Artilleur, il lui rend 4 PV en plus de tout autre effet. Tout PA dépensé pour soigner des PV supplémentaires en soigne le double, soit 2 par PA ainsi dépensé.
- **PRÉPARÉ** : les sergents des Artilleurs sont prêts à toute éventualité et transportent donc un fusil de combat puissant et une arme laser améliorée.

### INVENTAIRE

Jambières, brassards et plastron d'armure de combat solides, casque d'armure de combat lourd, treillis militaire, fusil de combat puissant, 8 + 4  cartouches .45, arme laser améliorée, cellule à fusions contenant 14 + 7  tirs, bandana d'Artilleur, grenade à fragmentation, richesse 2

## COMMANDANT DES ARTILLEURS

La nature de mercenaire des Artilleurs implique que vous les rencontrerez uniquement là où ils peuvent en tirer profit, que ce soit en acceptant des missions contre des capsules ou en pillant des ruines d'avant-guerre pour y récolter technologie et bric-à-brac. Dotés d'armes et d'une armure assistée bien entretenues, les commandants des Artilleurs incarnent l'idéal militariste du groupe. Ils excellent dans les tactiques en petite équipe, dans la défense de positions fortifiées et dans la tenue d'emplacements stratégiques. Quelle que soit la mission, les commandants des Artilleurs possèdent les compétences pour la remplir.

### Niveau 12, Humain, Personnage Notable (176 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8 (11)	8	6	7	6	7	6

#### COMPÉTENCES

Armes à énergie ■	5	Mains nues	3
Armes légères ■	5	Pilotage ■	5
Explosifs	3	Réparation	3

(■ *atout personnel*)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24 (7 tête, bras, jambes, 14 buste)	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg (130 kg)	+3	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (tête) ; 8 (buste) ; 4 (bras, jambes)	4 (tête) ; 7 (buste) ; 3 (bras, jambes)	7 (tête) ; 9 (buste) ; 7 (bras, jambes)	0

#### ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 14), 5
- **FUSIL PLASMA À COMPENSATEUR DE REcul** : PER + Armes à énergie (SR 13), 6
- **GRENADE À FRAGMENTATION** : PER + Explosifs (SR 11), 6

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

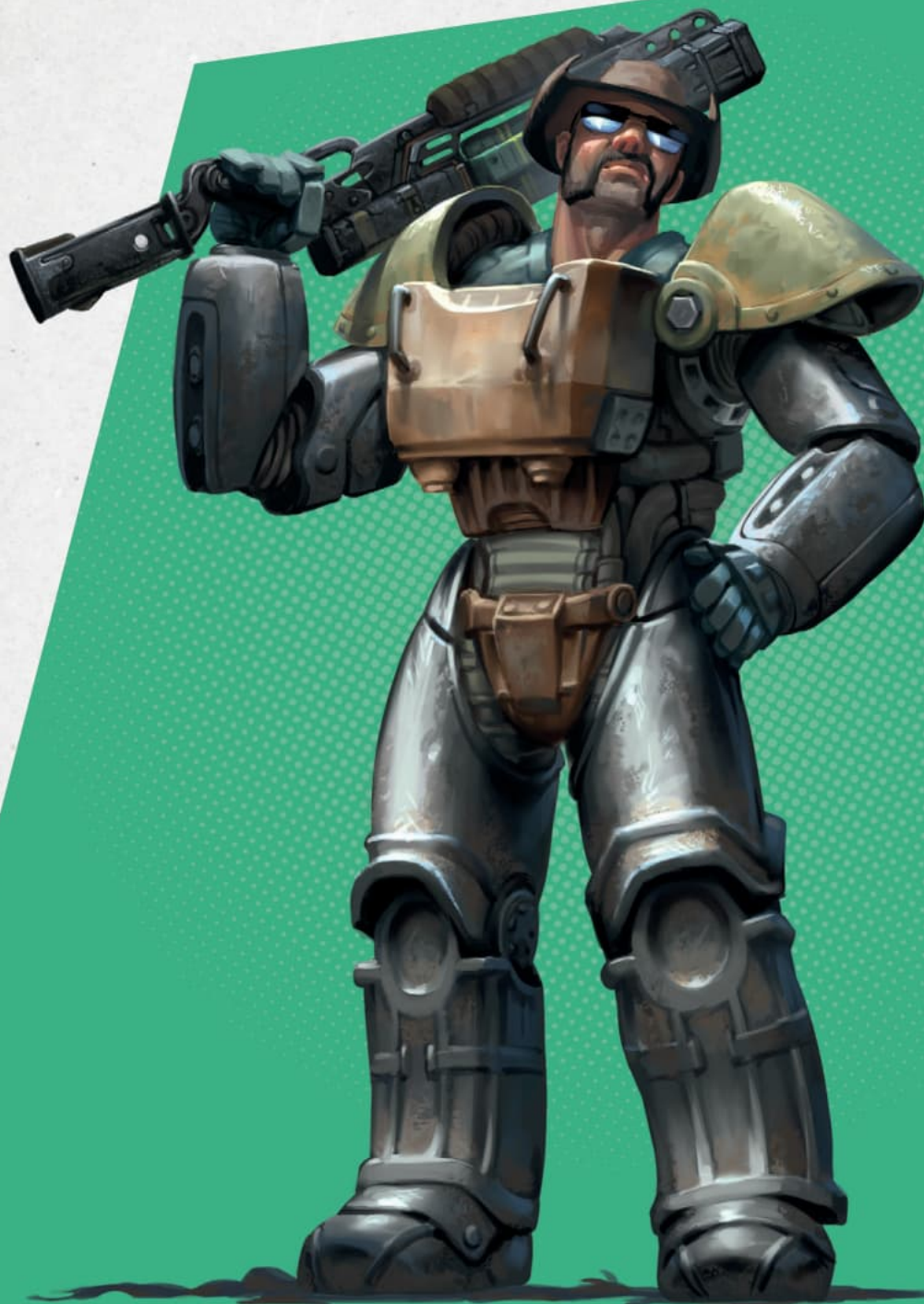
- **ARMURE ASSISTÉE** : un commandant des Artilleurs porte une armure assistée. Il utilise la FOR de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le commandant des Artilleurs peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil plasma. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 8 ).
- **CHAÎNE DE COMMANDEMENT** : au prix d'une action capitale, le commandant des Artilleurs peut ordonner à n'importe quel Artilleur subordonné d'exécuter immédiatement une action capitale.
- **EXPÉRIENCE DES VERTIPTÈRES** : le commandant des Artilleurs dirige des vertiptères depuis longtemps. Il obtient un d20 gratuit pour ses tests de pilotage aux manettes d'un tel appareil.

#### INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, armure assistée T-45 complète, fusil plasma à compensateur de recul, cartouche au plasma contenant 10 + 5 tirs, bandana d'Artilleur, grenade à fragmentation, richesse 3

## CLINT

Ancien membre des Miliciens, Clint perdit foi en leur cause quand il commença à douter de leur capacité à ramener l'ordre dans le Commonwealth. Au début, il négligea ses devoirs de protection envers les colonies qui dépendaient des Miliciens, mais, durant le massacre de Quincy, il montra sa véritable nature. Il trahit les siens et exécuta leur chef, le colonel Hollis, pour intégrer les Artilleurs au rang de lieutenant. La route de Clint, qui le mena à travers les rangs pour devenir l'un des chefs artilleurs de Quincy, était pavée de bonnes intentions.



Niveau 14, Humain, Personnage Notable (204 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	8	8	7	6	6	7

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	5	Projectiles	3
Armes légères ■	5	Science	3
Explosifs ■	5	Survie	2
Mains nues	3	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
29 (9 bras, jambes, 21 buste)	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg (130 kg)	+3 🏆	4

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
5 (bras, jambes) ; 9 (buste)	4 (bras, jambes) ; 8 (buste)	7 (bras, jambes) ; 9 (buste)	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (SR 14), 5 🏆 de dégâts balistiques	
■ BONNES INTENTIONS : PER + Armes à énergie (SR 13), 3 🏆 de dégâts énergétiques En rafale, Perforants 1, portée M, cadence de tir 4, Deux mains, Précis, Reco	
■ GRENADE À FRAGMENTATION : PER + Explosifs (SR 13), 6 🏆 de dégâts balistiques, portée M, Zone d'impact, Projectiles	

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ARMURE ASSISTÉE** : Clint porte une armure assistée. Il utilise la FOR de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 🏆 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage.
- **SE LÂCHER AVEC DISCIPLINE** : Clint peut « se lâcher » et tirer une rafale de Bonnes intentions. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🏆).
- **CHAÎNE DE COMMANDEMENT** : au prix d'une action mineure, Clint peut ordonner à n'importe quel Artilleur subordonné d'exécuter immédiatement une action capitale.

INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, brassards et jambières d'armure assistée T-51, plastron d'armure assistée T-60, Bonnes intentions (fusil laser à lunette de reconnaissance, crosse de tireur d'élite, lentille à gyrocompensation, canon automatique amélioré et doté de l'effet Rage), cellule à fusion contenant 14 + 7 🏆 tirs, bandana d'Artilleur, grenade à fragmentation, richesse 3

« LA "PAX ROMANA" EST SYNONYME D'UNE CULTURE NATIONALISTE, IMPÉRIALISTE, TOTALITAIRE ET HOMOGÈNE QUI OBLITÈRE L'IDENTITÉ DE TOUT GROUPE QU'ELLE CONQUIERT. LA STABILITÉ SUR LE LONG TERME, À TOUT PRIX. L'INDIVIDU N'A AUCUNE VALEUR EN SOI, AU-DELÀ DE SON UTILITÉ POUR L'ÉTAT, QU'IL FASSE OFFICE D'INSTRUMENT DE GUERRE OU DE PRODUCTION. »

- CÉSAR

## LA LÉGION DE CÉSAR

Des quatre-vingt-six tribus réparties dans des zones de l'Utah, du Colorado, du Nouveau-Mexique et de l'Arizona, avec chacune une identité et une culture propres, il ne reste plus qu'une légion, une culture et un objectif : la Pax Romana. La Légion de César, inspirée des légions de l'antiquité romaine, réduit en esclavage quiconque n'est pas, selon elle, utile au combat. Elle imprime sa culture et ses idéaux sexistes sur tout peuple qu'elle conquiert, en exécutant brutalement celles et ceux qu'elle qualifie de « in Damnatio Memoriae » et endoctrinant les autres. Ainsi croît la Légion. Les flots du Colorado ont bloqué son expansion vers l'ouest, et la Légion a échoué à traverser le barrage Hoover. Elle patiente donc tout en menant des raids et en usant de propagande pour semer la zizanie et la terreur chez les peuples des Terres désolées du Mojave.

### RECRUE DE LA LÉGION

Le plus bas échelon de la Légion se compose de recrues assimilées de tribus conquises, dont certaines sont nées et ont grandi en esclavage au sein de l'organisation. Toutes sont loyales envers César par-dessus tout. Ces recrues disciplinées, élevées pour devenir légionnaires, montrent les fruits d'un excellent entraînement. Les faibles ne survivent pas assez longtemps pour mériter leur armure.

#### Niveau 6, Humain, Personnage Normal (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	4	6	4
COMPÉTENCES						
Armes de corps à corps ■		4	Mains nues		2	
Armes légères		2	Projectiles ■		3	
Athlétisme		3	(■ atout personnel)			
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
13		12		1		
CHARGE MAXIMALE		BONUS CÂC		PTS DE CHANCE		
110 kg		+1 		-		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
2 (tête, buste)	2 (buste) ; 1 (tête)	0	0			
ATTAQUES						
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (SR 9), 3  de dégâts balistiques						
■ JAVELOT : AGI + Projectiles (SR 9), 4  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Projectiles, Silencieux						
■ MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps (SR 11), 4  de dégâts balistiques Perforants 1						

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TACTIQUES OUBLIÉES** : César étudia les arts de la guerre, antiques et oubliés, et les enseigna à ceux qu'il jugeait utiles à sa Légion. Une fois par combat, au début de son tour, le légionnaire peut dépenser 1 PA pour attaquer avec un javelot au prix d'une action mineure.
- **LE PRIX DE LA DÉSŒBÉISSANCE** : même la moindre des recrues a subi l'endoctrinement de la Légion. Il ne lui reste qu'un choix : l'heure et le lieu de sa mort au nom de César. Aussi longtemps que des officiers de la Légion de rang plus important sont présents, la recrue de la Légion ne peut ni fuir ni se laisser persuader, car elle connaît le prix de la désobéissance.

#### INVENTAIRE

Plastron de recrue de la Légion, casque de recrue de la Légion, javelot, machette, richesse 1

## VÉTÉRAN LÉGIONNAIRE

Ces vétérans de la campagne de César composent le gros de la Légion. Parfaitement entraînés et équipés, ils font preuve de l'impitoyable efficacité que seule l'expérience du champ de bataille peut offrir. Ces soldats sont vraiment une force à prendre en compte.

**Niveau 8, Humain, Personnage Normal (60 PE)**




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

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps ■	4	Mains nues	3
Armes légères	2	Projectiles ■	4
Athlétisme	3	(■ <i>atout personnel</i> )	


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1 	-


RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (buste) ; 3 (tête, jambes) ; 2 (bras)	3 (buste) ; 2 (tête, jambes) ; 1 (bras)	0	0

ATTAQUES	
■ <b>POING ASSISTÉ : FOR + Mains nues</b> (SR 10), 5  de dégâts balistiques Étourdissants	
■ <b>JAVELOT : AGI + Projectiles</b> (SR 11), 4  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Projectiles, Silencieux	
■ <b>FUSIL D'ASSAUT : AGI + Armes légères</b> (SR 9), 5  de dégâts balistiques En rafale, portée M, cadence de tir 2	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TACTIQUES OUBLIÉES** : César étudia les arts de la guerre, antiques et oubliés, et les enseigna à ceux qu'il jugeait utiles à sa Légion. Une fois par combat, au début de son tour, le vétéran légionnaire peut dépenser 1 PA pour attaquer avec un javelot au prix d'une action mineure.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le vétéran légionnaire peut « se lâcher » et tirer une rafale de son fusil d'assaut. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 ).
- **POUR LA LÉGION** : l'ordre militaire est martelé à chaque membre de la Légion jusqu'à ce que ce dernier l'intègre parfaitement. Au prix d'une action capitale, le vétéran légionnaire peut donner un ordre à n'importe quel subalterne situé à portée courte ou inférieure, qui accomplit immédiatement une action capitale.

### INVENTAIRE

Armure de légionnaire complète, javelot, poing assisté, fusil d'assaut, 8 + 4  cartouches 5.56 mm, richesse 2

« VRAIMENT, TANT QUE VOUS N'AIDEZ PAS LA LÉGION... CAR TOUT VAUT MIEUX QUE ÇA. »

- ARCADE GANNON

## CENTURION

À la tête de quatre-vingts légionnaires, un centurion démontre une loyauté fanatique envers César et s'assure, en compagnie de ses hommes, d'accomplir les ordres de son chef ou de mourir en essayant. Un tel officier s'identifie sans mal à son armure et à son casque à cimier, tous deux ornés de trophées récupérés sur le champ de bataille. Il n'est pas rare de voir un centurion arborer des pièces d'armure assistée ou d'armure de super mutant. Avoir vaincu de tels ennemis constitue déjà un exploit, mais ce dernier est encore appuyé par le fait qu'aucun légionnaire ne porte de châssis d'armure assistée et doit donc soutenir ces pièces d'armure par sa force seule.

### Niveau 10, Humain, Personnage Notable (148 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	6	7	6	6	8	6
COMPÉTENCES						
Armes de corps à corps ■			5	Mains nues		4
Armes légères ■			4	Projectiles ■		5
Athlétisme			4	(■ atout personnel)		
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
23		16		1		
CHARGE MAXIMALE		BONUS CÀC		PTS DE CHANCE		
115 kg		+1		3		
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.			
5 (tête, buste) ; 4 (bras, jambes)	4 (tête, buste) ; 3 (jambes) ; 2 (bras)	0	0			
ATTAQUES						
■ <b>MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 12), 3  de dégâts balistiques						
■ <b>JAVELOT</b> : AGI + Projectiles (SR 13), 4  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Projectiles, Silencieux						
■ <b>LANCE THERMIQUE</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 13), 7  de dégâts énergétiques Étourdissants, Perforants 1, Deux mains, Parade, Recul (7)						

### ATTAQUES

- **FUSIL ANTIMATIÈRE** : AGI + Armes légères (SR 12), 8 de dégâts balistiques Brutaux, portée L, cadence de tir 0, Deux mains, Fiable, Recul (8)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LOYAUTÉ FANATIQUE** : un centurion est un fanatique loyal à César et à ses idéaux. Il ne peut être ni persuadé ni raisonné par quiconque se voit qualifié de « in Damnatio Memoria » par la Légion.
- **TACTIQUES OUBLIÉES** : César étudia les arts de la guerre, antiques et oubliés, et les enseigna à ceux qu'il jugeait utiles à sa Légion. Une fois par combat, au début de son tour, le centurion peut dépenser 1 PA pour attaquer avec un javelot au prix d'une action mineure.
- **POUR LA LÉGION** : l'ordre militaire est martelé à chaque membre de la Légion jusqu'à ce que ce dernier l'intègre parfaitement. Au prix d'une action capitale, le centurion peut donner un ordre à n'importe quel subalterne situé à portée courte ou inférieure, qui accomplit immédiatement une action capitale.

### INVENTAIRE

Armure de centurion de la Légion complète, lance thermique, javelot, fusil antimatière, 4 + 2 cartouches de calibre .50, richesse 2

## LANCE THERMIQUE

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Lance thermique	Arme de corps à corps	6	Étourdissants, Perforants 1	Énergétiques	Deux mains, Parade, Recul (7)	10	150	4

## LÉGAT LANIUS

Le Légat Lanius tient plus du mythe que de l'homme. Commandant en second de César, il en est aussi l'héritier vraisemblable, après la chute de Joshua Graham, le Légat Malpais. Des histoires nombreuses et variées courent sur le Légat Lanius : on raconte par exemple qu'il est né esclave et a gravi les rangs de la Légion jusqu'à devenir Légat uniquement grâce à sa soif de sang et sa férocité ; d'autres disent qu'il a tué les anciens de sa tribu lorsqu'ils se sont rendus à César plutôt que de se battre jusqu'au dernier. Que vous croyiez l'une de celles-ci ou une autre, vous ne pourrez pas nier que le Légat Lanius est un chef assoiffé de sang et cruel, qui ne reculera devant rien pour atteindre la victoire. Lanius et César transforment en arme la vie du Légat, en lui donnant une aura mythique pour remplir leurs objectifs.



## Niveau 15, Humain, Personnage Majeur (327 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10	7	9	8	7	8	8

## COMPÉTENCES

Armes de corps à corps ■	5	Mains nues	4
Armes légères ■	5	Projectiles ■	5
Athlétisme	5	Survie	2
Discours ■	4	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
40	19	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
125 kg	+2	8

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
5 (tête, buste) ; 4 (bras, jambes)	5 (tête) ; 4 (buste) ; 3 (jambes) ; 2 (bras)	3 (tête)	3 (tête)

## ATTAQUES

- **LAME DE L'EST** : FOR + Armes de corps à corps (SR 15), 10 de dégâts balistiques Perforants 1, Deux mains, Recul (7)
- **PISTOLET 9 MM** : AGI + Armes légères (SR 13), 3 de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Dissimulé, Fiable
- **JAVELOT** : AGI + Projectiles (SR 13), 4 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Projectiles, Silencieux

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PAR TOUS LES MOYENS** : le Légat Lanius est un fanatique loyal à César et uniquement à César. Il ne peut être ni persuadé ni raisonné.
- **TACTIQUES OUBLIÉES** : César étudia les arts de la guerre, antiques et oubliés, et les enseigna à ceux qu'il jugeait utiles à sa Légion. Une fois par combat, au début de son tour, le Légat Lanius peut dépenser 1 PA pour attaquer avec un javelot au prix d'une action mineure.
- **POUR CÉSAR** : chaque membre de la Légion, à l'exception de César en personne, redoute le Légat Lanius. Au prix d'une action mineure, le Légat Lanius peut donner un ordre à n'importe quel subalterne situé à portée moyenne ou inférieure, qui accomplit immédiatement une action capitale.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le Légat Lanius peut « se lâcher » et tirer une salve de son pistolet 9 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 ).
- **RAGE GUÉRISSEUSE** : la fureur et l'adrénaline poussent le Légat Lanius, et il faut l'abattre rapidement au risque de le voir se débarrasser de tout dégât qu'il a subi. Il récupère 3 PV au début de chacun de ses tours. Quand il mute, il récupère immédiatement tous ses PV perdus.

## INVENTAIRE

Lame de l'Est (puissante), casque de Légat, plastron, brassards et jambières d'armure de centurion de la Légion, javelot, pistolet 9 mm, 10 + 5 cartouches de 9 mm, richesse 3

« LA VOLONTÉ DE CÉSAR EST  
CELLE DE LA LÉGION. ET L'OUEST...  
TOUT CE QUI EXISTE SOUS LA  
BANNIÈRE DU GRAND OURS NE  
SERT QU'À METTRE À L'ÉPREUVE  
LA FORCE DE LA LÉGION. »

- LÉGAT LANIUS

# CÉSAR

De son vrai nom Edward Sallow, cet ancien citoyen de la République de Nouvelle Californie appartenait aux Disciples de l'Apocalypse. Edward apprit bien des choses sur le monde de l'avant-guerre dans les bibliothèques des Disciples, où il passa beaucoup de temps. Il dut attendre sa capture par la tribu des Blackfoots, dont il vit la façon primitive de livrer bataille, pour comprendre l'utilité de son savoir. Peu désireux d'abandonner son compagnon, Joshua Graham, entre les mains de ces sauvages que d'autres tribus conquerraient bientôt, Edward leur enseigna l'art de la guerre totale. Les Blackfoots, victorieux grâce à ces stratégies, le considèrent bien vite comme leur chef. Edward prit le titre de « César » et remodela les tribus sous son commandement en une nouvelle Légion, d'après l'armée de l'antiquité romaine. César, à l'image de son prédécesseur qui conquiert la Gaule, entama une campagne pour amener la Pax Romana au monde postapocalyptique.

César absorba toute tribu vaincue qu'il jugeait digne, et il se retrouva bientôt à la tête d'une vaste armée nomade, jusqu'à ce qu'il arrive à son propre Rubicon : le Colorado.

La première tentative de la Légion pour traverser le barrage Hoover se solda par une défaite et une retraite. Le second de César, Graham, devenu le Légat Malpais, fut immolé par le feu et jeté dans le Grand Canyon pour son échec. César rassembla ses forces sur la rive orientale du barrage Hoover, dans l'idée de défaire la RNC et dans l'espoir d'établir son nouvel empire autour de New Vegas, sa nouvelle Rome.

« J'AI VU EN ROME UN EXEMPLE DE SOCIÉTÉ À LA HAUTEUR DES ÉPREUVES DU MONDE POSTAPOCALYPTIQUE. »

- CÉSAR

## Niveau 20, Humain, Personnage Majeur (432 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	8	8	10	10	7	8



COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	4	Mains nues ■	5
Armes légères	5	Science ■	5
Athlétisme	4	Survie ■	5
Discours ■	5	Troc	5


(■ atout personnel)

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
44	19	1


CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
115 kg	+1 	8

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

- ### ATTAQUES
- **GANT À DÉCHARGE : FOR + Mains nues** (SR 13), 7  de dégâts balistiques Étourdissants, Perforants 1
  - **PISTOLET 9 mm : AGI + Armes légères** (SR 12), 3  de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Dissimulé, Fiable

- ### CAPACITÉS SPÉCIALES
- **RENDRE À CÉSAR** : César est un chef impitoyable et, à sa façon, persuasif. Il obtient une réussite automatique à tout test de **Troc** ou de **Discours**.
  - **POUR CÉSAR** : chaque membre de la Légion redoute et adore César. Au prix d'une action mineure, César peut donner un ordre à n'importe quel subalterne situé à portée longue ou inférieure, qui accomplit immédiatement une action capitale.
  - **SE LÂCHER** : une fois par combat, César peut « se lâcher » et tirer une salve de son pistolet 9 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 ).
  - **TYRAN** : César domine complètement les membres de sa Légion. Il est accompagné par trois centurions qui lui servent de garde d'honneur. Quand César mute, trois autres centurions entrent en scène et se précipitent au secours de leur chef.

### INVENTAIRE

Armure de César, gant à décharge, pistolet 9 mm, 10 + 5  cartouches de 9 mm, richesse 3
--

# PILLARDS

De nombreux gangs de pillards présentent un petit truc en plus ou des motifs pour démontrer leurs croyances, leurs obsessions ou leur mode opératoire. Par exemple, les Démons de la Rouille sont obnubilés par les robots rénovés et personnalisés, et la Forge fait une fixette sur les forges métalliques et le fait de « s'affûter à la limite ». Certains pillards ne fondent pas un gang, mais de petites bandes comme les Trappeurs de l'île des Monts Déserts. Les groupes de pillards se présentent tous sous des formes différentes, mais tous tentent de survivre dans les Terres désolées en utilisant les outils, les armes et les compétences dont ils disposent.

## MEMBRE DE LA FORGE

Rares sont les habitants du Commonwealth assez solides pour surmonter les difficiles épreuves requises pour intégrer la Forge, mais ces pillards y sont arrivés. Qu'ils aient rejoint la Forge en entendant parler de ses victoires sur les Artilleurs ou qu'ils soient membres de longue date, ils sont ressortis de ce rude défi plus robustes et plus fiables. Tous les membres, quel que soit leur situation de départ ou leur recrutement, vivent selon les préceptes établis par Slag, qu'ils y croient ou non. Ils savent en effet que seule la mort attend les mécréants.

### Niveau 8, Pillard Humain, Personnage Normal (60 PE)

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

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	4	Discrétion	1
Armes de corps à corps ■	3	Médecine	1
Armes lourdes	3	Projectiles	1
Athlétisme	2	Survie ■	3
Discours	1	(■ <i>atout personnel</i> )	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	12	1

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

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	0	0

ATTAQUES	
■ PISTOLET LASER : PER + Armes à énergie (SR 10), 4	de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché

### ATTAQUES

- **LANCE-FLAMMES : END + Armes lourdes** (SR 10), 3 de dégâts énergétiques De zone, En rafale, Persistants, portée C, cadence de tir 4, Deux mains, Imprécis, Invalidant
- **MASSE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 10), 6 de dégâts balistiques

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FORGÉ DANS LES FLAMMES** : le membre de la Forge a dû subir des épreuves terribles pour intégrer le gang, et il sait que seule la mort lui permettra de le quitter. Il gagne 1 atout personnel supplémentaire et ne peut pas être persuadé d'aller contre l'intérêt du gang.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, le membre de la Forge peut « se lâcher » et tirer une rafale de son pistolet laser ou de son lance-flammes. Il ajoute alors la cadence de tir (2 pour le pistolet laser et 4 pour le lance-flammes) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 pour le pistolet laser et de 7 pour le lance-flammes). En outre, il peut utiliser « gratuitement » l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions supplémentaires.

### INVENTAIRE

Armure à pointes, masse, lance-flammes ou pistolet laser, carburant de lance-flammes pour 12 + 6 tirs ou cellule à fusion contenant 14 + 7 tirs, richesse 1

## Amélioration d'équipement pour les gradés de la Forge

À mesure qu'un membre de la Forge gravit la hiérarchie du gang, il obtient parfois un meilleur équipement et des privilèges spéciaux. Quand vous créez un PNJ notable de la Forge, donnez-lui une armure cage et une super masse, ainsi qu'une amélioration de son pistolet laser ou de son lance-flammes.

# SLAG

Le chef de la Forge est un fanatique, un trait qu'il a encouragé et entretenu chez les membres de son gang pour répandre son adoration du feu et du fer. Slag mène son gang avec férocité : il supervise les épreuves requises pour l'intégrer et embellit les châtiments que subissent les membres faibles à ses yeux. Il cherche à affûter sa bande à la limite, comme une épée finement ouvragée dont il aura éliminé les impuretés par fusion, en plongeant ses troupes dans les flammes de sa forge.

## Niveau 11, Pillard Humain, Personnage Majeur (243 PE)

S	P	E	C	I	A	L
11	9	9	8	7	8	6

COMPÉTENCES			
Armes à énergie ■	4	Pilotage	1
Armes de corps à corps ■	4	Projectiles	2
Armes lourdes	2	Réparation	1
Athlétisme	2	Survie ■	5
Discours ■	5	(■ <i>atout personnel</i> )	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
32 (14 buste, 7 bras, 7 jambes)	21	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
130 kg	+3	6

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
8 (buste) ; 4 (bras, jambes)	7 (buste) ; 3 (bras, jambes)	9 (buste) ; 7 (bras, jambes)	0

ATTAQUES	
■ <b>FLAMBEUR</b> : FOR + Armes de corps à corps (SR 15), 8  de dégâts énergétiques Perforants 1, Parade	
■ <b>PISTOLET LASER</b> : PER + Armes à énergie (SR 13), 4  de dégâts énergétiques Brutaux, Perforants 1, portée C, cadence de tir 2	
■ <b>GRENADE À FRAGMENTATION</b> : AGI + Projectiles (SR 10), 6  de dégâts balistiques, portée M, Zone d'impact, Projectiles	

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ARMURE ASSISTÉE** : Slag porte une armure assistée améliorée. Il utilise la FOR de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé contre les dégâts de chute et inflige 3 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de main de son atterrissage. Il peut respirer sous l'eau ainsi que dans les environnements toxiques.
- **SE LÂCHER** : une fois par combat, Slag peut « se lâcher » et tirer une salve de son pistolet laser. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 ).
- **GONFLÉ À L'ADRÉNALINE** : Slag, déterminé et motivé, prend les choses en main. Il commence chaque scène avec une réserve personnelle de 4 PA, dans lesquels il peut puiser à la place d'autres sources.
- **FANATISME** : Slag, homme de conviction et de passion, sait se montrer persuasif et intimidant. Au prix d'une action mineure, il peut dépenser 2 PA pour effectuer un test de Discours en opposition contre un ennemi qui peut l'entendre. Si Slag remporte ce test, la cible doit s'éloigner de lui au cours de son prochain tour.

## INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, brassards et jambières d'armure assistée de pillard, plastron de T-45, flambeur, pistolet laser, cellule à fusion contenant 14 + 7 tirs, grenades à fragmentation × 2, richesse 2

## TRAPPEUR

Sans cesse exposé à de faibles niveaux de radiations, l'esprit d'un trappeur décline petit à petit. Le brouillard omniprésent embrouille ses pensées. Violent et agressif, il attaque à présent à vue, ce qui contraste beaucoup avec son passé, durant lequel il préférerait traquer lentement les animaux pour leur fourrure éparses. Son armure s'avère plus efficace contre des oiseaux ou d'autres bêtes, mais il manie un puissant fusil de chasse pour s'assurer d'abattre en vitesse sa proie. Les trappeurs optent en général pour leur tenue de chasse favorite, mais certains choisissent une armure de métal simple ou en cuir pour améliorer leur défense, sacrifiant ainsi leur discrétion sur l'autel de la durabilité.

### Niveau 3, Pillard Humain, Personnage Normal (24 PE)

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



COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	1	Mains nues	1
Armes légères ■	2	Médecine	1
Athlétisme	1	Projectiles	1
Crochetage	1	Survie	2
Discrétion ■	2	(■ atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

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


### ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques
- **FUSIL DE CHASSE** : AGI + Armes légères (SR 9), 6  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- **OMBRÉ** : la tenue d'un trappeur se fond dans son environnement et le rend plus difficile à repérer. Il peut relancer 1d20 lors de tout test de Discrétion qu'il entreprend dans la pénombre ou dans le noir.

### INVENTAIRE

Fusil de chasse, 6 + 3  cartouches .308, tenue de chasseur en peau, capuche de chasseur, richesse 1

« ICI ELLIE PERKINS DE L'AGENCE DE DÉTECTIVE VALENTINE. J'AI UN MESSAGE POUR LE PARTENAIRE DE NICK... »

– ELLIE PERKINS

## TRAPPEUR À L'AFFÛT

Ces trappeurs transportent des armes puissantes qu'ils manient avec une efficacité variable. Certains disposent d'un lance-harpon, une arme colossale jadis accrochée à un navire pour pêcher de gros poissons. Le boîtier modifié leur permet de transporter l'arme à deux mains, et même si le projectile perd quelque peu en force, il n'en reste pas moins dévastateur. D'autres trappeurs s'équipent de fusils à levier, précis et fiables : l'arme parfaite pour un chasseur.

### Niveau 7, Pillard Humain, Personnage Normal (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	4	5	8	4
COMPÉTENCES						
Armes de corps à corps	1	Discrétion ■	3			
Armes légères ■	4	Mains nues	1			
Armes lourdes	1	Médecine	1			
Athlétisme	1	Projectiles	1			
Crochetage	1	Survie	2			
(■ atout personnel)						
PV	INITIATIVE	DÉFENSE				
13	14	1				
CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE				
105 kg	–	–				

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (tête), 2 (bras, jambes, buste)	1 (tête), 2 (bras, jambes, buste)	1 (toutes)	0
ATTAQUES			
■ <b>MAINS NUES</b> : FOR + Mains nues (SR 7), 2  de dégâts balistiques			
■ <b>FUSIL À LEVIER</b> : AGI + Armes légères (SR 12), 7  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains			
■ <b>FUSIL HARPON</b> : END + Armes lourdes (SR 7), 12  de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains, Imprécis, Invalidant			
CAPACITÉS SPÉCIALES			
■ <b>OMBRÉ</b> : la tenue d'un trappeur se fond dans son environnement et le rend plus difficile à repérer. Il peut relancer 1d20 lors de tout test de Discrétion qu'il entreprend dans la pénombre ou dans le noir.			
INVENTAIRE			
Fusil harpon ou fusil à levier, tenue de chasseur en peau, capuche de chasseur, richesse 1			

### FUSIL HARPON

NOM	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Fusil harpon	Armes lourdes	12 	Perforant 1	Balistiques	0	M	Deux mains, Imprécis, Invalidant	8	120	5



Une publication

---

**ARKHANE ASYLUM PUBLISHING**

---

Version Française  
ISBN: 978-2-37255-382-7  
Dépôt légal : Octobre 2025  
Imprimé en Lituanie

# Explorez l'Inconnu

Créez de nouveaux personnages aux origines inédites dont le Dissident de la Confrérie, l'Enfant d'Atome, le Nocturne, des robots et bien d'autres encore!



Fouillez partout dans les Terres désolées avec des lieux prédéfinis, ou utilisez-les pour concevoir les vôtres! Dépensez votre chance pour trouver encore plus de butin!



Prenez la tête de la compétition avec 54 aptitudes jamais vues. Devenez ignifugé, combattez tel un gladiateur, mettez à l'œuvre ce toucher guérisseur ou montrez que vous êtes un survivant né. Rappelez à tout le monde ce qui vous rend si SPECIAL.



Des tonnes d'équipement attendent patiemment que vous les trouviez dans les Terres désolées! Créez vos propres armes et armures légendaires!



Les véhicules font leur apparition, avec de nouvelles règles pour parcourir les Terres désolées! Voyagez avec style à bord d'une Chrysler Cherry Bomb ou prenez votre envol dans un vertiptère!



Créez des adversaires et des créatures légendaires inoubliables grâce aux nouvelles règles optionnelles. Faites évoluer les ennemis dotés de capacités légendaires quand ils mutent durant le combat!



Affrontez une myriade de nouvelles créatures et d'ennemis inédits, qu'ils soient cryptides, expériences mutées ou membres de factions emblématiques des deux côtes.



Nécessite l'utilisation du Livre de base de *Fallout: le jeu de rôle*

© 2025 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**



FAL-18

45 €



ISBN : 978-2-37255-382-7



9 782372 553827 >



WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

© 2025 ZeniMax Media Inc. Tous droits réservés.