



La technique...

La technique ne meurt jamais.

L'humain n'a jamais supporté être nu, ni les mains vides, ni même devoir se déplacer par lui-même. La peau est trop faible face aux éléments. La main est limitée sans l'outil ou l'arme. Les jambes n'avancent pas assez vite et ne sont pas assez fortes pour aller quérir un horizon toujours en fuite. Il y aura toujours un animal à dompter, une machine à créer ou à retaper pour faire le boulot à sa place.

Le vent des retombées atomiques balaye les Terres désolées où s'amoncellent des montagnes de carcasses de véhicules du monde d'avant-guerre. Des trésors de technologie y sont enfouis et ne demandent qu'à refaire surface.

Véhicules du Wasteland Fallout 2d20 by LT-JDR

Véhicules du Wasteland





Véhicules du Wasteland

Ce livre présente les règles de véhicule et les véhicules de l'univers de *Fallout®* pour le jeu de rôle de Modipiüs.

⚠ Nécessite le LdB pour jouer.



Crédits

Réalisation

Règles de véhicules et véhicules de l'univers de *Fallout®* réalisés et mis en page par Ludi Tery, motorisé 2d20 system de Modipiüs®.



Vidéo en anglais de présentation des voitures de *Fallout* sur You Tube :
www.youtube.com/watch?v=aVgibPBVCMo



Sources – illustrations et textes

fallout.fandom.com, pinterest.com, imgur.com, tumblr.com, villains.fandom.com, pikpng.com, sketchfab.com, tomshardware.fr, coolwallpapers.me, cdn.wallpapersafari.com, fallout.bethesda.net, static.wikia.nocookie.net, pngitem.com, reddit.com, i.playground.ru, threepartstheory.files.wordpress.com, deviantart.com, nma-fallout.com, iyting.com, youtube.com, fr.wikipedia.org, s2.best-wallpaper.net, nexusmods.com, confrerie-des-traducteurs.fr, mygamewallpapers.net, Art Book de *Fallout 4*, Règles du jeu 2d20 system Devil's Run de Modipiüs

Illustration couverture

[cdn.wallpapersafari.com /84/33/1tYCxb.jpg](http://cdn.wallpapersafari.com/84/33/1tYCxb.jpg)



Testeurs

La Ligue des Joueuses et Joueurs Extraordinaires

LT-JDR

MÖDIPHIÜS®
ENTERTAINMENT

Bethesda™



Tous droits réservés.

Version 1.1 12.04.2022

Table des matières

Règles des véhicules.....	3
Mots-clés	3
Types de véhicules.....	3
Statblock.....	4
Propriétés des véhicules.....	6
Piloter un véhicule.....	6
Combattre les véhicules	8
Au garage.....	10
Chapitre 1 – Les Motos.....	15
Dirt bike	16
Highway King Atomiglide	17
Lone Wanderer	19
Chapitre 2 – Les Voitures.....	23
Bubble-Car	24
Buggy	26
Chryslus Cherry Bomb « Rocket 69 ».....	28
Chryslus Corvega	30
Chryslus Highwayman.....	36
Jeep.....	38
Chapitre 3 -Les Trucks	41
Bus	42
Caravane	43
Ford COE « Fatruck »	44
Pick-R-Up	45
Van	46
Chapitre 4 -Les Véhicules Militaires Terrestres	49
Atelier mobile blindé	50
Bus tactique.....	51
Char « M4 Sherman ».....	52
Hummer.....	53
Véhicule blindé de reconnaissance « Scouter ».....	57
Véhicule blindé de transport de troupes..	58
Chapitre 5 -Les Véhicules Aériens.....	61
Avion à réaction « Jet »	62
Avion de chasse	63
Avion de transport.....	64
B-29 Superfortress.....	65
Dirigeable	66
P-51 Mustang	67
Stingray Deluxe.....	68
Vertibird	69
Chapitre 6 -Les Bateaux.....	75
Barque	76
Remorqueur	77
Vedette	78
Bonus : Règles des Montures	79
Règles générales	79
Statblock de monture.....	80
Piloter une monture	81
Combattre les montures.....	82
Monture Brahmine	82



RÈGLES DES VÉHICULES

Peu de véhicules sont encore utilisables dans les Terres désolées, encore faut-il les retaper, trouver le carburant nécessaire, le voler peut-être, ne pas se le faire voler certainement, etc.

Un véhicule en état de marche est indéniablement un objet de convoitise et se vend rarement. Quand cela arrive, il se négocie généralement à un prix en caps à quatre chiffres minimum.

Deux modèles de quatre roues sont surtout remis en état : le Ford F-100 pour traverser les plaines désolées du Wasteland, et les Chryslus Corvega très appréciées en ville. Deux modèles de deux roues sont aussi beaucoup utilisés pour leur faible consommation en énergie et leur usage plus facile : le Lone Wanderer et la King. Dans de rares cas, des véhicules militaires sont vus roulant ou volant dans le désert. Ces derniers sont surtout aux mains de la Confrérie de l'Acier et de l'Enclave. Plus rare encore, voir en état de marche une Chryslus Cherry Bomb. On dit que le mystérieux Mr House en possède une à New Vegas.

MOTS-CLÉS

Les véhicules possèdent des mots-clés qui permettent leur gestion par la MJ. Les calculs se font à partir des données d'un véhicule Normal.

■ **De fortune :** Le véhicule est loin de ressembler à celui d'origine. Bricolé de toute part, parfois avec plusieurs morceaux de véhicules différents, sa confection laisse à désirer et les complications sont courantes :

- Valeurs structure $\div 2$ (arr sup, déjà calculé dans les statblocks)
- Places passagers -1 (minimum 1)
- Charge max -10 %.
- Poids Max +10 %

- Prix $\div 2$ (arr sup)

- Degré de complication aux tests de Pilotage +1

- Pas de pièces mécaniques récupérables sur les véhicules de fortune.

En revanche, un tel véhicule se raccommode d'un rien : 10 Matériaux commun remplacent 1 pièce mécanique pour les réparations, même celles des Avaries.

De plus, il est possible d'installer autant de modules désirés bien que chaque module supplémentaire au-delà de la limite réduise au choix la maniabilité (minimum 0) ou la vitesse (minimum 1).

Ce genre de véhicule est de loin le plus courant.

■ **Normal :** Le véhicule est en grande majorité d'origine. Les réparations avec les moyens du bord d'après-guerre ne l'ont pas trop altéré bien que sa vitesse de pointe connue d'avant-guerre ne soit plus qu'un vieux souvenir.

Ce genre de véhicule se voit régulièrement.

■ **Préservé :** Le véhicule est aussi rutilant qu'avant-guerre. Il n'a pas subi les affres de la guerre ou a été retapé de main de maître avec toutes les pièces d'origine, et n'a presque pas d'égratignure. En excellent état, sa structure est fiable (PV + 2 x Échelle, +1 minimum) et les complications sont rares (Ignorer la 1^{ère} complication aux tests de Pilotage de la scène).

Ce genre de véhicule est très rare, inestimable.

TYPES DE VÉHICULES

Un véhicule ne peut se déplacer que sur les types de terrain autorisés par son type. Par exemple, un véhicule terrestre comme une voiture essayant de traverser un lac coulera. A l'inverse, un bateau s'échouera s'il essaie de sortir de l'eau.

Un véhicule a toujours au moins un type, mais peut en avoir plusieurs dans de rares cas.

■ **Terrestre** : Le véhicule ne peut se déplacer qu'au sol (ni air, ni eau).

■ **Aérien** : Le véhicule ne peut se déplacer que dans les airs (ni eau, ni sol), bien qu'il puisse avoir la capacité d'atterrir et de décoller du sol.

■ **Marin** : Le véhicule ne peut se déplacer que sur l'eau (ni air, ni sol).

STATBLOCK

AVANT-PROPOS

■ **Nom et mot-clé** : Nom du véhicule suivi de sa qualité : De fortune, Normal ou Préservé.

■ **Type** : Le véhicule est Terrestre, Marin ou Aérien.

■ **Poids** : Poids du véhicule à vide (sans charge) en kilogramme ou en tonne (t).

PREMIÈRE LIGNE D'ATTRIBUTS

■ **Échelle** : L'échelle d'un véhicule est une représentation de sa taille. Échelle 0 fait référence à tout véhicule qui est approximativement de la même taille qu'un humain (moto). L'échelle 1 couvre les véhicules d'environ deux fois la taille d'un humain (voiture), et chaque augmentation supplémentaire de l'échelle double la taille du véhicule.

■ **Echelle 0** : Moto, bubble-car, barque

■ **Echelle 1** : Voiture

■ **Echelle 2** : Camionnette, grosse voiture

■ **Echelle 3** : Truck, vertibird

■ **Echelle 4** : Navire, dirigeable

■ **Vitesse** : Notation représentant la célérité du véhicule. Elle détermine à quelle vitesse ce dernier peut se déplacer lors d'une utilisation normale. Il ne s'agit pas de la vitesse maximale du véhicule, mais plutôt la vitesse à laquelle le véhicule peut se déplacer dans les circonstances typiques d'une scène d'action, appelée ici Vitesse rapide : conduite casse-cou (voir Mouvements de véhicule plus loin).

■ **Vitesse 1** : d'environ 1 à 100 km/h

■ **Vitesse 2** : d'environ 100 à 600 km/h

■ **Vitesse 3** : d'environ 600 à 1500 km/h

■ **Vitesse 4** : plus de 1500 km/h

■ **Maniabilité** : Une mesure de la maniabilité du véhicule. Cette notation indique le bonus en d20 accordé aux tests de Pilotage du pilote.

■ **Force** : Un véhicule a son propre score de Force, utilisé pour calculer la charge transportable ou comme force brute, ainsi que pour calculer le bonus de dégâts pour les attaques de mêlée du véhicule.

SECONDE LIGNE D'ATTRIBUTS

■ **Artilleurs** : Le nombre de postes d'artilleurs que possède le véhicule.

■ **Passagers** : Le nombre maximum de passagers que peut accueillir le véhicule, membres d'équipage compris. Un personnage ou une créature plus grande qu'un humain compte pour 2 passagers.

■ **Modules** : Le nombre de modules déjà installé / le nombre maximum qui peuvent être installés sur le véhicule. S'il n'y a qu'un chiffre, c'est ce dernier.

■ **Charge** : La charge maximum en kg que peut supporter le véhicule. Le poids des passagers ne rentre pas en compte. S'il y a 2 chiffres : charge disponible / charge max.

Tracter : Un véhicule peut tracter une charge égale à sa charge max + FOR x100 kg.

Un élément tracté possédant son propre moyen de locomotion comme une caravane avec roues sur une route se fait sans test sur un terrain facile.

En revanche, si le terrain est difficile ou que l'élément tracté ne possède pas (ou plus) de système de motricité, les tests de Pilotage se font avec +2 degrés de complication.

Une complication dans cette situation peut infliger 2 Physiques soit au Moteur, soit à la Motricité du véhicule tractant ou le véhicule tracté peut se renverser ou se détacher, au choix de la MJ.

Surcharge : Un véhicule en surcharge voit sa Vitesse et sa Maniabilité réduites de 1 (Vitesse min 1, Maniabilité min 0).

S'il est surchargé de +50 %, le degré de complication augmente de +1.

Au double de sa charge, le véhicule est immobilisé (vitesse 0).

BLINDAGE ET STRUCTURE

Un véhicule compte quatre parties ciblables possédant chacune ses propres RD et ses propres PV (Structure) :

➡ **Châssis** : Le châssis désigne ici le corps du véhicule : l'habitacle d'une voiture, la carlingue d'un véhicule aérien, la coque d'un bateau, le cadre d'une moto.

➡ **Moteur** : Qu'il soit à combustion ou à fusion nucléaire, le moteur est ce qui permet au véhicule d'avoir l'énergie pour se déplacer.

➡ **Réservoir** : Le cœur de la réserve d'énergie du véhicule qui alimente son moteur, que ce soit au Flamer Fuel ou par réacteur à fusion.

➡ **Motricité** : Les roues, les ailes, les pales, toute mécanique permettant au véhicule de se déplacer dans son environnement de prédilection.

■ **Blindage** : Le blindage d'un véhicule donne ses RD (Résistance aux Dégâts) Physiques et d'Énergie. La valeur de Blindage choisie en fonction de la nature des dégâts subis par le véhicule est soustraite à ces derniers. La valeur de RD de Radiations protège seulement les êtres vivants dans le véhicule, un véhicule étant immunisé aux radiations, il n'en subit aucun dégât.

■ **RD ⚡** : Résistance aux Dégâts Physiques.

■ **RD ⚡** : Résistance aux Dégâts d'Énergie.

■ **RD ☢ passagers** : Résistance aux Dégâts de Radiation pour les passagers du véhicule.

■ **Structure** : La structure d'un véhicule donne sa capacité d'encaissement des dégâts. Ce sont les PV de chaque partie du véhicule.

■ **Carburant** : Un véhicule fonctionne soit au flamer fuel soit avec un réacteur à fusion.

ATTAQUES

Les différentes attaques disponibles sur le véhicule avec le target number entre parenthèses suivi des dégâts, du type de dégâts, des effets d'arme et informations supplémentaires sur l'arme.

En dehors de l'attaque Impact et Canon de char, les armes embarquées sont des modules.

■ **Impact** : L'impact d'un véhicule est un indice de dégâts en fonction de son poids et de la force qu'il peut exercer contre ceux qui se trouvent à proximité.

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

La liste détaillée des propriétés du véhicule.

INVENTAIRE

Ce qui peut être récupéré du véhicule.



PROPRIÉTÉS DES VÉHICULES

Les propriétés d'un véhicule décrivent comment lui et ses passagers interagissent avec le terrain et l'environnement, ce qu'il possède de particulier, son équipement embarqué, ses capacités spéciales, etc.

Un véhicule a toujours au moins une des deux propriétés suivantes : Abrite et Expose mais ne peut pas avoir les deux.

Un véhicule ne peut pas être à la fois Nerveux et Facile.

■ **ABRITE** : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ **EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ **ROUES** : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ **AILES** : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

■ **ÉCHELLE 4+** : Le véhicule a la taille d'un immeuble. Il peut contenir nombre de chambres, d'ateliers, de réserve et autres. Il se rapproche davantage à une colonie qu'à un véhicule dans sa gestion et possède donc toute la place nécessaire pour installer de nombreux modules.

■ **LÉVITATION** : Le véhicule possède un mode lévitation qui lui permet de « voler » un mètre au-dessus des terrains difficiles.

Peut être allumé ou éteint au début du tour. Allumé, Diff -2 aux tests de terrain, consomme le double d'énergie.

■ **RÉSERVOIR BEHEMOTH** : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son réservoir est fait pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire

l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que du Flamer Fuel.

■ **MONOPLACE** : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ **TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -X aux tests de terrain.

■ **NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ **FACILE** : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

■ **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ **BENNE** : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du véhicule X peut accueillir X passagers exposés ou abrités.

PILOTER UN VÉHICULE

Les personnages à l'intérieur d'un véhicule sont appelés passagers. Quand les passagers assument un rôle spécifique dans le véhicule, ils sont appelés membres d'équipage.

LES ROLES

Chaque rôle dans un véhicule permet de prendre des mesures spécifiques liées au véhicule. **Assumer un rôle nécessite une Action mineure** (c'est-à-dire monter sur le siège du pilote ou prendre les commandes du calibre .50).

■ **Pilote** : Un véhicule ne peut avoir qu'un seul pilote. Ce dernier utilise le mouvement du véhicule pour le déplacer (voir Mouvements du véhicule, ci-après). Un véhicule sans pilote échoue automatiquement aux tests sur tout terrain.

■ **Artilleur** : L'artilleur utilise les armes montées sur le véhicule (voir Attaques au véhicule, ci-après). Un véhicule possédant plusieurs armes montées peut avoir autant d'artilleurs, mais une arme montée ne peut

être actionnée que par l'artilleurs au poste à chaque tour et nécessite les deux mains.

Faire les deux

En supposant qu'il puisse atteindre les deux postes à la fois, un seul personnage peut tenter d'assumer simultanément le rôle de pilote et d'artilleur, mais les tests de chaque rôle voient leur Difficulté augmenter de +1.

UTILISER UN VÉHICULE

Actions de véhicule

■ **Assumer le rôle (Action mineure)** : Prendre les commandes du véhicule, se positionner à un poste de tir.

■ **Monter / Sortir du véhicule (Action mineure ou Majeure)** : Monter dans ou sur / sortir d'un véhicule possédant la propriété Expose est une Action mineure. Monter ou sortir d'un véhicule possédant la propriété Abrite est une Action Majeure. Les personnages peuvent assumer un rôle d'équipage dans le cadre de l'action Monter dans le véhicule.

■ **Évasion** : En réaction à une attaque contre le véhicule, ses membres d'équipage ou ses passagers, le pilote du véhicule peut tenter une action d'évitement, un test d'**AGI + Pilotage**.

L'attaque devient alors un test opposé entre les deux pilotes, avec un nombre de succès automatique pour l'attaquant égal à l'Échelle du véhicule qui tente l'évasion.

Mouvements de véhicule

Les actions de mouvement suivantes sont disponibles pour le pilote d'un véhicule. Ces actions de mouvement sont distinctes des actions de mouvement qu'un personnage peut tenter, mais, comme un personnage, un **le véhicule ne peut effectuer qu'une seule action de mouvement à chaque tour**.

■ **Manoeuvre (Action gratuite)** : Le véhicule se déplace n'importe où à proximité.

■ **Vitesse de croisière : conduite tranquille (Action mineure)** : Le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à la moitié de sa vitesse (arr sup).

■ **Vitesse rapide : conduite casse-cou (Action mineure)** : Le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à sa vitesse. Tout test de compétence effectué par les membres d'équipage ou les passagers, y compris les tests de terrain, se font en Diff +1 jusqu'au prochain tour du pilote.

■ **Vitesse maximale : conduite à tombeau ouvert (Action majeure)** : Le pilote fait un test de **PER + Pilotage** Diff 1. En cas de succès, le véhicule se déplace d'un nombre de zones égal à sa vitesse plus une zone supplémentaire pour chaque PA dépensé. Tous les tests de compétences effectués par les membres d'équipage ou les passagers, y compris les tests de terrain, sont effectués en Diff +1 jusqu'au prochain tour du pilote.

Le terrain

Test de terrain : Lors d'une scène de conduite d'un véhicule, le pilote effectue un test de terrain avec **PER + Pilotage** pour déterminer comment il se débrouille et si cela se passe comme il veut.

En combat ou course-poursuite, ce test s'effectue pour tous les pilotes à la fois au début du round.

La Difficulté des tests de terrain est définie par la nature de ce dernier et est augmentée par l'échelle du véhicule (les véhicules plus grands ne peuvent pas manœuvrer aussi facilement en terrain désavantageux que les plus petits).

TERRAIN	DIFF DE BASE
Route / vent faible / eaux calmes	0
Terre / vents moyens / eau agitées	1
Boue, Sable / vents forts / grosse houle	2
Terrain encombré	+1
Terrain vallonné	+1
Terrain accidenté	+2

Rater un test de terrain implique que le pilote a mal géré la situation. Il est fortement ralenti, ne se déplaçant que d'1 zone durant ce tour s'il ne paie pas 1 PA par zone perdue pour garder le rythme. Une complication implique des

dégâts au véhicule : 2  Physiques Renversement.

Pour éviter le renversement du véhicule dû à la complication sur un Effet, le Pilote doit réussir un test d'**AGI + Pilotage** Diff 4.

Les véhicules ne se manœuvrent pas tous de la même manière et, à la discrétion de la MJ, certains effets de zone peuvent être additionnels ou encore n'affecter que certains véhicules, comme suit :

- Le terrain affecte les véhicules d'une échelle spécifique ou supérieure, ce qui le rend facile à naviguer par des véhicules plus petits.
- Le terrain n'affecte que les véhicules d'une échelle ou plus petite, représentant des obstacles que les gros véhicules peuvent traverser sans entrave grâce à leur puissance.
- Le terrain n'affecte que les véhicules d'un type particulier, comme les véhicules à roues.
- Le terrain a une Difficulté de 0, donc n'affecte que les véhicules avec une difficulté accrue sur les épreuves de terrain comme ceux qui voyagent rapidement, c'est idéal pour les virages serrés.

La consommation de carburant

Un véhicule consomme 1 charge de flamer fuel ou de réacteur à fusion par scène durant laquelle il est utilisé activement.

Une complication lors d'un test de Pilotage peut également consommer 1 charge.

Lors des voyages, le véhicule consomme 1 charge de flamer fuel par tranche de 10 moins Échelle km ou 1 charge de réacteur à fusion par tranche de 100 moins Échelle x10 km.

COMBATTRE LES VÉHICULES

ATTAQUER

Le pilote attaque

Le pilote d'un véhicule qui se déplace pendant son tour peut tenter une attaque au corps à corps contre une cible à portée (éperonnage, glissement latéral, coup de bâlier, etc.) en utilisant sa compétence de Pilotage. Si

l'attaque est réussie, elle inflige l'Impact du véhicule.

Effet d'Impact Renversement : Effet d'Impact

Renversement : Si un ou plusieurs effets sont obtenus sur le jet de dégâts, la cible est renversée (véhicule) ou envoyée au sol (piéton) à moins qu'elle ne réussisse un test de **FOR du véhicule + Pilotage** (véhicule) ou **FOR ou AGI + Athlétisme** (piéton) Difficulté égale au nombre d'Effets obtenus.

Les artilleurs attaquent

Les membres d'équipages aux postes de tir utilisent les armes montées du véhicule pour tirer sur leurs cibles.

Les passagers attaquent

Si le véhicule possède la propriété Expose, les passagers peuvent faire des attaques avec leurs armes personnelles normalement.

CIBLER UN VÉHICULE

Les véhicules peuvent être ciblés par une attaque comme n'importe quelle créature. Les dégâts infligés réduisent les PV structurels de la zone visée (après réduction de la RD de la zone).

Equivalences de ciblage :

VÉHICULE	D20	PERSONNAGE	
Réservoir	1-2	1-2	Tête
Châssis	3-11	3-8	Torse
Moteur	12-14	9-11	Bras gauche
Motricité	15-20	12-14	Bras droit
		15-17	Jambe gauche
		18-20	Jambe droite

Défense d'un véhicule

La Défense d'un véhicule (la Difficulté au test d'attaque contre lui) est de 0 quand ce dernier est l'arrêt, elle est la différence de vitesse entre les deux véhicules quand ceux-ci se déplacent.

Les Avaries

À 0 PV sur une zone, cette dernière est fortement endommagée et nécessite des

réparations pour pouvoir fonctionner correctement à nouveau, elle subit une Avarie (équivalence de la Blessure grave). Subir 5 + Échelle du véhicule dégâts inflige également une Avarie au véhicule.

Un véhicule possédant X Avaries inflige un degré de complication à tous les tests qui ont lieu à son bord de X, en plus des effets spécifiques à la partie de la structure touchée :

■ **Avarie châssis** : Une Avarie au châssis expose les passagers d'un véhicule possédant la propriété Abrite et augmente le risque d'éjection d'un passager d'un véhicule possédant la propriété Expose, ce qui se passera sur une complication de n'importe quel test des passagers du véhicule.

S'il s'agit d'un véhicule marin, celui-ci prend l'eau.

■ **Avarie moteur** : Une Avarie au moteur réduit la vitesse du véhicule de 1 et augmente les risques que celui-ci s'arrête brusquement, ce qu'il fera sur une complication à n'importe quel test de Pilotage.

■ **Avarie réservoir** : Une Avarie au réservoir réduit sa réserve de moitié (arr inf) et augmente les risques que celui-ci explose, ce qu'il fera sur une complication à un test de terrain.

Explosion d'un réservoir de flamer fuel :

6 Physiques Blast

Explosion d'un réservoir réacteur à fusion :

21 Physiques Radioactif Blast Brutal Fracassant

■ **Avarie partie motrice (roues, pales, etc.)** : Une Avarie à la partie motrice réduit la vitesse du véhicule de 1 et augmente les risques que celui-ci s'arrête brusquement, ce qu'il fera sur une complication à n'importe quel test de Pilotage.

S'il s'agit d'un véhicule aérien, celui-ci tombe.

Cibler les passagers

Les attaquants peuvent, lorsqu'ils attaquent un véhicule possédant la propriété Expose, utiliser la règle de Ciblage (Diff +1) et dépenser 1 PA pour tenter de toucher un passager au lieu du

véhicule. La cible est protégée par la RD Physique du châssis () du véhicule si elle est supérieure à la sienne.

RÉCOMPENSES

Quand un véhicule est détruit, il est possible de récupérer du matériel utile sur l'épave comme indiqué dans chaque statblock à Inventaire.



AU GARAGE

RETAPER UN VÉHICULE

Il n'y a plus de vente de véhicules depuis la Grande Guerre et ceux qui en possèdent un ne sont pas prompts à s'en séparer. Il faut donc faire le sien. Cela commence par trouver une épave en assez bon état puis la retaper dans un lieu approprié comme un garage ou un atelier d'usine après avoir rassemblé le matériel nécessaire.

Trouver ce qu'il faut

Quand les PJ tombent sur un véhicule ou un parc de véhicules, ils font un test de **LUK + Réparation** et y trouvent des choses en fonction du nombre de succès obtenus (voir table ci-dessous).

La taille du parc peut, à la discréction de la MJ, accorder 1 ou 2 succès automatiques, comme un parking de centre commercial ou un garage Red Roquet par exemple.

Il est possible de relancer les dés avec la règle Miss Fortune. Il est également possible de dépenser 1 point de Chance pour trouver une bonne épave ou tout autre objet désiré.

Chaque test de recherche dure 15 minutes.

DANS LES ÉPAVES	NOMBRE DE SUCCÈS	TEST*
Une bonne épave	4	-
Un Réacteur à fusion contenant 5 + Science charges	3	AGI + Science
Une pièce mécanique	3	FOR + Réparation
6+3 charges de Flamer Fuel	2	AGI + Réparation
1 Matériaux peu commun**	1	END + Réparation
2 Bric-à-brac	1	PER + Survie

*Retirer les pièces mécaniques, les matériaux ou le carburant des épaves ou encore trouver du bric-à-brac dedans nécessite un test Difficulté 1 généralement, mais cela peut parfois être plus compliqué.

** 1 Effet = +1 Matériaux rares

■ **Une pièce mécanique** vaut 150 caps, pèse 3 kg, et a une rareté de 4.

Les pièces mécaniques regroupent les pièces générales du domaine : carburateurs, blocs cylindres, pistons, soupapes, pneus, boîtes de

vitesse, filtres à huile / à air / à essence, contrôleurs de fusion, chaînes de distribution, arbres à came, arbres de transmission, plateaux / disques de frein, moyeux, amortisseurs, triangles de suspension, radiateurs, etc.

Retaper l'épave

Une fois l'épave dans un garage ou atelier (ou de quoi la retaper sur place), en fonction de l'échelle du véhicule, cela demande un certain nombre de matériaux et pièces mécaniques :

■ **Matériaux requis (p211)** : colonne 1 : Échelle du véhicule +1 ; colonne 2 x 10.

■ **Nombre de pièces mécaniques requises** : 2 + Échelle

Il est possible d'utiliser 10 Matériaux communs à la place d'une pièce mécanique, alors le véhicule gagne le mot-clé *De fortune*.

■ **Temps de retapage** : Échelle +1 jour, ÷2 pour 2 PA (arr sup), +1 jour par complication, à moins qu'il ne faille une pièce mécanique supplémentaire, à la discréction de la MJ.

La qualité du travail

■ **Véhicule de fortune** : test de **FOR + Réparation** Diff 2, degré de complication 19-20. S'il est retapé avec des Matériaux communs à la place d'une pièce mécanique ne serait-ce qu'une fois, le véhicule est alors *de Fortune*.

■ **Véhicule normal** : test d'**END + Réparation** Diff 2. Retaper un véhicule avec le temps et les pièces demandées dans la partie Retaper un véhicule lui donne le mot-clé *Normal*.

■ **Véhicule préservé** : test d'**INT + Réparation** Diff 3. Si les pièces et le temps requis pour le retapage sont doublés, il devient alors *Préservé*. A moins qu'il ne soit trouvé préservé, retaper un véhicule dans cette qualité-là pourra demander une quête ou deux pour retrouver des pots de peinture d'origine ou une pièce mécanique spécifique, à la discréction de la MJ.

RÉPARER UN VÉHICULE

Réparer la Structure

Voir les règles de réparation à ceci près que les tests de Réparation et leur Difficulté sont les mêmes que pour retaper le véhicule : en fonction de la qualité du travail.

La Difficulté donne ici aussi la liste des matériaux nécessaires aux réparations p 210.

Réparer un véhicule de fortune à la manière d'un véhicule normal ou préservé ne le rend pas normal ou préservé. Il faut d'abord passer par un retapage complet du véhicule dans les règles de l'art pour en faire monter la qualité.

Par contre réparer un véhicule de manière normale ou de fortune sur un véhicule de niveau supérieur, le fait choir au niveau des réparations.

Réparer une Avarie

Réparer un véhicule souffrant d'une Avarie nécessite d'utiliser une pièce mécanique par Avarie et le temps de réparation est doublé.

AMÉLIORER UN VÉHICULE

Les véhicules peuvent être améliorés grâce à des modules. Il est indiqué dans le statblock du véhicule combien celui-ci peut recevoir de modules. S'il en possède déjà, un premier chiffre indique combien, suivi d'un slash et du nombre maximum de modules que peut accueillir le véhicule.

Fabriquer un module de véhicule est un test d'**INT + Réparation**.

Poser / retirer un module de véhicule est un test d'**END + Réparation**.

■ **Temps de pose / retrait** : 4 heures, $\div 2$ pour 2 PA, +2 heures par complication.

La propriété d'arme Montée indique que l'arme ne peut être utilisée autrement que montée sur un véhicule ou posée au sol. De plus, elle nécessite les deux mains pour être utilisée.

Un module possède un certain poids, qu'il faut retrancher à la charge max du véhicule.



Table des modules

MODULE	COMPLEXITÉ*	PERK	RECETTE	VÉHICULE	POIDS	COÛT	RARETÉ
.38	6 / 3	Fana d'armes 2	Rare	Tous	60	500	4
.50	6 / 3	Fana d'armes 1	Rare	Tous	85	800	4
Armé jusqu'aux dents	3° / 4	Fana d'armes 1	Peu commune	Tous	°	°	2
Atelier de chimie	6 / 4	Science 1	Peu commune	Échelle 1+	500	750	4
Big rubber	6 / 4	Forgeron 2	Peu commun	Échelle 1+	-	1000	5
Cabine	4 / 4	Forgeron 1	Peu commune	Échelle 1+	50	75	1
Carapace de fangeux	2 / 4	Forgeron 1	Peu commune	Tous	150	50	2
Chenilles	4 / 6	Forgeron 2	Rare	Roues	-	450	5
Dos de behemoth	4°° / 5	Forgeron 1	Peu commune	Tous	-	500	4
Éclaireur	4 / 3	Science 1	Peu commun	Échelle 1+	50	150	3
Établi	5 / 4	Forgeron 1	Peu commune	Échelle 1+	1000	900	3
Face up to death	2 / 2	-	Commune	Tous	15**	30	1
Home sweet home	3 / 2	-	Commune	Benne	200	100	1
Mad Brahmine	3 / 2	-	Commune	Tous	100	50	0
Médical	6 / 4	Infirmier 1	Peu commune	Échelle 1+	300	500	3
Minigun	- / 3	Fana d'armes 1	-	Tous	100	950	3
Pare-Brahmiluff	2 / 2	-	Commune	Tous	70	75	1
Pas touche !	4 / 5	Science 2	Rare	Tous	5	200	4
Radio	5 / 1	Science 1	Peu commune	Tous	2	75	2
Régulateur de carburant	- / 5	Science 2	Peu commune	Tous	5	750	5
Sac de sable	3 / 3	-	Commune	Motos	10	35	2
Sacoches	2 / 1	-	Commune	Tous	-	60	1
Zippo	6 / 3	Fana d'armes 1	Peu commune	Tous	50	650	4

* Diff du test de fabrication (et Matériaux requis p 211) / Diff du test de la pose.

** + le poids de celui qui y est accroché.

° Complexité : Nécessite l'arme lourde portative en plus du coût en Matériaux de fabrication. Poids : celui de l'arme lourde portative classique +10 ; Coût : celui de l'arme portative +50.

°° Nécessite l'épave du véhicule à ajouter au véhicule de base en plus du coût en Matériaux de la fabrication.



Liste des modules

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- **MODULE .38 :** Poste d'artillerie +1. 4  Physiques Burst, Imprécise, Montée, Cadence de tir 2, Portée Courte. [munitions de .38]
- **MODULE .50 :** Une mitrailleuse lourde montée sur pied rotatif. Poste d'artillerie +1. 8  Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2, Portée Moyenne [munitions de .50]
- **MODULE ARMÉ JUSQU'AUX DENTS :** Une arme lourde portative classique montée en poste d'artillerie. Poste d'artillerie +1.
- **MODULE ATELIER DE CHIMIE :** Un atelier mobile de chimie. Passagers maximum -1.
- **MODULE BIG RUBBER :** Des gros pneus pour une meilleure tenue de route. Maniabilité +2 (Max 5), Vitesse -1, consommation x2.
- **MODULE CABINE :** Un seul passager peut occuper ce petit espace artisanal supplémentaire, lui permettant de tirer avec son arme et rester protégé par le blindage du véhicule. La cabine possède la propriété de véhicule Expose. Passagers maximum +1.
- **MODULE CARAPACE DE FANGEUX :** Un blindage supplémentaire renforce le véhicule. Blindage +1 partout sauf partie motrice.
- **MODULE CHENILLES :** Le véhicule possède des chenilles à la place des roues. Gagne la propriété de véhicule Tout-terrain, ignore la 1^{ère} complication des tests de terrain de la scène, le Blindage de la partie motrice 5 et capacité de charge + 500 kg. Le véhicule pèse +1 t, la Vitesse tombe à 1 et la consommation de carburant x2. Perd la propriété Roues.
- **MODULE DOS DE BEHEMOTH :** Un morceau d'un autre véhicule est ajouté au véhicule, souvent pour gagner en capacité de charge. Le véhicule devient de fortune. Il gagne la moitié du poids et de la capacité de charge du véhicule ajouté, l'échelle du plus gros véhicule, le Blindage et la Structure Châssis de fortune la plus élevée des deux véhicules, la Vitesse la plus basse des deux véhicules et le nombre de modules maximum du véhicule ajouté. La Maniabilité est réduite à 0.
- **MODULE ÉCLAIREUR :** Un dispositif élargi d'éclairage permet d'éclairer la route à tout un convoi. Réduction du malus de mauvaise visibilité de -2 pour tous les véhicules et autres se trouvant dans la zone du véhicule.
- **MODULE ÉTABLI :** Un établi (atelier d'armes, armures ou de robots) mobile.

Passagers maximum -1.

- **MODULE FACE UP TO DEATH :** Un crucifix ou des piques sont installées pour y torturer un ennemi, y laisser pourrir un cadavre ou exhiber un squelette, des crânes ou des têtes et insuffler la peur. Bonus d'1 réussite automatique aux tests de CAR dans la portée Courte du véhicule visant à intimider.
- **MODULE HOME SWEET HOME :** Un espace de sommeil confortable pour une personne. Permet d'être Bien reposé après 8h de sommeil dans le véhicule.
- **MODULE MAD BRAHMINE :** Des bouquets de lames et autres morceaux de métal tranchant garnissent le véhicule. Bonus de +1  Physiques et ajout des Effets d'impact Perforant 2 et Brutal.
- **MODULE MÉDICAL :** Un cabinet médical mobile. Passagers maximum -2. Dans le véhicule, Diff -1 aux tests de Médecine, surveillance médicale +2 patients. Permet à un patient alité dans le véhicule d'ignorer la 1^{ère} complication à ses tests pour guérir d'une blessure grave durant le sommeil.
- **MODULE MINIGUN :** Un minigun lourd monté sur pied rotatif. Poste d'artillerie +1. 5  Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 5, Portée M [munitions de 5mm]
- **MODULE PARE-BRAHMINUFF :** Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route. Dégâts subis dus au terrain -1 .
- **MODULE PAS TOUCHE ! :** Un système antivol comme une séquence précise de démarrage ou une décharge électrique quand le système n'est pas désactivé par un bouton secret permet d'éviter le vol du véhicule. Le véhicule n'est démarrable que par ses propriétaires ou par un test d'**INT + Crochetage** Diff 4.
- **MODULE RADIO :** Un poste de radio embarqué.
- **MODULE RÉGULATEUR DE CARBURANT :** Un régulateur réduit la consommation en carburant du véhicule. Chaque fois que le véhicule doit consommer, lancer 1 . Il ne consomme pas sur un Effet.
- **MODULE SAC DE SABLE :** Une selle passager à l'arrière. Passagers maximum +1.
- **MODULE SACOCHE :** Des sacoches augmentent la capacité de charge de la moto. Charge max +250 lbs.
- **MODULE ZIPPO :** Un lance-flamme lourd monté. Poste d'artillerie +1. 6  Physiques Burst Persistant Dégâts étendus, Imprécise, Blessures sales, Montée, Cadence de tir 3, Portée Moyenne [munitions de Flamer fuel]





CHAPITRE I – LES MOTOS

DIRT BIKE

DIRT BIKE DE FORTUNE

Véhicule Terrestre

Poids : 151 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	2	2	5
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	1	35
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡		
5	4	3	-
4	3	3	
4	3	3	
0	0	2	Réacteur à fusion

ATTAKES
IMPACT : 3 🛡 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- ROUES** : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.
- MONOPLACE** : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.
- TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -2 aux tests de terrain.
- NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise. Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.
- ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE
RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 0 pour extraire 1 🛡 Matériaux communs (1 Effet = +1

matériau rare), +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Les motos tout-terrain (cross, enduro, etc.) d'avant-guerre sont rares mais certains survivants ingénieurs en ont fabriqué avec un bloc-moteur de Lone Wanderer sur châssis et fourche faits-maison leur permettant d'aller à plus de 200 km/h en tout terrain, contre 80 pour la version d'avant-guerre.

DIRT BIKE NORMAL

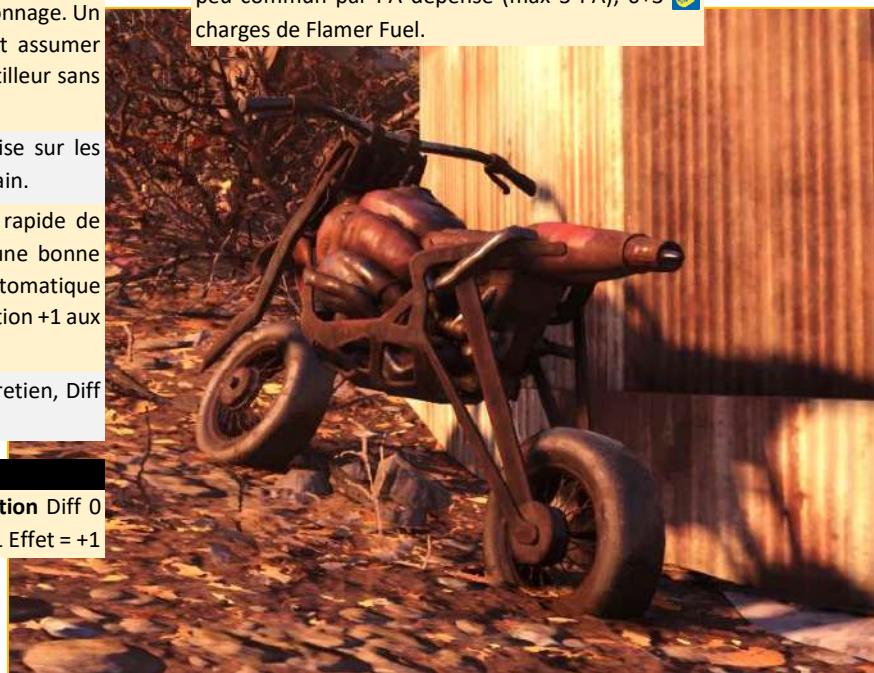
Véhicule Terrestre

Poids : 134 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	1	2	5
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	1	50
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡		
5	4	6	-
4	3	6	
4	3	6	
0	0	4	Flamer Fuel

INVENTAIRE

- RÉCUPÉRATION** : Test d'AGI + Réparation Diff 0 pour extraire 1 🛡 pièce mécanique (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériaux commun, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 🛡 charges de Flamer Fuel.



HIGHWAY KING ATOMIGLIDE

King de la Confrérie de l'Acier



HIGHWAY KING ATOMIGLIDE NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 306 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	3	1	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	2	400

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSEGRS
RD 🚗	RD ⚡		
🚗 6	🚗 4	🚗 8	-
💪 5	💪 3	💪 8	CARBURANT
🔋 4	🔋 3	🔋 8	
.DISK 2	DISK 1	DISK 6	Les deux

ATTAKES

■ IMPACT : 4 💡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ RÉSERVOIR BEHEMOTH : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son moteur est fait pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire

l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que le Flamer Fuel.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

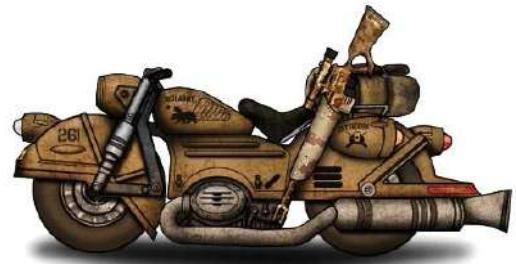
Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 1 💡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 Matériau rare), 1 Matériau commun, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 💡 charges de Flamer Fuel. Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

King de la 1rst Recon de la RNC



King préservée d'avant-guerre

La Highway King Atomiglide « King » est la bécane la plus retapée du Wasteland pour sa puissance, sa robustesse, et surtout son moteur hybride capable de rouler – avec une fiabilité variable – autant à l'atomique qu'à toutes sortes de combustibles. Elle entraînait son pilote jusqu'à 1120 km/h.



King de la Légion de Caesar

HIGHWAY KING ATOMIGLIDE DE FORTUNE

Véhicule Terrestre

Poids : 1 336 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	1	0	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	5 / 1	900
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD		
6	4	4	-
5	3	4	CARBURANT
4	3	4	
2	1	3	Les deux

ATTAKES

- **IMPACT** : 5 Physiques Renversement Brutal Perforant 2

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **VOIR** : Highway King Atomiglide normale moins Roues, plus :
- **TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -3 aux tests de terrain.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- **MODULE MAD BRAHMINE** : Des bouquets de lames et autres morceaux de métal tranchant garnissent le véhicule.
Bonus de +1 Physiques et ajout des Effets d'impact Perforant 2 et Brutal.

■ **MODULE PARE-BRAHMILUFF** : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 .

■ **MODULE CARAPACE DE FANGEUX** : Un blindage supplémentaire renforce le véhicule.

Blindage +1 partout sauf partie motrice.

■ **MODULE SAC DE SABLE** : Une selle passager à l'arrière.

Passagers maximum +1.

■ **MODULE CHENILLES** : Le véhicule possède des chenilles à la place des roues.

Gagne la propriété de véhicule Tout-terrain, ignore la 1^{ère} complication des tests de terrain de la scène, le Blindage de la partie motrice 5 et capacité de charge + 500 kg. Le véhicule pèse +1 t, la Vitesse tombe à 1 et la consommation de carburant x2. Perd la propriété Roues.

■ **MODULE FACE UP TO DEATH** : Un crucifix ou des piques sont installées pour y torturer un ennemi, y laisser pourrir un cadavre ou exhiber un squelette, des crânes ou des têtes et insuffler la peur.

Bonus d'1 réussite automatique aux tests de CAR dans la portée Courte du véhicule visant à intimider.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 1 pour extraire 2 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 charges de Flamer Fuel. Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.



Lone Wanderer

LEAVE WORK BEHIND.



LONE WANDERER

LONE WANDERER NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 413 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	3	2	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	2	250
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗 6	RD 🚗 5	RD 🚗 8	-
RD 💡 6	RD 💡 3	RD 💡 7	
RD 🔋 4	RD 🔋 3	RD 🔋 7	
RD 🌐 2	RD 🌐 1	RD 🌐 4	
CARBURANT			
Réacteur à fusion			

ATTAQUES

■ IMPACT : 4 💡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ FACILE : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 1 💡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Cruiser d'avant-guerre vendu sur le marché dès 2072, très apprécié dans tout le pays, le Lone Wanderer a été conçue pour offrir une conduite et un changement de vitesse faciles et en douceur, plutôt qu'une puissance ou une maniabilité supérieure. Ils ont été commercialisés auprès des Américains de la classe moyenne, à la recherche d'une échappatoire à la morne monotonie de la vie quotidienne aux États-Unis, échappatoire qui allait tout de même à plus de 1000 km/h.

LONE WANDERER DE FORTUNE « SHELL »

Véhicule Terrestre

Poids : 5 540

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	0	6
ARTILLEUR	PASSAGER	MODULE	CHARGE
S	S	S	
-	1	2 / 8	3820/402 0
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡		
6	5	4	-
6	3	4	CARBURANT
4	3	4	Réacteur à fusion
2	1	2	

ATTAKES

■ IMPACT : 4 💎 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ FACILE : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du van peut accueillir 6 passagers.



MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE DOS DE BEHEMOTH : Un morceau d'un autre véhicule est ajouté au véhicule, souvent pour gagner en capacité de charge.

Le véhicule devient de fortune. Il gagne la moitié du poids et de la capacité de charge du véhicule ajouté, l'échelle du plus gros véhicule, la Blindage et la Structure Châssis de fortune la plus élevée des deux véhicules, la Vitesse la plus basse des deux véhicules et le nombre de modules maximum du véhicule ajouté. La Maniabilité est réduite à 0.

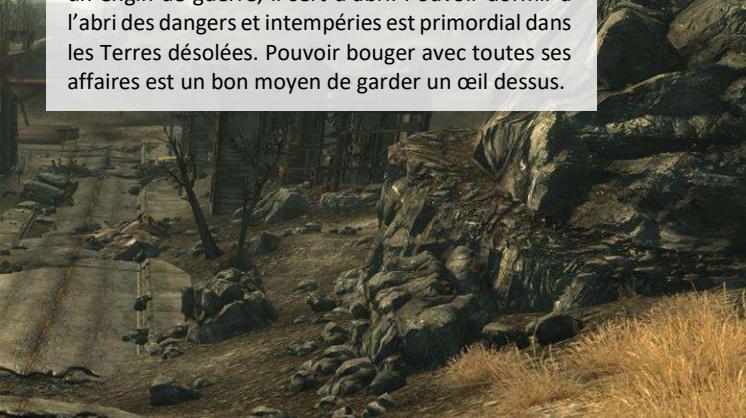
■ MODULE HOME SWEET HOME : Un espace de sommeil confortable pour une personne.

Permet d'être bien reposé après 8h de sommeil dans le véhicule.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 1 💎 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériau commun, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Quand un véhicule n'est pas modifié pour devenir un engin de guerre, il sert d'abri. Pouvoir dormir à l'abri des dangers et intempéries est primordial dans les Terres désolées. Pouvoir bouger avec toutes ses affaires est un bon moyen de garder un œil dessus.



LONE WANDERER DE FORTUNE « GUNNER »

Véhicule Terrestre

Poids : 850 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	2	0	6
ARTILLEUR	PASSAGER	MODULES	CHARGE
1	1	5 / 2	450/50 0

BLINDAGE		STRUCTURE	RD PASSAGERS
RD 🚙	RD ⚡		
🚙 6	🚙 5	🚙 4	-
⚡ 6	⚡ 3	⚡ 4	
🔋 4	🔋 3	🔋 4	
.DIS 2	.DIS 1	.DIS 2	Réacteur à fusion

ATTAKUES

- **IMPACT** : 5 💥 Physiques Renversement Brutal Perforant 2
- **MINIGUN** : 5 💢 Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cadence de tir 5x2, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- **ROUES** : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il

entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ **MONOPLACE** : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ **FACILE** : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- **MODULE CARAPACE DE FANGEUX** : Un blindage supplémentaire renforce le véhicule.
Blindage +1 partout sauf partie motrice.
- **MODULE MAD BRAHMINE** : Des bouquets de lames et autres morceaux de métal tranchant garnissent le véhicule.
Bonus de +1 🦁 Physiques et ajout des Effets d'impact Perforant 2 et Brutal.
- **MODULE MINIGUN X2** : Deux miniguns lourds montés à l'avant.
Poste d'artillerie +1. [munitions de 5mm]
- **MODULE SACOCHE** : Des sacoches augmentent la capacité de charge de la moto.
Charge max +250 lbs.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 1 pour extraire 1 💥 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 20 x 12 + 6 💥 munitions de 5mm.







CHAPITRE 2 – LES VOITURES



BUBBLE-CAR

La Fusion Flea Supreme et la Zip sont des coupés urbains ultra-compacts à une place et trois roues, surnommées « Bubbles ».

Le moteur est placé à l'arrière, derrière le siège.



FUSION FLEA SUPREME NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 240 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	2	2	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	1	80
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡		
6	5	10	-
6	4	8	
5	4	8	
2	1	6	Réacteur à fusion

ATTAKES

■ IMPACT : 4 💎 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ FACILE : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 1 💎 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Communément appelée la Flea, cette microcar à trois roues peut transporter un seul passager qui entre dans la voiture en soulevant le toit à charnières. En tant que véhicule de banlieue compact, il est assez répandu dans les zones urbanisées telles que la Capitale, mais rare dans les zones à prédominance rurale, telles que le Mojave, bien que moins rare dans des zones comme les Appalaches.

Ce véhicule pouvait atteindre les 470 km/h en vitesse de pointe.





ZIP NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 330 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	2	2	6

ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	1	100

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSEGRERS
RD ⚡	RD ⚡		
6	5	9	-
6	4	8	
6	4	8	
2	1	6	Réacteur à fusion

ATTAQUES

■ IMPACT : 4 💥 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ FACILE : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 1 📦 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 1 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Les Zip, plus courantes sur la côte Est, sont rouges ou bleues. Ce véhicule pouvait atteindre les 430 km/h en vitesse de pointe.





Buggy des sables

BUGGY

Malgré son apparence invraisemblable due à sa conception sommaire faite d'un amonclement de pièces mécaniques et de bric-à-brac sans véritable base automobile, le buggy se caractérise par une grande capacité off road, ainsi qu'une vitesse et une maniabilité remarquables.

Très peu armés, ces véhicules servent d'éclaireurs, de reconnaissance de nouveaux territoires et de transport de messagers.



BUGGY DE FORTUNE

Véhicule Terrestre

Poids : 500 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	2	5

ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	3 / 3	115/200
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚨	RD ✕		
4	3	5	-
3	2	4	CARBURANT
3	2	4	
2	2	4	Les deux

ATTAKUES

- IMPACT : 4 🛡 Physiques Renversement Brutal Perforant 2

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- ROUES** : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.
- TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -2 aux tests de terrain.

- RÉSERVOIR BEHEMOTH** : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son moteur est fait pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que le Flamer Fuel.

■ **NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, dégré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ **MODULE MAD BRAHMIN** : Des bouquets de lames et autres morceaux de métal tranchant garnissent le véhicule.

Bonus de +1 🛡 Physiques et ajout des Effets d'impact Perforant 2 et Brutal.

■ **MODULE PARE-BRAHMILUFF** : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ **MODULE FACE UP TO DEATH** : Un crucifix ou des piques sont installées pour y torturer un ennemi, y laisser pourrir un cadavre ou exhiber un squelette, des crânes ou des têtes et insuffler la peur.

Bonus d'1 réussite automatique aux tests de CAR dans la portée Courte du véhicule pour intimider.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 Matériaux commun (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 🛡 charges de Flamer Fuel.

BUGGY DES SABLES DE FORTUNE

Véhicule Terrestre

Poids : 650 kg

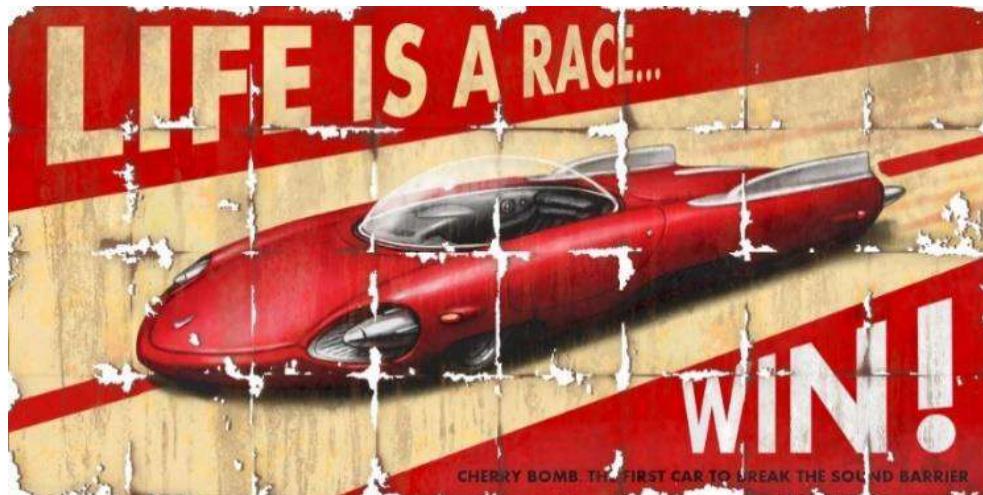
ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	2	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	3	250

BLINDAGE RD 🛡	RD 🛡	STRUCTURE	RD 🚨
			PASSAGERS
4	3	6	-
3	2	5	CARBURANT
3	2	5	Les deux
2	2	4	

ATTAQUES

■ **IMPACT** : 4 🛡 Physiques Renversement





CHRYSLUS CHERRY BOMB « ROCKET 69 »

La Cherry Bomb est une voiture de sport sophistiquée au design optimisé pour l'aérodynamisme jusqu'à la lévitation. Annoncée sur les panneaux publicitaires comme "la première voiture à franchir le mur du son" en 2069, sa vitesse de pointe a été en effet mesurée à 1236 km/h.

Elle présente un profil global bas avec un angle avant biseauté et un nez conique, et peut accueillir une seule personne sous un dôme de verre. Plutôt qu'un volant typique des véhicules d'avant-guerre, la Cherry Bomb se contrôle à l'aide d'une manette de commande et les jauge ont été remplacées par un seul grand écran, la direction étant celle du Firebird 3, un concept-car de 1959. Elle ressemble d'ailleurs dans son ensemble au Firebird 3 avec son design bas et effilé.

Encore faut-il réussir à retaper cette bombe qui souvent a explosé avec celles de la Grande Guerre...

CHERRY BOMB NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 2,4 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	4	2	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	3	180
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡	7	1
7	6	7	
7	3	7	
7	6	10	
2	2	6	
CARBURANT	Réacteur à fusion		

ATTAQUES

■ IMPACT : 4 💣 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ LÉVITATION : Le véhicule possède un mode lévitation qui lui permet de « voler » un mètre au-dessus des terrains difficiles.

Peut être allumé ou éteint au début du tour. Allumé, Diff -2 aux tests de terrain, consomme le double d'énergie.

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 2 💥 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI**

+ Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

CHERRY BOMB PRÉSERVÉE

Véhicule Terrestre

Poids : 2,1 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	4	3	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	3	180

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☢ PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡		
🚗 7	🚗 6	🚗 10	1
🦾 7	🦾 3	🦾 10	
🔋 7	🔋 6	🔋 13	
💿 2	💿 2	💿 9	



CHERRY BOMB DE FORTUNE

Véhicule Terrestre

Poids : 2,6 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	4	3	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	2	168

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☢ PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡		
🚗 7	🚗 6	🚗 4	1
🦾 7	🦾 3	🦾 4	
🔋 7	🔋 6	🔋 5	
💿 2	💿 2	💿 3	



Corvega

AtomicV8



« Conduit au paradis ! » - Slogan publicitaire

CHRYSLUS CORVEGA

La Corvega était une ligne de modèles de voitures fabriquée par Chryslus Motors dans les États-Unis d'avant-guerre.

L'année exacte à laquelle la première Corvega a été disponible est encore inconnue, mais elle était déjà disponible à l'achat en 2056.

Dans les années 2060, peu après l'annexion du Canada, une Corvega originale ne coûtait "que" 199 999,99 \$. Cela corrobore les spéculations concernant une inflation stable au cours des décennies qui ont précédé la Grande Guerre, car ces véhicules sont couramment utilisés dans les États de la Californie, du Nevada, de l'Utah, de Pittsburgh, du Columbia Commonwealth et Massachusetts.

Tous les modèles souffrent d'un rayon de braquage horrible dû à l'empâtement de la voiture.



CORVEGA ORIGINALE NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 3,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	0	8
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	4	640
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD	RD	RD
8	6	10	1
7	4	12	CARBURANT
7	4	12	Réacteur à fusion
2	1	6	

ATTAQUES

■ IMPACT : 6 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.



L'Originale

■ **RAYON DE BRAUAGAGE CORVEGA** : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont le rayon de brauage est tout aussi célèbre pour être très mauvais.

Maniabilité -1 (déjà calculé).

■ **NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 1 pour extraire 2 🚗 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Ce coupé sport est le premier modèle connu de Corvega. Il est encore équipé de systèmes analogiques, par opposition aux pièces électroniques utilisées dans les modèles ultérieurs. Ce véhicule pouvait aller jusqu'à 580 km/h en vitesse de pointe.



La Berline

CORVEGA BERLINE NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 4,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	0	9
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	5	720

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSENGERS
RD 🚗	RD 🚗	RD 🚗	RD ☣ PASSENGERS
9	6	12	1
7	4	12	CARBURANT
7	4	12	Réacteur à fusion
2	1	7	

ATTAQUES

■ **IMPACT** : 7 🚗 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ **EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ **ROUES** : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ **RAYON DE BRAUAGAGE CORVEGA** : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont le rayon de brauage de ce modèle est tout aussi célèbre pour être très mauvais.

Maniabilité -1 (déjà calculé).

■ **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 1 pour extraire 2 🚗 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

La berline était un véhicule confortable de quatre portes et munie d'un grand coffre. Ce véhicule pouvait aller jusqu'à 650 km/h en vitesse de pointe.

CORVEGA ATOMIC V8 SEDAN NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	3	0	9
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	4	1 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗 8	RD 🚗 6	12	1
RD 🚧 7	RD 🚧 5	15	
RD 🚢 7	RD 🚢 6	12	
RD 🚪 2	RD 🚪 1	7	Réacteur à fusion
CARBURANT			

ATTAQUES

■ IMPACT : 7 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ RAYON DE BRAQUAGE CORVEGA : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont le rayon de braquage de ce modèle est tout aussi célèbre pour être très mauvais.

Maniabilité -1 (déjà calculé).

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 2 📦 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Un modèle haute performance de la Corvega. L'Atomic V8 Sedan était une berline robuste et fiable très populaire aux États-Unis d'avant-guerre, également utilisée par la police comme véhicule de fonction.





CORVEGA STATION WAGON NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 3 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	0	7

ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	7	3	900

BLINDAGE		STRUCTURE	RD 🚗 PASSAGERS
RD 🚙	RD ⚡		
6	6	9	-
7	4	9	CARBURANT
7	4	9	Réacteur à fusion
2	1	5	

ATTAKES

IMPACT : 5 💥 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

RAYON DE BRAUQUE CORVEGA : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont le rayon de brauque de ce modèle est tout aussi célèbre pour être très mauvais.

Maniabilité -1 (déjà calculé).

ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 💎 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Ce break à quatre portes était un modèle de voiture populaire avant la Grande Guerre et reste celui que l'on trouve le plus souvent dans les Terres désolées. Elle peut accueillir jusqu'à sept personnes. Son toit de pare-brise à baldaquin offre une vue à 360° autour du véhicule et son arrière profilé possède deux coffres, un de chaque côté du réacteur à fusion.

Ce véhicule pouvait aller jusqu'à 580 km/h en vitesse de pointe.





CORVEGA BLITZ NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 2,8 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	1	0	7
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	3	560
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡		
7	6	9	-
7	4	5	
7	4	8	
2	1	4	Flamer Fuel
ATTAQUES			
IMPACT : 5 💡 Physiques Renversement			

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ RAYON DE BRAQUAGE CORVEGA : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont le rayon de braquage de ce modèle est tout aussi célèbre pour être très mauvais.

Maniabilité -1 (déjà calculé).

■ FACILE : Le véhicule est facile à prendre en main, à piloter. Cela permet d'ignorer la première complication des tests de Pilotages de la scène.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 💡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 💡 charges de Flamer Fuel.

Ce modèle économique est familial très répandu possédait un moteur thermique et avait une vitesse de pointe de 220 km/h.



CHRYSLUS

CORVEGA



BLITZ

Economical and family-friendly, the four-seater two-door Blitz is a part of the Corvega line. It's designed to combine trademark Corvega performance with low maintenance and excellent fuel efficiency. Make your OTHER Corvega the only mid-size car with gullwing doors and a raked body.

THE CORVEGA BLITZ...SENSIBLE PRODUCT OF THE CHRYSLUS CORPORATION

CHRYSLUS HIGHWAYMAN

HIGHWAYMAN NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 3,2 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	1	8
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	7	4	860

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSENGERS
RD 🚒	RD ⚡		
8	4	9	1
7	3	8	CARBURANT
7	3	9	
1	1	4	Flamer Fuel

ATTAQUES

■ IMPACT : 6 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

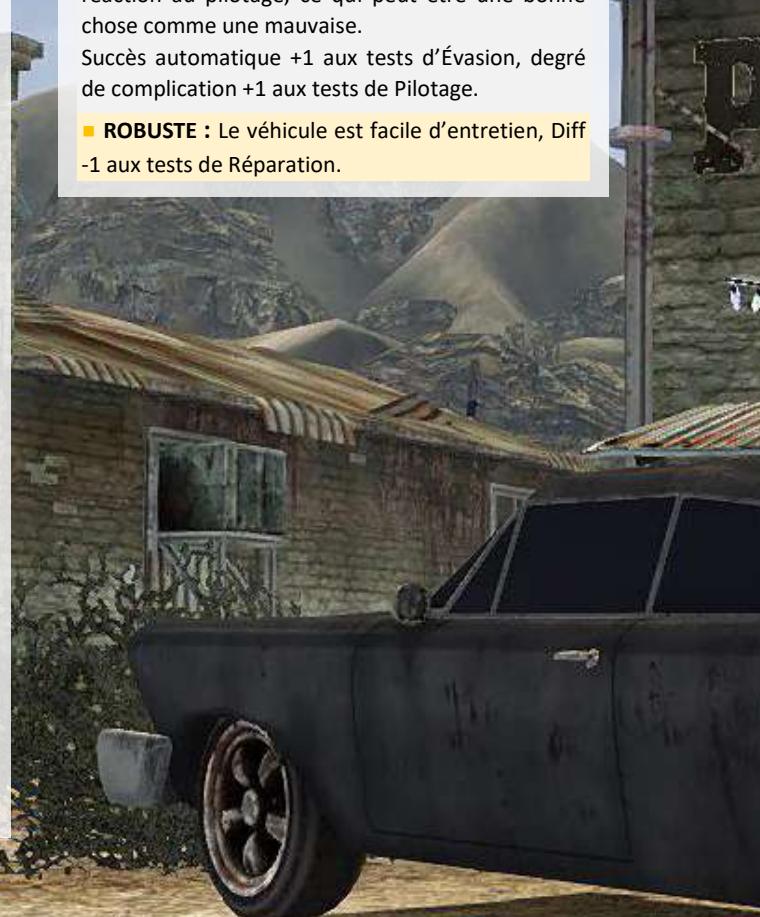
■ COFFRE HIGHWAYMAN : Le véhicule est de la célèbre marque automobile dont la solidité du train arrière de ce modèle est tout aussi célèbre pour être très mauvaise.

Détachement du coffre sur une Avarie au Châssis.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.





MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ **MODULE PARE-BRAHILUFF** : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ **MODULE RÉGULATEUR DE CARBURANT** : Un régulateur réduit la consommation en carburant du véhicule.

Chaque fois que le véhicule doit consommer, lancer 1 🛡. Il ne consomme pas sur un Effet.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 2 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 12+3 🛡 charges de Flamer Fuel.

Le Chryslus Highwayman possède un système entièrement analogique sans électronique, plus de 800 chevaux et atteint les 97 km/h en moins d'une seconde pour une vitesse de pointe à 325 km/h. Il a un coffre spacieux et un intérieur capable d'accueillir jusqu'à sept personnes.

Les régulateurs de carburant montés en série sur ce modèle sont très recherchés bien que beaucoup n'aient pas tenu les affres du temps après l'usage abusif dont ils ont fait l'objet avant-guerre, la haute vitesse ayant tendance à les casser.

JEEP

JEEP NORMALE

Véhicule Terrestre

Poids : 2,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	2	7
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	1 / 4	550

BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚒 8	RD 🚒 5	RD 🚒 8	-
RD 🚒 7	RD 🚒 4	RD 🚒 10	CARBURANT
RD 🚒 7	RD 🚒 4	RD 🚒 10	Flamer Fuel
RD 🚒 1	RD 🚒 1	RD 🚒 6	

ATTAQUES

■ IMPACT : 5 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ TOUT-TERRAIN : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -2 aux tests de terrain.

■ RÉSERVOIR BEHEMOTH : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son réservoir est fait pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que le Flamer Fuel.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 🛡 charges de Flamer Fuel.

Véhicule tout-terrain, la jeep était un choix populaire parmi les clients civils et militaires, en raison de sa robustesse, de sa fiabilité et de sa polyvalence.









CHAPITRE 3 - LES TRUCKS



BUS

Véhicule Terrestre

Poids : 10 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	1	0	13
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	30	1 / 6	13 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD	25	1
9	8	15	CARBURANT
8	7	15	Réacteur à fusion
10	8	15	
2	1	15	

ATTAKES

■ IMPACT : 11 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 .

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 3 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 6 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Les bus de ville comme les bus scolaires se trouvent un peu partout en ville, souvent dans un mauvais état. Les épaves offrent tout de même un bon abri de fortune où dormir aux survivants urbains des Terres désolées.



CARAVANE

Véhicule Terrestre

Poids : 500 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	-	-1	-
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	-	6	800
BLINDAGE	RD	STRUCTURE	RD
RD 🚗	RD ✅	STRUCTURE	RD 🚗
🚗 8	🚗 6	🚗 15	🚗 5
👤 1	👤 0	👤 1	👤 1

ATTAKES

■ IMPACT : 6 💡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle de la caravane peut accueillir 6 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

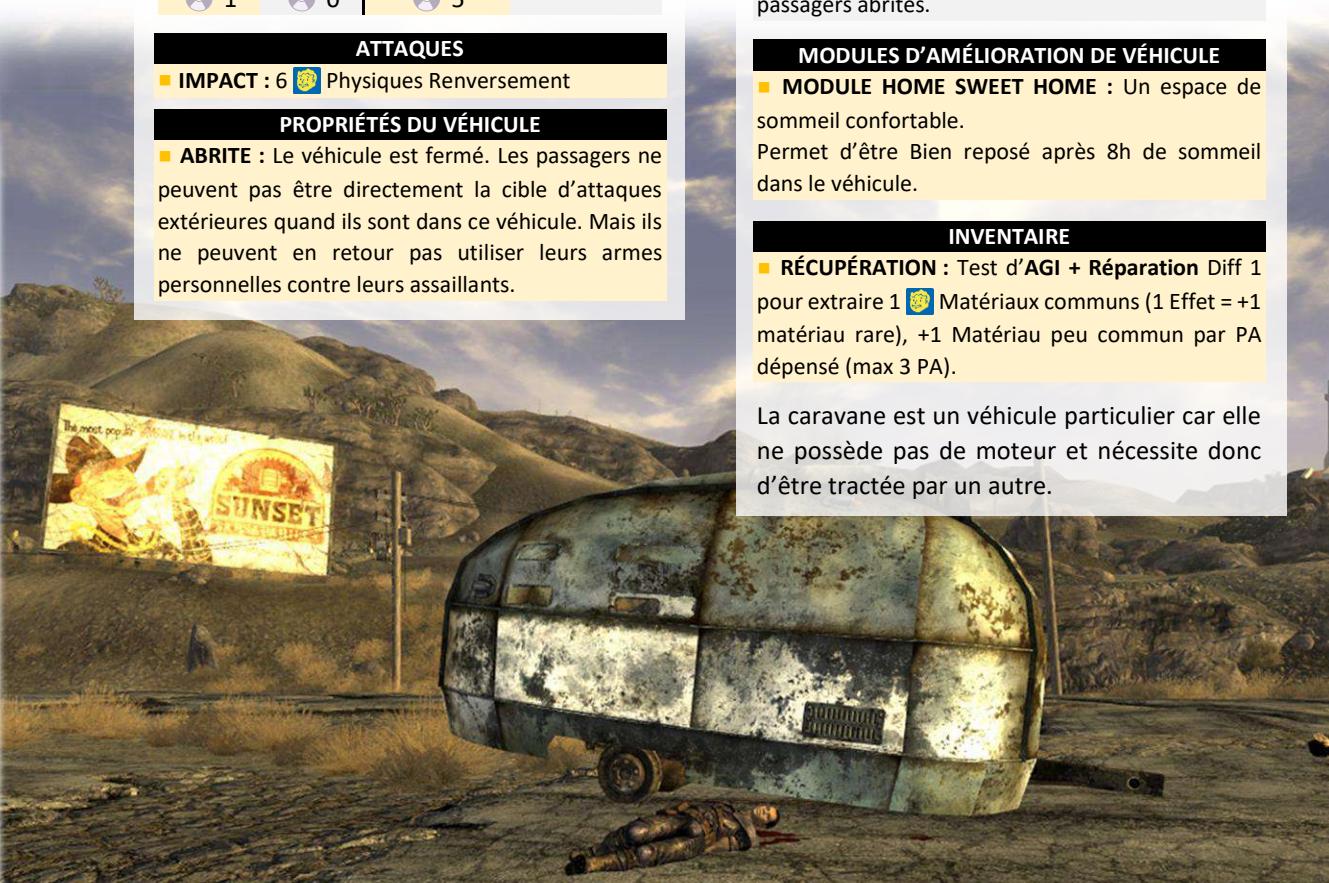
■ MODULE HOME SWEET HOME : Un espace de sommeil confortable.

Permet d'être bien reposé après 8h de sommeil dans le véhicule.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 1 💡 Matériau commun (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA).

La caravane est un véhicule particulier car elle ne possède pas de moteur et nécessite donc d'être tractée par un autre.





FORD COE « FATRUCK »

Véhicule Terrestre

Poids : 18 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	1	0	16

ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	6	30 t

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡		
10	8	25	2
10	8	30	CARBURANT
9	7	15	Réacteur à fusion
2	1	25	

ATTAQUES

■ IMPACT : 14 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une grande place de charge. Celle du Fattruck peut accueillir 30 passagers.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 3 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 6 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Le Ford COE « Fattruck » est un semi-remorque d'avant-guerre de dix-huit roues à trois places dans l'habitacle, très lent mais d'une grande résistance. Son moteur atomique est increvable, ce qui l'a rendu très populaire autant chez les routiers que les militaires et les pompiers. Le modèle avait même été utilisé pour les bus scolaires.

Le tracteur pèse 8 t et la remorque à vide 10 t.



PICK-R-UP

Véhicule Terrestre

Poids : 3,6 k

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	1	10
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	5	8 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚒 9	RD 🚒 8	RD 🚒 15	1
RD 🚧 8	RD 🚧 7	RD 🚧 15	CARBURANT
RD 🌐 8	RD 🌐 7	RD 🌐 12	
RD 🕸️ 2	RD 🕸️ 1	RD 🕸️ 7	Les deux

ATTAQUES

■ IMPACT : 8 💥 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du Pick-R-Up peut accueillir 4 passagers exposés.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 💡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 💡 charges de Flamer Fuel. Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Utilitaire très populaire, le Pick-R-Up est muni d'un moteur hybride V8 à fusion-diesel, d'une seule place dans la cabine et d'un large plateau sur suspension basse à l'arrière. Ce véhicule avait une vitesse de pointe de 320 km/h.





VAN

VAN NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 3 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	1	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	1 / 6	2 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡	RD 🚒	1
9	8	15	
8	7	13	
9	7	13	CARBURANT
1	1	7	Réacteur à fusion

ATTAQUES

■ IMPACT : 9 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 si l'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBURTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du van peut accueillir 6 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

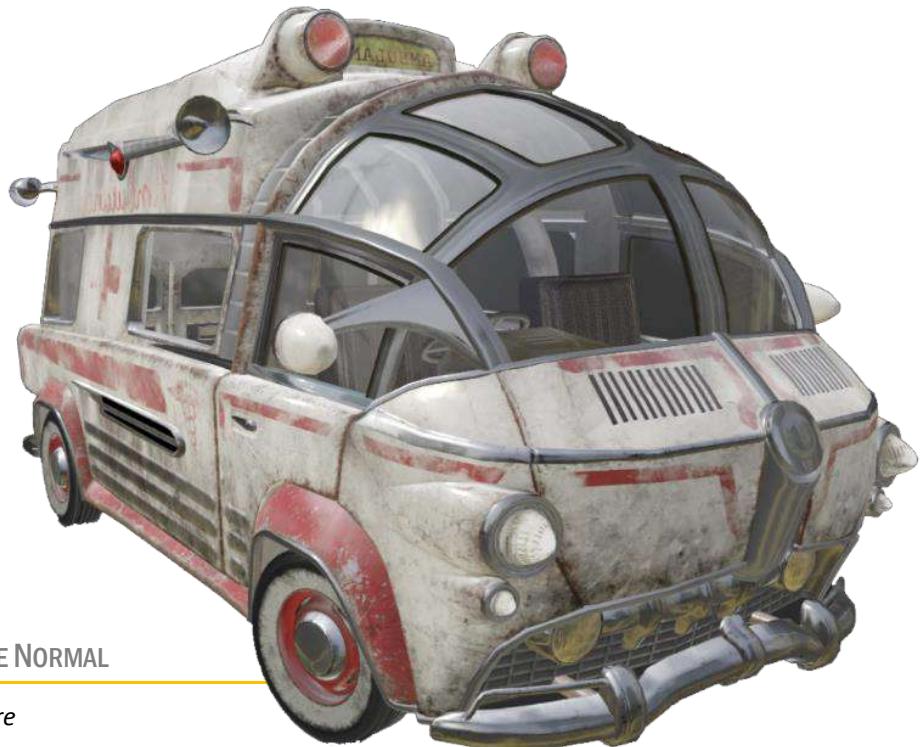
Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

Avant la Grande Guerre, les vans étaient utilisés pour le transport de marchandises, les principaux utilisateurs étant Vault-Tec et Lobster Grill, ainsi que par les installations médicales comme les ambulances.





VAN AMBULANCE NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 3 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	1	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	2 / 6	1,5 / 2 t

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☢ PASSEGRERS
RD 🚗	RD ⚡		
🚗 8	🚗 8	🚗 15	1
💪 8	💪 7	💪 15	
⚡ 9	⚡ 7	⚡ 12	
👤 1	👤 1	👤 7	Réacteur à fusion

ATTAKES

■ IMPACT : 9 💥 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du van ambulance peut accueillir 4 passagers dont 1 alité exposés.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ MODULE MÉDICAL : Un cabinet médical mobile. Passagers maximum -2 (déjà calculé). Dans le véhicule, Diff -1 aux tests de Médecine, surveillance médicale +2 patients. Permet à un patient alité dans le véhicule d'ignorer la 1^{ère} complication à ses tests pour guérir d'une blessure grave durant le sommeil.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 💥 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

L'ambulance d'avant-guerre est basée sur le van mais possède un module médical intégré ainsi qu'une sirène d'alarme.





CHAPITRE 4 - LES VÉHICULES MILITAIRES TERRESTRES



ATELIER MOBILE BLINDÉ

ATELIER MOBILE BLINDÉ NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids 3 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	1	3	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	3	6 / 6	1 t / 2 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡	15	2
9	8	13	CARBURANT
10	8	13	Réacteur à fusion
1	1	7	

ATTAKES

- IMPACT : 9 🛡 Physiques Renversement
- MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 🛡 Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cad. de tir 2, Portée M

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle de l'atelier mobile blindé peut accueillir 3 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ MODULE CARAPACE DE FANGEUX : Un blindage supplémentaire renforce le véhicule. Blindage +1 partout sauf partie motrice.

■ MODULE BIG RUBBER : Des gros pneus pour une meilleure tenue de route.

Maniabilité +2 (Max 5), Vitesse -1, consommation x2.

■ MODULE ÉTABLI : Un établi (atelier d'armes, armures ou de robots) mobile.

Passagers maximum -1 (déjà calculé).

■ MODULE MÉDICAL : Un cabinet médical mobile. Passagers maximum -2 (déjà calculé). Dans le véhicule, Diff -1 aux tests de Médecine, surveillance médicale +2 patients. Permet à un patient alité dans le véhicule d'ignorer la 1^{re} complication à ses tests pour guérir d'une blessure grave durant le sommeil.

■ MODULE .50 : Une mitrailleuse lourde montée. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 2 pièces mécaniques (1 Effet = +1

BUS TACTIQUE



BUS TACTIQUE NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 10 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	1	0	13
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	2 / 6	13 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD	RD	
10	9	25	2
10	8	15	CARBURANT
9	9	15	Réacteur à fusion
2	1	15	

ATTAKUES

■ IMPACT : 11 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain

matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 12 + 2 munitions de .50.

Sur une base d'ambulance, ce véhicule permet aux factions militarisées de déplacer leurs ateliers comme leurs infirmeries au plus près du champ de bataille.

accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du bus peut accueillir 30 passagers.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 .

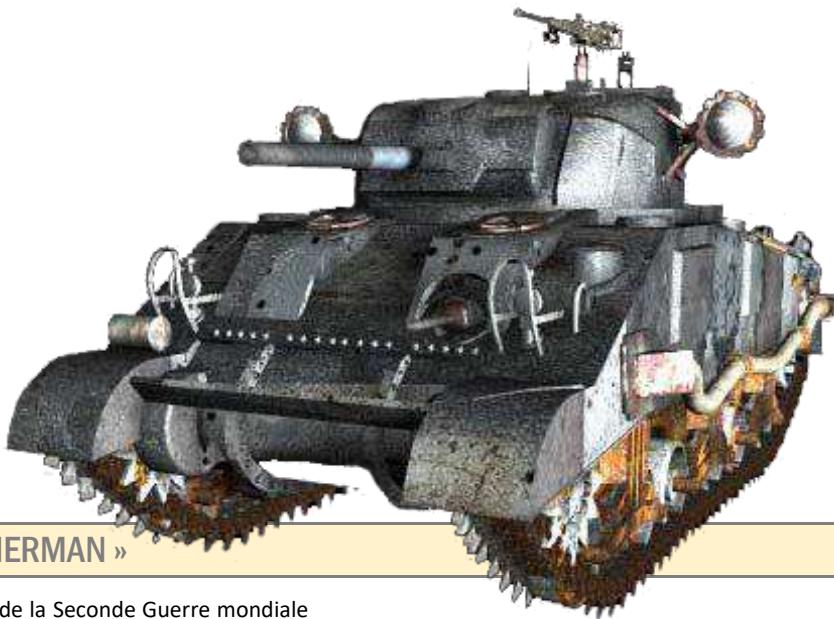
■ MODULE CARAPACE DE FANGEUX : Un blindage supplémentaire renforce le véhicule. Blindage +1 partout sauf partie motrice.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 3 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 6 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

La base de ce véhicule militaire est un autobus scolaire américain classique. Dans le monde d'après-guerre, il a été réaménagé par les factions militaires comme la Confrérie de l'Acier ou l'Enclave : les flancs ont été gainés de tôle, le toit a été renforcé, des projecteurs ont été installés, des grilles sur les vitres et un pare-buffle pour protéger le compartiment moteur en cas d'obstacle ou de collision.

Il sert de gros transport de troupes, ou parfois de transport sécurisé pour hauts dignitaires de la faction.



CHAR « M4 SHERMAN »

Des chars Sherman de la Seconde Guerre mondiale ont été retrouvés et réparés par la Confrérie de l'Acier. L'arme principale du char est un canon de char. Il possède également deux mitrailleuses. Les modèles « Zippo » sont munis d'un lance-flamme.

De conception rudimentaire, le Sherman est très facile à réparer et à entretenir, et possède un potentiel de modernisation important grâce à un volume interne important. Sa conception ne contient pratiquement pas d'électronique rare et vulnérable.

Dans les années 2190, la Confrérie de l'Acier de la côte ouest est entrée en possession de deux de ces chars, dont l'un a été détruit lors d'une bataille décisive avec les robots dirigés par une puissante IA.

Ce véhicule a une vitesse de pointe de 48 km/h.

Munitions du canon : obus de 75mm (poids 8 kg, coût 120, rareté 6).

« M4 SHERMAN » NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 31 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	1	1	18
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
3	3	3 / 5	800
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚘 12	RD 🚘 10	RD 🚘 50	10
RD 🚧 12	RD 🚧 10	RD 🚧 25	
RD 🚩 12	RD 🚩 10	RD 🚩 25	
RD 🚪 10	RD 🚪 8	RD 🚪 20	Flamer Fuel
CARBURANT			

ATTAQUES

- **IMPACT** : 16 🛡 Physiques Renversement Brutal
- **CANON DE CHAR** : 12 🛡 Physiques Blast, Fracassant, Imprécis, Portée Longue
- **MITRAILLEUSE LOURDE .50** : 8 🛡 Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2, Portée Moyenne
- **MITRAILLEUSE .38** : 4 🛡 Physiques Burst, Imprécise, Montée, Cadence de tir 2, Portée Courte
- **LANCE-FLAMME LOURD** : 6 🛡 Physiques Burst Persistant, Dégâts étendus, Imprécise, Blessures sales, Montée, Cadence de tir 3, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **ABRITE** : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.
- **RÉSERVOIR BEHEMOTH** : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son réservoir est fait pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que le Flamer Fuel.
- **TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -3 aux tests de terrain.
- **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.
- **BENNE** : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du « Sherman » peut accueillir 5 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ **MODULE PARE-BRAHMILUFF** : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ **MODULE CHENILLES** : Le véhicule possède des chenilles à la place des roues.

Gagne la propriété de véhicule Tout-terrain, ignore la 1^{ère} complication des tests de terrain de la scène, le Blindage de la partie motrice 5 et capacité de charge + 500 kg. Le véhicule pèse +1 t, la Vitesse tombe à 1 et la consommation de carburant est multipliée par 2. Perds la propriété Roues.

■ **MODULE .50** : Une mitrailleuse lourde montée. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

■ **MODULE .38** : Une mitrailleuse montée. Poste d'artillerie +2. [munitions de .38]

■ **MODULE ZIPPO** : Un lance-flamme lourd monté à l'avant, sous le canon.

Poste d'artillerie +1.
[munitions de Flamer fuel]

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 3 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 6 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 18+3 🛡 charges de Flamer Fuel, 4+1 🛡 obus de 75mm, 24 + 2 🛡 munitions de .50, 60 + 5 🛡 munitions de .38.

HUMMER

Le Hummer est un véhicule léger à quatre roues motrices très polyvalent (transport de fret, de troupes, plates-formes d'armes, ambulance, assistance aérienne, tracteurs de matériel, etc.). Cette polyvalence lui est permise grâce à son gabarit (4.70m de long, 2.20m de large et 1.95m de haut), à sa capacité de chargement et de franchissement (entre 0.76 et 1.5m). Il peut accueillir quatre personnes dans sa cabine.

Un certain nombre de Hummers ont été conservés dans des musées d'histoire militaire et des collections privées, à la disposition d'établissements militaires et dans les entrepôts de la réserve de mobilisation de la Garde nationale.



Beaucoup de factions se sont appropriées les hummers d'avant-guerre et les ont modifiés à leur manière, avec leurs couleurs et leurs armes.

Vitesse de pointe 110 km/h.



HUMMER NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 3,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	3	9

ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	2 / 5	1,3 t

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣
RD 🚒	RD ⚡	PASSAGERS	
9	7	15	1
8	6	12	CARBURANT
8	6	15	
1	1	5	Flamer Fuel

ATTAQUES

- IMPACT : 7 🛡 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

TOUT-TERRAIN : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -2 aux tests de terrain.

TENUE DE ROUTE HUMMER : La configuration du hummer lui donne une excellente tenue de route quel que soit le terrain.

Vitesse +1 quelles que soient les conditions de terrain.

ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du hummer peut accueillir 2 passagers exposés.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

MODULE BIG RUBBER : Des gros pneus pour une meilleure tenue de route.

Maniabilité +2 (Max 5), Vitesse -1, consommation x2.

MODULE RADIO : Installation d'un poste de radio embarquée.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 12+3 🛡 charges de Flamer Fuel.

HUMMER NORMAL DE LA CONFRÉRIE



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	3 / 5	1,2 t

ATTAQUES

- IMPACT : 7 🛡 Physiques Renversement
- MINIGUN : 5 🛡 Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 5, Portée M [munitions de 5mm]

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

MODULE BIG RUBBER

MODULE RADIO

MODULE MINIGUN : Un minigun lourd monté sur pied rotatif.

Poste d'artillerie +1. [munitions de 5mm]

INVENTAIRE

VOIR : Hummer Normal + 30 x 12+6 🛡 munitions de 5mm.

HUMMER BLINDÉ NORMAL DE LA CONFRÉRIE



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	4 / 5	1,3 t

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSENGERS
RD ⚡	RD ⚡		
10	8	15	1
9	7	12	CARBURANT
9	7	15	
1	1	5	Flamer Fuel

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE BIG RUBBER
- MODULE RADIO
- MODULE CARAPACE DE FANGEUX : Un blindage supplémentaire renforce le véhicule.
Blindage +1 partout sauf partie motrice.
- MODULE PAS TOUCHE ! : Un système antivol comme une séquence précise de démarrage ou une décharge électrique quand le système n'est pas désactivé par un bouton secret permet d'éviter le vol du véhicule.
Le véhicule n'est démarvable que par ses propriétaires ou par un test d'**INT + Crochetage Diff 4**.

HUMMER NORMAL DES GRANDS KHANS



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	4 / 5	800

ATTAKES

- IMPACT : 7 ☢ Physiques Renversement
- MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 ☢ Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cad. de tir 2, Portée M

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE BIG RUBBER
- MODULE RADIO
- MODULE .50 : Une mitrailleuse lourde montée sur pied rotatif.
Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]
- MODULE ATELIER DE CHIMIE : Un atelier mobile de chimie.
Passagers maximum -1 (à retirer de la benne du hummer normal).

INVENTAIRE	
■ VOIR : Hummer Normal + 12+2 ☢ munitions de .50, +2 ☢ Chems (1 Effet = +1 matériaux rares).	



HUMMER NORMAL DE LA LÉGION



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	4 / 5	1,2 t

ATTAKES

- IMPACT : 7 ☢ Physiques Renversement
- MODULE ZIPPO : 6 ☢ Physiques Burst Persistant Dégâts étendus, Imprécise, Blessures sales, Montée, Cadence de tir 3, Portée Moyenne [munitions de Flamer fuel]

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE BIG RUBBER
- MODULE RADIO
- MODULE ZIPPO : Un lance-flamme lourd monté sur pied rotatif.
Poste d'artillerie +1 [munitions de Flamer fuel]
- MODULE FACE UP TO DEATH : Un crucifix ou des piques sont installées pour y torturer un ennemi, y laisser pourrir un cadavre ou exhiber un squelette, des crânes ou des têtes et insuffler la peur.
Bonus d'1 réussite automatique aux tests de CAR dans la portée Courte du véhicule visant à intimider.

INVENTAIRE	
■ VOIR : Hummer Normal + 24+6 ☢ charges de Flamer Fuel.	

HUMMER NORMAL DES POUDRIERS



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	3 / 5	1,3 t

ATTAQUES

- IMPACT : 7 Physiques Renversement
- LANCE-MISSILE : 11 Physiques, Blast, Montée, Cad. de tir 2, Portée L

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE BIG RUBBER
- MODULE RADIO
- MODULE ARMÉ JUSQU'AUX DENTS : Une arme lourde portative classique montée en poste d'artillerie, ici un lance-missile. Poste d'artillerie +1.

INVENTAIRE

- VOIR : Hummer Normal + 4+1 missiles.

HUMMER NORMAL DE LA RNC



ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	4	3 / 5	1,2 t

ATTAQUES

- IMPACT : 7 Physiques Renversement
- MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cad. de tir 2, Portée M

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE BIG RUBBER
 - MODULE RADIO
 - MODULE .50 : Une mitrailleuse lourde montée sur pied rotatif.
- Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

- VOIR : Hummer Normal + 12+2 munitions de .50.



VEHICULE BLINDÉ DE RECONNAISSANCE « SCOUTER »



« SCOUTER » NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 2 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
1	2	2	7
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	5 / 5	350

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☢ PASSEGRERS
RD ⚡	RD ⚡		
🚗 5	🚗 4	🚗 12	3
🔧 4	🔧 3	🔧 12	
🚦 4	🚦 3	🚦 12	
👤 2	👤 2	👤 7	Flamer Fuel

ATTAKES

■ IMPACT : 5 💥 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapide en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ TOUT-TERRAIN : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -2 aux tests de terrain.

■ RÉSERVOIR BEHEMOTH : Le véhicule peut rouler à toutes sortes de carburants. Son réservoir est fait

pour rouler au Flamer Fuel mais n'importe quel alcool fort ou hautement radioactif peut faire l'affaire. Il gagne +1 degré de complication quand il roule à autre chose que le Flamer Fuel.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Le pare-buffle permet de protéger l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🚧.

■ MODULE ÉCLAIREUR : Installation d'un dispositif élargi d'éclairage permettant d'éclairer la route à tout un convoi.

Réduction du malus de mauvaise visibilité de -2 pour tous les véhicules et autres se trouvant dans la zone du véhicule.

■ MODULE CARAPACE DE FANGEUX : Installation d'un blindage renforcé sur le véhicule.

Blindage +1 partout sauf partie motrice.

■ MODULE RADIO : Installation d'un poste de radio embarquée.

■ MODULE PAS TOUCHE ! : Installation d'un système antivol comme une séquence précise de démarrage ou une décharge électrique quand le système n'est pas désactivé par un bouton secret.

Le véhicule n'est démarable que par ses propriétaires ou par un test d'INT + Crochetage Diff 4.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🚧 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA), 6+3 🚧 charges de Flamer Fuel.

L'Éclaireur a été construit par la Confrérie de l'Acier en utilisant des pièces détachées de vieilles Volkswagen. Il est parfait pour les missions de reconnaissance. Le cockpit est presque entièrement clos, bien que son blindage ne soit efficace que pour repousser les attaques légères. Il peut contenir deux personnes et une charge raisonnable. Ce véhicule peut aller jusqu'à 150 km/h.



VÉHICULE BLINDÉ DE TRANSPORT DE TROUPES

TRANSPORT BLINDÉ NORMAL

Véhicule Terrestre

Poids : 5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	1	0	12
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
3	3	2 / 5	3,5 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡		
10	8	20	3
9	8	15	
10	8	15	CARBURANT
2	1	10	Réacteur à Fusion

ATTAKES

- IMPACT : 10 🛡 Physiques Renversement
- CANON DE CHAR : 12 🛡 Physiques Blast, Fracassant, Imprécis, Portée Longue
- MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 🛡 Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2 x2, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils

ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ ROUES : Le véhicule se déplace sur roues. Les véhicules à roues sont rapides en terrain découvert, mais parfois difficiles à contrôler sur terrain accidenté. Un véhicule à roues compte sa vitesse +1 s'il n'y a pas de terrain difficile dans une zone où il entre, sort, ou se déplace au cours de son mouvement.

■ TOUT-TERRAIN : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -3 aux tests de terrain.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

■ BENNE : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du Transport blindé peut accueillir 8 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE PARE-BRAHMILUFF : Un pare-buffle protège l'avant du véhicule des obstacles de la route.

Dégâts subis dus au terrain -1 🛡.

■ MODULE .50 : Une mitrailleuse lourde montée. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 2 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau

peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI + Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 12+3 charges de Flamer Fuel, 2+1 obus de 75mm, 12 + 2 munitions de .50.

Le véhicule blindé de transport de troupes est un véhicule militaire des Forces Armées des États-Unis d'avant-guerre à six roues équipé d'une tourelle et de deux mitrailleuses à l'avant.

L'arme principale du véhicule est un canon de 75mm pour procurer un support aux troupes au sol. Il y a un compartiment passager assez exigu à l'arrière. Les unités en armures assistées peuvent se tenir debout durant tout le trajet.



TRANSPORT BLINDÉ NORMAL DE LA CONFRÉRIE

Véhicule Terrestre

Poids : 6 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	1	0	13
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
3	3	2 / 5	4 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD	RD	
10	8	20	3
9	8	15	
10	8	15	
5	5	10	
CARBURANT		Réacteur à Fusion	

ATTAQUES

- **IMPACT : 11** Physiques Renversement
- **CANON DE CHAR : 12** Physiques Blast, Fracassant, Imprécis, Portée Longue
- **MITRAILLEUSE Lourde .50 : 8** Physiques Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2 x2, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **ABRITE** : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.
- **TOUT-TERRAIN** : Le véhicule est à l'aise sur les terrains difficiles. Diff -3 aux tests de terrain.
- **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.
- **BENNE** : Le véhicule possède une large place de charge. Celle du Transport blindé de la CdA peut accueillir 8 passagers abrités.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- **MODULE CHENILLES** : Le véhicule possède des chenilles à la place des roues. Gagne la propriété de véhicule Tout-terrain, ignore la 1^{ère} complication des tests de terrain de la scène, le Blindage de la partie motrice 5 et capacité de charge + 500 kg. Le véhicule pèse +1 t, la Vitesse tombe à 1 et la consommation de carburant est multipliée par 2. Perds la propriété Roues.
- **MODULE .50** : Une mitrailleuse lourde montée. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI + Réparation** Diff 1 pour extraire 2 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI + Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 12+3 charges de Flamer Fuel, 2+1 obus de 75mm, 12 + 2 munitions de .50.

Le véhicule de transport blindé de la Confrérie de l'Acier est un concept original. Les deux chenilles permettent au véhicule de se déplacer sur la plupart des terrains mais lui procurent un très faible rayon de braquage. Il est lent et donc une fois stoppé, c'est une cible facile pour l'artillerie lourde.





CHAPITRE 5 - LES VÉHICULES AÉRIENS



AVION À RÉACTION « JET »

Cet avion d'Avant-Guerre était réservé aux vols commerciaux pour des sociétés ou pour des vols personnels, l'avion n'ayant aucune caractéristique militaire. Il est gris acier avec le dessus en bleu clair. Son cockpit ne peut accueillir qu'un seul pilote. Ses ailes ont une forme distinctive, courbée en-dessous des moteurs. C'est ce qu'on appelle des "channeled wings" (littéralement ailes enchaînées), utilisées pour des décollages et atterrissages court.

Vitesse de pointe 350 km /h.

JET PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 2,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	1	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	3	200
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢	PASSAGERS
RD 🚗 7	RD 🚗 6	RD 🚗 12	3
RD 🔨 7	RD 🔨 4	RD 🔨 8	
RD 🚒 7	RD 🚒 4	RD 🚒 8	
RD 🌐 2	RD 🌐 1	RD 🌐 7	Réacteur à Fusion

ATTAQUES

■ IMPACT : 9 📈 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ AILES : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 3 📈 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire les 2 réacteurs à fusion contenant 5 + Science charges.



AVION DE CHASSE

L'avion de Lockheed Industries semble avoir été l'avion de chasse nucléaire principal des Forces Aériennes des États-Unis et de la Marine des États-Unis en 2077, puisque aucun autre chasseur contemporain n'a encore été trouvé dans les Terres désolées d'après-guerre. Il est armé de six mitrailleuses dans son nez et possède des ailes repliables.

Certains modèles possèdent en plus des missiles quand d'autres sont fournis en bombes.

Vitesse de pointe 1000 km /h.

AVION DE CHASSE PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 5,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	2	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	1	6 / 6	2 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢	PASSAGERS
RD ⚡	RD ⚡	15	5
8	6	10	
7	5	10	
7	5	10	
3	2	10	

ATTAKES

■ IMPACT : 9 💣 Physiques

■ MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 💣 Physiques

Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2 x6, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ AILES : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE .50 : Six mitrailleuses lourdes montées à l'avant. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 3 💥 pièces mécaniques (1 Effet = +1 Matériau rare), 5 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'AGI + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 180 munitions de .50, 10 missiles ou 2 Mini-Nuke.



AVION DE TRANSPORT

L'avion de transport est un avion à double hélice et à double ailes repliables vert et gris. Cette conception à ailes repliables permettait un stockage plus facile de l'avion dans les hangars et sur la piste. Avant la Grande Guerre, ces avions pouvaient transporter confortablement de nombreux voyageurs.

Il nécessite un pilote et un copilote pour pouvoir être utilisé. Sa vitesse de croisière est de 330 km/h et sa vitesse de pointe 370 km/h.

AVION DE TRANSPORT PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 11 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
4	3	0	16
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	30	15	5 t

BLINDAGE		STRUCTURE	RD ☣ PASSAGERS
RD 🚒	RD ⚡		
🚗 9	🚗 6	🚗 20	3
💣 8	💣 4	💣 10	
🔋 8	🔋 6	🔋 10	Réacteur à Fusion
💿 2	💿 2	💿 10	

ATTAQUES

■ IMPACT : 14 🛡 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ **ABRITE** : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ **AILES** : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 4 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire les 2 réacteurs à fusion contenant 10 + Science charges.





B-29 SUPERFORTRESS

Le B-29 Superfortress est un bombardier lourd à quatre moteurs à hélice qui a été utilisé principalement par les États-Unis d'Amérique pendant la Seconde Guerre mondiale et la guerre de Corée.

Vitesse de pointe 587 km/h.

B-29 SUPERFORTRESS PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 35 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
4	3	0	13
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
5	12	6	25 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD ⚒	RD ⚡		
7	5	20	5
6	4	10	CARBURANT
6	4	10	
1	1	8	Flamer Fuel

ATTAKUES

■ IMPACT : 11 ☣ Physiques

■ MITRAILLEUSE LOURDE .50 : 8 ☣ Physiques
Brutal, Perforant 2, Montée, Cadence de tir 2 x2, Portée Moyenne

■ BOMBE MARK 28 : 25 ☣ Physiques Radioactif
Brutal Fracassant, Larguée, Cadence de tir 5, Portée -

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils

ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ AILES : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE .50 : Dix mitrailleuses lourdes réparties dans cinq tourelles. Poste d'artillerie +1. [munitions de .50]

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 4 ☣ pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). 48 +3 ☣ charges de Flamer Fuel. 250 munitions de .50, 10 t de bombes Mark 28 (25 kg l'unité).



Bombe nucléaire Mark 28



Mini-Nuke



DIRIGEABLE

Le Prydwen, le dirigeable de la Confrérie de l'Acier, fut construit en 8 ans. Il en a fallu quatre pour collecter les matériaux nécessaires et quatre autres pour le bâti. La source d'alimentation est le réacteur nucléaire pris à l'épave du porte-avion qui sert de structure à la cité de Rivet City et correspond en puissance à une vingtaine de réacteurs à fusion portatifs. Le dirigeable est un immense aéronef possédant un ballon blindé rempli d'hydrogène et se déplaçant à 135 km/h en vitesse de pointe.

DIRIGEABLE NORMAL

Véhicule Aérien

Poids : 40 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
4	1	0	20
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
0	35	-	83 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚛 10	RD 🚛 8	RD 🚛 40	2
RD 🚛 10	RD 🚛 8	RD 🚛 20	
RD 🚛 10	RD 🚛 8	RD 🚛 20	
RD 🚛 10	RD 🚛 8	RD 🚛 15	
CARBURANT			
Réacteur nucléaire			

ATTAQUES

■ IMPACT : 18 💎 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ ÉCHELLE 4+ : Le véhicule a la taille d'un immeuble. Il peut contenir nombre de chambres, d'ateliers, de réserve et autres. Il se rapproche davantage à une colonie qu'à un véhicule dans sa gestion et possède donc toute la place nécessaire pour installer de nombreux modules.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 10 💎 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 30 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 4 pour extraire le réacteur nucléaire.



P-51 MUSTANG

Le P-51 est le chasseur-bombardier utilisé par l'armée américaine pendant la Seconde Guerre mondiale. Ses six mitrailleuses de 10mm sont parfois accompagnées d'un lance-missile ou d'un largage de bombes.

Vitesse de pointe 703 km/h.

P-51 MUSTANG PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 4,1 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	2	8
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
1	1	6 / 6	1,4 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗	RD ⚡	🚗 12	-
🚗 6	🚗 4	🚗 8	
💣 5	💣 4	💣 8	CARBURANT
⚡ 5	⚡ 4	⚡ 8	
🔥 2	🔥 1	🔥 6	Flamer Fuel

ATTAKUES

■ IMPACT : 6 💣 Physiques

■ MITRAILLEUSE 10MM : 4 💣 Physiques, Montée, Cadence de tir 2 x6, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques

extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ AILES : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

■ MONOPLACE : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, dégré de complication +1 aux tests de Pilotage.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

■ MODULE MITRAILLEUSE 10MM : Six mitrailleuses 10mm montées à l'avant. Poste d'artillerie +1. [munitions 10mm]

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 1 pour extraire 3 💣 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). 24+3 💣 charges de Flamer Fuel. 60 munitions de 10mm, 10 missiles ou 1 Mini-Nuke.



STINGRAY DELUXE

Le Stingray Deluxe est le dernier avion de chasse de l'US Air Force d'avant-guerre avec un grand corps aérodynamique et une paire de propulseurs à turboréacteurs. Son manque d'armement sur les exemplaires trouvés en exposition ou dans les garages privés fait penser qu'il était encore au stade expérimental et parfois acheté par des manias comme jet privé. Il a tout de même fait la couverture du n°5 de Tesla Science Magazine titré « *Des super armes géantes !* » où il est vu équipé de quadri-canons et de lance-missiles...

STINGRAY DELUXE PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 2,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	2	11
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	1	6 / 6	2 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢ PASSEGRS	
RD 🚒 9	RD ⚡ 7	RD 🚒 20	5
RD 🔨 8	RD 🔨 6	RD 🔨 15	
RD 🚚 9	RD 🚚 7	RD 🚚 15	
RD 💡 3	RD 💡 2	RD 💡 15	Réacteur à Fusion

ATTAKES

■ IMPACT : 9 🛡 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ **ABRITE** : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

■ **AILES** : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

■ **MONOPLAICE** : Un véhicule monoplace est conçu pour être piloté entièrement par un personnage. Un pilote dans un véhicule monoplace peut assumer simultanément les rôles de pilote et d'artilleur sans pénalité.

■ **NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 4 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 4 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire les 2 réacteurs à fusion contenant 10 + **Science** charges.



Vertibird VB01

VERTIBIRD

« Le VB02 « Vertibird » est un vaisseau VTOL (Vertical Take Off and Landing) avec un fuselage blindé extrêmement solide et peut être armé d'une grande variété d'armes offensives et de contre-mesures défensives. Il s'agit de l'avion le plus avancé du genre jamais développé, et l'armée espère les mettre en service d'ici 2085. »

- Plaque au Museum of Technology de Washington, DC.

Ces avions à rotors basculants polyvalents ont été développés par l'armée américaine un peu avant la Grande Guerre et sont rapidement devenus leurs avions de combat et de transport principaux bien que le XVB02 était encore un prototype quand la guerre a éclaté.

La mécanique de vol VTOL du Vertibird lui permet d'approcher les zones d'atterrissement à la vitesse d'un avion et de passer en vol stationnaire, en inclinant ses rotors verticalement de 90 degrés vers le haut. Compte tenu de cette extrême maniabilité, le Vertibird est considéré comme un outil redoutable.

Le Vertibird de deuxième génération a été produit en deux versions distinctes :



Transport. Avec une grande verrière en verre, six trains d'atterrissement non rétractables, une soute spacieuse et des rotors à sept pales pour une portance supplémentaire, parfois armé de deux canons à l'avant et de deux gatlings. Les modèles de la Confrérie de l'Acier possèdent des ailes rétractables et des portes coulissantes sur les flancs.



Combat. Avec un blindage lourd, quatre pales de rotor, quatre trains d'atterrissement rétractables et un meilleur armement : gatlings laser sur le nez, gatling à bâbord accessible aux

passagers, deux lance-missiles et un porte-bombe de mini nuke.

Les lance-missiles infligent de lourds dégâts et peuvent repousser un adversaire, la gatling laser est très efficace à longue portée, la gatling est utilisée pour réduire à néant l'infanterie et les mini nuke sont utilisées en frappes aériennes contre des cibles lourdes placées en défenses.

L'Enclave et la Confrérie de l'Acier ont produits à la chaîne les prototypes de deuxième génération d'avant-guerre. Ils en possèdent un certain nombre aujourd'hui. Vers 2242, les plans techniques du vertibird ont été volés par un survivant dans une base militaire de Navarro. Après cette date, n'importe qui d'assez ingénieux et possédant les plans peut retaper une carcasse de l'engin le plus convoité des Terres désolées.

Les Vertibirds sont très sensibles aux EMP. De plus, le moindre soucis en vol au niveau des rotors entraîne une chute incontrôlable et inévitable, souvent fatale pour ses occupants.

Ils nécessitent deux pilotes pour être correctement pilotés mais un seul peut se débrouiller. Vitesse de pointe VB01 : 615 km/h ; VB02 : 1200 km/h.

VERTIBIRD VB01 PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 5,8 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	3	12
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
2	6	2/2	1 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗 10	RD ⚡ 8	RD 🚗 30	5
RD 🚧 10	RD 🚧 8	RD 🚧 10	CARBURANT
RD 🌟 10	RD 🌟 8	RD 🌟 10	Réacteur à Fusion
RD 🎪 4	RD 🎪 3	RD 🎪 6	

ATTAQUES

- IMPACT : 10 🛡 Physiques
- MITRAILLEUSE .38 : 4 🛡 Physiques Burst, Imprécise, Montée, Cadence de tir 2x2, Portée C

MINIGUN : 5 🛡 Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 5, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

ABRITE : Le véhicule est fermé. Les passagers ne peuvent pas être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ce véhicule. Mais ils ne peuvent en retour pas utiliser leurs armes personnelles contre leurs assaillants.

AILES : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)

NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, dégré de complication +1 aux tests de Pilotage.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

MODULE .38 : Deux mitrailleuses montées à l'avant. Poste d'artillerie +1. [munitions de .38]

MODULE MINIGUN : Un minigun lourd monté à la porte latérale.

Poste d'artillerie +1. [munitions de 5mm]

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 3 🛡 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 5 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 30 + 5 🛡 munitions de .38, 20 x 12 + 6 🛡 munitions de 5mm.

VERTIBIRD DE TRANSPORT VB02 PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 5,3 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	3	12
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
2	10	2/2	1 t
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD 🚗 10	RD 🚗 8	RD 🚗 35	5
RD 🚧 10	RD 🚧 8	RD 🚧 10	CARBURANT
RD 🌟 12	RD 🌟 8	RD 🌟 10	Réacteur à Fusion
RD 🎪 5	RD 🎪 3	RD 🎪 6	

ATTAQUES

- IMPACT : 10** Physiques
- GATLING LASER : 3** d'Énergie Burst Perforant 1, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 6, Portée M
- MINIGUN : 5** Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 5, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- AILES** : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)
- NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise. Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE ARMÉ JUSQU'AUX DENTS** : Une arme lourde portative montée, ici une gatling laser montée à l'avant.
Poste d'artillerie +1. [munitions Cellule à fusion]
- MODULE MINIGUN** : Un minigun lourd monté à la porte latérale.
Poste d'artillerie +1. [munitions de 5mm]

INVENTAIRE

- RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + Réparation Diff 1 pour extraire 3 pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 5 Matériaux communs, +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + Science Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 28 + 7 Cellules à fusion, 20 x 12 + 6 munitions de 5mm.

Si l'artilleur et les passagers à l'arrière sont exposés quand ils utilisent le minigun lourd monté ou leurs armes personnelles, les pilotes quant à eux sont abrités.

VERTIBIRD D'ASSAUT VB02 PRÉSERVÉ

Véhicule Aérien

Poids : 5,5 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
3	3	3	12
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
2	6	5/5	500
BLINDAGE	STRUCTURE	RD	PASSAGERS
RD	RD	35	8
11	8	10	CARBURANT
11	8	10	Réacteur à Fusion
11	8	6	
5	3		

ATTAQUES

- IMPACT : 10** Physiques
- GATLING LASER : 3** d'Énergie Burst Perforant 1, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 6, Portée M
- LANCE-MISSILE : 11** Physiques, Blast, Montée, Cad. de tir 2x2, Portée L
- FAT-MAN : 21** Physiques Radioactif Brutal Fracassant, Blast, Imprécis, Montée, Cad. de tir 0, Portée Moyenne
- MINIGUN : 5** Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, Montée, Cad. de tir 5, Portée Moyenne

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- AILES** : Le véhicule se déplace dans les airs avec un moyen de portance. Les véhicules aériens sont rapides, mais parfois difficiles à contrôler dans de mauvaises conditions météorologiques. Vitesse +1 par temps calme. Maniabilité 0 par mauvais temps (vent violent, orage, tempête, etc.)
- NERVEUX** : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise. Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

MODULES D'AMÉLIORATION DE VÉHICULE

- MODULE ARMÉ JUSQU'AUX DENTS X4** : Une arme lourde portative montée, ici une gatling laser, deux lance-missiles et 1 Fan man montés à l'avant. Poste d'artillerie +1.

[munitions Cellule à fusion, Missiles, Mini-Nuke]

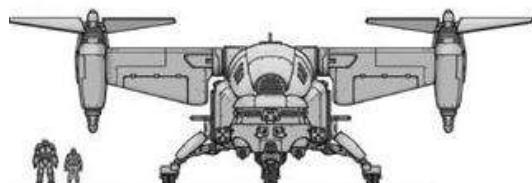
■ **MODULE MINIGUN** : Un minigun lourd monté à la porte latérale.

Poste d'artillerie +1. [munitions de 5mm]

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 1 pour extraire 3 🛡️ pièces mécaniques (1 Effet = +1 matériau rare), 5 Matériaux communs, +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges. 28 + 7 🛡️ Cellules à fusion, 6 +1 🛡️ Missiles, 1 +1 🛡️ Mini-Nuke, 20 x 12 + 6 🛡️ munitions de 5mm.

Si l'artilleur à l'arrière est exposé quand il utilise le minigun lourd monté, les pilotes quant à eux sont abrités.



Cockpit de Vertibird d'Assaut VB02







CHAPITRE 6 – LES BATEAUX



BARQUE

BARQUE NORMALE

Véhicule Marin

Poids : 75 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	1	0	4
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	2	50
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗 RD ⚡	RD 🚗 10	Passagers	-
8 6	10		
ATTAKUES			
IMPACT : 2 🛡 Physiques			

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 0 pour extraire 1 🛡 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA).

* La barque nécessite une à deux rames pour être mise en mouvement (les deux mains sont prises).

Les épaves de barques sont trouvables un peu partout là où il y avait de l'eau autrefois, surtout au niveau des rivières et des lacs.

BARQUE À MOTEUR NORMALE

Véhicule Marin

Poids : 90 kg

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
0	1	1	5
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	2	2	50
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☣	PASSAGERS
RD 🚗 RD ⚡	RD 🚗 10	Passagers	-
8 6	10		
ATTAKUES			
IMPACT : 3 🛡 Physiques			
CARBURANT			
			Flamer Fuel

ATTAKUES

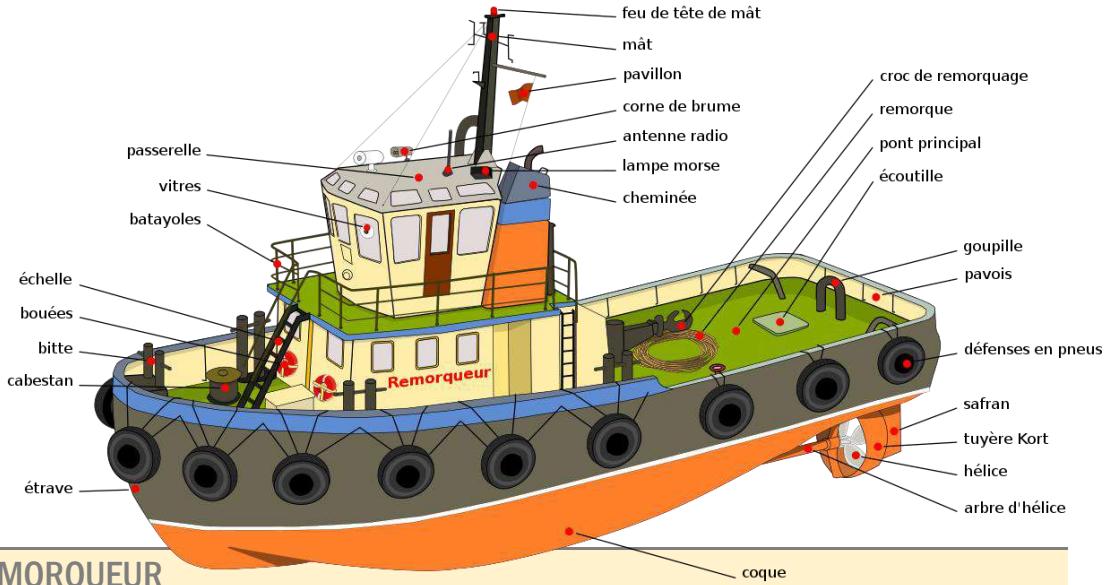
- **IMPACT** : 3 🛡 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

- **EXPOSE** : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.
- **ROBUSTE** : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'**AGI** + **Réparation** Diff 0 pour extraire 1 Pièce mécanique, 1 🛡 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). 6+3 🛡 charges de Flamer Fuel.



REMORQUEUR

REMORQUEUR NORMALE

Véhicule Marin

Poids : 250 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
4	1	3	17
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	4	2	2 t

BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢ PASSENGERS
RD 0	RD 0	
8	7	30
6	4	15
6	4	15
4	3	8

CARBURANT
Réacteur à fusion

ATTAKES

IMPACT : 15 Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

RÉCUPÉRATION : Test d'AGI + Réparation Diff 0 pour extraire 1 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériaux peu commun par PA dépensé (max 3 PA).

Les remorqueurs sont des bateaux de 18 mètres de long pour 4,5 mètres de large, très puissants et très maniables. Ils servaient à guider, tirer, pousser les gros bateaux entrant et sortant des ports, ils les aidait en particulier lors des manœuvres d'accostage. Ils peuvent tracter 40 tonnes et se déplacent à 13,5 nœuds (25 km/h).





VEDETTE

VEDETTE NORMALE

Véhicule Marin

Poids : 10 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	FORCE
2	2	2	6
ARTILLEURS	PASSAGERS	MODULES	CHARGE
-	3	2	250
BLINDAGE	STRUCTURE	RD ☢	PASSAGERS
RD 🚗 RD ⚡	RD 🚗 15	-	
5 5 5 4	8 8 8	CARBURANT	
5 4 3	6	Réacteur à fusion	

ATTAQUES

■ IMPACT : 4 💥 Physiques

PROPRIÉTÉS DU VÉHICULE

■ EXPOSE : Le véhicule possède des ouvertures. Les passagers peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont dans ou sur ce véhicule mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ NERVEUX : Le véhicule est réactif et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

■ ROBUSTE : Le véhicule est facile d'entretien, Diff -1 aux tests de Réparation.

INVENTAIRE

■ RÉCUPÉRATION : Test d'**AGI** + Réparation Diff 0 pour extraire 1 Pièce mécanique, 1 💎 Matériaux communs (1 Effet = +1 matériau rare), +1 Matériau peu commun par PA dépensé (max 3 PA). Test d'**AGI** + **Science** Diff 1 pour extraire le réacteur à fusion contenant 5 + Science charges.

12 mètres de long, 3,5 m de large, une vitesse de pointe de 87 nœuds (161 km/h), la vedette est un bateau à moteur habitable avec un espace sous le pont, fréquemment utilisées pour des activités telles que les croisières, la pêche en mer ou en eau douce et les sports nautiques.



BONUS : RÈGLES DES MONTURES

Les règles pour les montures diffèrent légèrement de celles des véhicules sur certains points mais restent semblables dans l'ensemble.

Sur les points similaires déjà traités, elles renverront soient aux règles de véhicules, soit aux statblocks du Bestiaire de fortune du Wasteland.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Une monture se pilote avec des tests de base de **CAR + Pilotage**.
- Les super mutants ne peuvent monter que des créatures d'Échelle 2+.
- Les personnages en armure assister ne peuvent pas chevaucher de monture.
- Une créature possédant la capacité spéciale Sauvage ne peut servir de monture puisqu'elle ne peut être influencée par le Discours et donc être apprivoisée.

APPRIVOISER UNE CRÉATURE

Trouver une créature dans les Terres désolées et décider de s'en faire une monture ou un animal de compagnie n'est pas chose aisée.

En dehors des dociles brahmines pour qui un simple test de **CAR + Discours** Difficulté 1 est nécessaire pour les apprivoiser, il faut réussir

un test prolongé de **CAR + Discours** Difficulté Échelle de la créature, +2 pour une créature Puissante ou +3 pour une créature Légendaire (Diff 5 max).

■ **Effort** : 10 (20 pour une créature possédant la capacité spéciale Agressive), Résistance Échelle de la créature.

Paliers de progression : 1□, 2□, 3□

1. Réussir à se faire accepter par la créature dans son environnement proche.
2. Réussir à toucher la créature sans qu'elle n'attaque.
3. Réussir à attacher la créature (chevaucher la monture) sans qu'elle ne se débatte.

Posséder le perk Ami·e des animaux réduit à 0 la Résistance du test prolongé et ajoute +1  aux dégâts à l'Effort. De plus, réussir une fois chacun des tests des 2 rangs du perk permet de passer directement un palier de progression.

Une seringue Pax permet également de passer un palier par Effet obtenu.

Les créatures carnivores

Si la créature est carnivore et d'Échelle 1 minimum, ce n'est pas fini car cet apprivoisement est temporaire. Il dure environ une semaine avant que la créature ne soit rappelée par les Terres désolées et sa soif de liberté.

Un clan de goules monteuses de radscorpions, les Nécroards, ont percé le secret de la pérennité de cet apprivoisement. Il vit au cœur de la dangereuse Mer Luminescente qui couvre le sud du Commonwealth et est donc difficile à trouver et à approcher.

Leur secret réside dans un mélange spécial qu'ils appellent le nectar. Celui-ci, administré à la créature hebdomadairement, permet de garder le contrôle sur cette dernière. Dans leur cas, il permet en outre d'éviter aux radscorpions de s'enfouir sous la terre alors qu'ils sont montés.

Fabrication du nectar :

- **Matériaux :**

Axidée x1

Calmex x1

Seringue Pax x1

Matériau peu commun x1.

- **Complexité :** 4

- **Perk :** Chimiste

- **Compétence :** Science

- **Rareté de la recette :** Rare



Axidée : fleur grisâtre, <1 kg, 5 caps, rareté 3

STATBLOCK DE MONTURE

Les statblocks des créatures sont consultables dans le livre de base et le Bestiaire de fortune du Wasteland et servent de base pour les statblocks des montures.

TRANSFORMER UNE CRÉATURE EN MONTURE

- **Mot-clé :** Les montures ne possèdent pas de niveau de retapage comme les véhicules. Elles gardent leurs mots-clés de créature.

- **Type :** Les créatures sont de type Terrestre à moins de posséder la capacité spéciale Volante, auquel cas, elles possèdent le type Aérien. Les créatures possédant la capacité spéciale Aquatique possèdent le type Marin en plus du type Terrestre.

À noter qu'aucune créature totalement aquatiques n'est cataloguée dans le bestiaire, elles ne sont de toute manière pas utilisables comme montures.

- **Échelle :** L'échelle des créatures fonctionne comme celle des véhicules.

Échelle 0 fait référence à toute créature possédant la capacité spéciale Petite et/ou de la taille d'un humain ou plus petit. Si elles sont apprivoisables comme animaux de compagnie, elles ne sont pas chevauchables.

L'échelle 1 couvre les créatures d'environ deux fois la taille d'un humain (brahmme).

L'échelle 2 représente les créatures plus grandes que les brahmines et possédant la capacité spéciale Grosse.

Certaines créatures immenses comme Gojira, ont une échelle 3.

- **Echelle 0 :** créatures Petites, canidés, cazadore...

- **Echelle 1 :** brahmme, radcerf, radcrapaud...

- **Echelle 2 :** créatures Grosses

- **Echelle 3 :** Gojira

- **Echelle 4 :** ?

- **Vitesse :** Les créatures ont toutes une vitesse de 1. Celles possédant la capacité spéciale Rapide gagnent la propriété de monture Nerveuse.

- **Maniabilité :** La maniabilité d'une créature dépend de sa morphologie et du lien du pilote avec elle.

De base, elle est de 1 pour les créatures épaisse comme les brahmines, les radcrapauds et les yao guai, et de 2 pour les créatures agiles comme les radcerfs ou les griffemorts.

Les créatures possédant la caractéristique Lente ont une maniabilité de base de 0.

Si le pilote est le maître de la créature, elle possède alors +1 en maniabilité.

- **Force :** Les créatures ont leur score de CORPS comme Force.

- **Artilleurs :** Il n'y a jamais de poste d'artilleur sur une monture.

- **Passagers :** Le nombre maximum de passagers que peut accueillir une monture d'échelle 1 ou 2 est de un pour une monture bipède et de deux pour une monture quadrupède ou plus.

- **Modules** : Les créatures ne sont pas améliorables, elles ne possèdent donc pas de score maximum de module.
- **Charge** : La charge maximum en kg que peut supporter une monture. Attention, ici, le poids des passagers est à réduire de la charge max :

- **Echelle 0** : CORPS x 5
- **Echelle 1** : CORPS x 20
- **Echelle 2** : CORPS x 40
- **Echelle 3** : CORPS x 100

Les règles de tractage et surcharge sont les mêmes que pour les véhicules.

- **RD et PV** : Voir le statblock de la créature dans le bestiaire.
- **Carburant** : Une créature a besoin de boire de l'eau et de manger une nourriture appropriée à son régime.
- **Inventaire** : Voir le statblock de la créature dans le bestiaire.

Attaques

Les différentes attaques présentées sur le statblock de la créature sont disponibles au pilote avec les règles de compagnon.

- **Impact** : Les montures possèdent également l'attaque Impact comme les véhicules. Elles font alors 2+ Échelle  Physiques Renversement.

Propriétés des montures

Toutes les créatures ont la propriété de monture Expose :

- **EXPOSE** : La monture ne protège pas son pilote ni son passager. Ils peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont sur cette monture mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

Une créature possédant la capacité spéciale Rapide possède la propriété de monture Nerveuse :

- **NERVEUSE** : La monture est réactive et rapide de réaction au pilotage, ce qui peut être une bonne chose comme une mauvaise.

Succès automatique +1 aux tests d'Évasion, degré de complication +1 aux tests de Pilotage.

PILOTER UNE MONTURE

LE ROLE DE PILOTE

Seul le rôle de Pilote subsiste.

Il n'est pas possible d'installer une arme montée sur une monture, son utilisation est trop effrayante pour l'animal, donc il n'y a pas de poste d'artilleur. En revanche, il reste possible pour les passagers d'utiliser leurs armes personnelles.

UTILISER UNE MONTURE

Actions de monture

- **Assumer le rôle (Action mineure)** : Prendre les commandes de la monture.
- **Monter / descendre de la monture (Action mineure)** : Un personnage peut assumer le rôle de pilote dans le cadre de l'action Monter sur la monture.
- **Évasion** : En réaction à une attaque contre la monture, son pilote ou son passager, le pilote de la monture peut tenter une action d'évitement, un test d'**AGI + CORPS de la créature + Pilotage**.

L'attaque devient alors un test opposé entre les deux pilotes, avec un nombre de succès automatique pour l'attaquant égal à l'Échelle de la monture qui tente l'évasion.

Mouvements de monture

Voir les mouvements de véhicules.

Le terrain

Test de terrain : Lors de la conduite d'une monture, le pilote effectue un test de terrain avec **PER + AUTRE de la créature + Pilotage** pour déterminer comment le duo se débrouille et si cela se passe comme ils veulent.

Voir dans la partie véhicules pour la Difficulté des tests de terrain.

La consommation des montures

Les créatures possèdent les mêmes besoins qu'un humain à l'échelle 0, le double à l'échelle 1, etc. De plus, elles ont un régime soit carnivore, soit herbivore (parfois omnivore).

Carnivore échelle 1 : 4 viandes et 6 eaux purifiées (ou 12 eaux sales).

Herbivore échelle 1 : 4 végétaux et 6 eaux purifiées (ou 12 eaux sales).

Une créature laissée libre de vaquer à ses occupations pendant la nuit trouve de quoi se nourrir dans le périmètre et même de quoi s'abreuver s'il y a un point d'eau.

Lors des voyages, les montures trouvent de quoi se nourrir elles-mêmes si pendant la nuit elles ne sont pas mises à contribution et laissées libres.

Les créatures ne craignent pas la maladie en consommant de l'eau sale ou de la nourriture crue.

COMBATTRE LES MONTURES

ATTAQUER

Le pilote attaque

Pendant son tour, le pilote d'une monture peut tenter de faire attaquer une cible à portée par sa monture (voir règles de compagnon) ou lui faire faire une bousculade en faisant un test de **CAR + Pilotage**. Si l'attaque est réussie, elle inflige l'Impact de la monture.

Effet d'Impact Renversement : Si un ou plusieurs effets sont obtenus sur le jet de dégâts, la cible est renversée (véhicule d'échelle inférieure à la monture) ou envoyée au sol (piéton) à moins qu'elle ne réussisse un test de **FOR du véhicule + Pilotage** (véhicule) ou **FOR ou AGI + Athlétisme** (piéton). Difficulté égale au nombre d'Effets obtenus.

Le passager attaque

Si la monture est quadrupède ou plus, elle peut porter un passager qui peut faire des attaques avec ses armes personnelles normalement.

CIBLER UNE MONTURE

Les montures peuvent être ciblées par une attaque normalement. Les dégâts infligés réduisent les PV après réduction de la RD de la zone ciblée. Voir le statblock de la créature dans le bestiaire.

Défense d'une monture

Voir le statblock de la créature dans le bestiaire.

Les Blessures graves

Les règles sont les mêmes que pour les PJ. Les soins fonctionnent également à l'identique.

MONTURE BRAHMINE

Créature Terrestre

Poids : 1 t

ÉCHELLE	VITESSE	MANIABILITÉ	CORPS
1	1	1	6

PASSAGERS	RÉGIME	CHARGE
2	Herbivore	240

ATTAQUE DE MONTURE

■ **IMPACT : 3**  Physiques Renversement

PROPRIÉTÉS DE LA MONTURE

■ **EXPOSE** : La monture ne protège pas son pilote ni son passager. Ils peuvent être directement la cible d'attaques extérieures quand ils sont sur cette monture mais peuvent également utiliser leurs armes personnelles pour tirer sur leurs assaillants.

■ **BÊTE DE SOMME** : La créature peut supporter le double de la charge max calculée normalement (déjà calculé dans le statblock).

