

Fallout RPG

Lionel Tardy **Marc Bettex**

<http://www.fallout-rpg.com>

version 5.2

Introduction	12
Le jeu de rôle.....	12
Equipement	13
Glossaire	13
Création des personnages.....	14
Concept.....	14
Races.....	16
Humains.....	16
Goules.....	16
Mutants.....	17
Semi-mutants.....	18
Griffemorts.....	18
Attributs primaires	19
Attributs secondaires.....	20
Métiers.....	21
Artisan.....	21
Militaire.....	22
Leader.....	23
Savant.....	24
Mafieux.....	24
Compétences	25
Connaissances.....	27
Qualités.....	27
Touche finale.....	29
Résumé de la Création.....	29
Archétypes.....	29

Le jeu.....	36
Introduction.....	36
Actions.....	36
Division temporelle.....	37
Déplacements.....	37
Chutes.....	38
Terrain.....	38
Charge.....	38
Longues distances.....	38
Rencontres aléatoires.....	40
Tests.....	40
Tests normaux.....	40
Tests en opposition.....	40
Réussites critiques.....	40
Echecs critiques.....	40
Modificateurs.....	41
Préparation.....	43
Combat.....	43
Déroulement.....	43
Ordre.....	43
Toucher.....	43
Portée.....	44
Localisation des dégâts.....	44
Calcul des dégâts.....	45
Coups critiques.....	45
Echecs critiques.....	45
Explosifs.....	45
Fin.....	45
Véhicules.....	46
Structure.....	46
Dégâts & Mort.....	46
Généraux.....	46
Feu & Acide.....	47

Poison & Gaz.....	47	Bestiaire.....	58
Radiations.....	47	Animaux.....	58
Electricité.....	48	Brahmine.....	59
Substances chimiques.....	48	Cancrelat géant.....	59
Etats de fatigue & Blessures.....	48	Cyberdog.....	59
Soins.....	48	Fourmi géante.....	60
Mort.....	49	Gecko.....	60
Jets de sauvegarde.....	49	Loup.....	60
Vie quotidienne.....	49	Mante.....	60
Objets & matières.....	50	Molerat.....	61
Artisanat & Réparations.....	50	Pigrat.....	61
Dialogues.....	50	Radrat.....	61
Marchandage.....	51	Radscorpion.....	61
Réputation.....	51	Rat géant.....	62
Vol & forfanteries.....	51	Humanoïdes.....	62
Discrétion.....	51	Monstres.....	62
Pièges & Explosifs.....	51	Centaure.....	62
Vol.....	52	Floater.....	63
Crochetage.....	52	Wanamingo.....	63
Avancement.....	52	Plante sporeuse.....	63
Expérience.....	52	Arbitrage.....	64
Passage de niveau.....	53	Utilisation des règles.....	64
Connaissances.....	54	Elaboration d'un scénario.....	64
Changer de métier.....	54	Création de PNJ.....	65
Spécialisations.....	54	Conception d'une campagne.....	65

Univers.....	66
Survol Historique.....	66
Les conséquences de la guerre.....	68
Les mutations.....	68
Le climat.....	68
La civilisation.....	69
La vie dans le monde de Fallout.....	69
La vie quotidienne.....	69
La société.....	69
Les convictions morales.....	69
Le commerce.....	70
La technologie.....	70
Les lieux importants.....	70
Abri 13.....	70
Abri 15.....	71
APE.....	71
Arroyo.....	71
Bunker des Collines Perdues.....	71
Dépôtville.....	71
Entrepôt militaire de la Sierra.....	71
Gecko.....	71
Grand Canyon.....	72
Hoover Dam.....	72
Klamath.....	72
Khans.....	72
L'Abbaye.....	72
La Cité de l'abri.....	72
La Fosse.....	73
Le Centre.....	73
Le Cimetière.....	73
Le Rayon.....	73
Les Sables Ombragés.....	73
Les Collines Brisées.....	73

Mariposa.....	74
Modoc.....	74
Navarro.....	74
Nécropolis.....	74
New Reno.....	74
Plate-forme pétrolière Poséidon.....	74
Redding.....	75
San Francisco.....	75
Les Organisations.....	76
La Confrérie de l'Acier.....	76
Les Disciples de l'Apocalypse.....	76
L'Enclave.....	76
Les Enfants de la Cathédrale.....	76
Les Esclavagistes.....	76
Les Familles de New Reno.....	77
Les Gangs.....	77
Les Gardes du Désert.....	77
Les Hubologistes.....	77
Les Pillards.....	77
La République de Nouvelle Californie.....	78
Les Shi.....	78
Les Tribus.....	78
L'Unité.....	78
Eléments de background.....	79
Les Abris.....	79
Cat's Paw.....	80
Chronologie détaillée.....	80
Citations.....	91

Equipement.....	92	Index.....	118
Armes à feu légères.....	93		
Pistolets.....	93	Divers.....	126
Révolvers.....	93	Queue de Radscorpion farcie aux champignons, flambée au whisky.....	126
Pistolets mitrailleurs.....	94	Sources et références.....	127
Divers.....	94	Crédits.....	127
Armes à feu moyennes.....	95		
Fusils.....	95		
Fusils à pompe.....	96		
Mitraillettes subsoniques.....	96		
Fusils d'assaut.....	97		
Divers.....	98		
Armes à feu lourdes.....	99		
Mitrailleuses.....	99		
Miniguns.....	99		
Divers.....	100		
Armes à énergie légères.....	100		
Armes à énergie moyennes.....	101		
Armes à énergie lourdes.....	102		
Armes de corps à corps.....	102		
Armes blanches.....	102		
Armes de jet.....	104		
Pièges & Explosifs.....	105		
Armures légères.....	107		
Armures moyennes.....	108		
Armures lourdes.....	109		
Substances chimiques.....	110		
Divers.....	112		
Vivres et matériel de subsistance.....	112		
Matériel divers.....	112		
Matériel spécialisé.....	113		
Munitions.....	114		
Véhicules.....	115		

Le seul avantage de vieillir, c'est d'être maître de ses décisions. Les nouveaux dirigeants de la Tribu m'ont demandé de consigner mes mémoires dans un journal pour les prochaines générations. Bah! Tout ce qu'ils ont besoin de savoir, c'est par la sueur et le sang qu'ils l'obtiendront, et non avec un bout de papier sur lequel figurent quelques lettres. Mais qui sait ce que l'avenir nous réserve, peut-être ont-ils raison après tout. Pour les contenter, j'ai noté ce qui me semble important. Ils veulent que j'écrive mes mémoires. Bien. Je le ferai. Mais je le ferai comme il me plaira. Et je suis assez grand pour ça.

Ce livre va vous permettre de vivre des aventures dans le monde de Fallout. Peut-être connaissez-vous les jeux vidéo (Fallout, Fallout 2 et Fallout Tactics) mettant en scène ce monde. Fallout RPG vous propose d'incarner un personnage comparable à ceux de ces jeux et de le faire évoluer dans ce monde avec quelques dés, de quoi écrire et bien sûr d'autres joueurs. L'esprit des règles des jeux informatiques a été repris mais adapté pour un jeu plus fluide et plus simple. Des améliorations et des précisions au système original ont également été apportées afin de le diversifier et d'étendre l'aspect d'actions autres que le combat. Il ne vous reste plus qu'à dévorer cet ouvrage afin de pouvoir entrer de plein pied dans le monde post-apocalyptique de Fallout.

Le jeu de rôle

Il s'agit avant tout d'un jeu d'équipe. Le but n'est pas de gagner mais de vivre une aventure avec d'autres joueurs et d'arriver à survivre dans l'univers du jeu. L'un des participants sera maître de jeu (MJ), c'est-à-dire celui qui créera et racontera le scénario que vous allez jouer, arbitrera les combats et incarnera les personnages non joueurs (PNJ). Les autres participants incarneront des personnages qui joueront l'histoire qui leur est proposée. Il faut donc être au moins deux, mais un jeu sera beaucoup plus intéressant si vous jouez à plusieurs (4 ou 6 voir plus).

N'oubliez pas que même si le maître de jeu a prévu un scénario c'est à vous de décider de la manière dont vous allez le jouer. Vous êtes totalement libre de faire ce que vous voulez, dans la mesure où vous respectez la psychologie de votre personnage, contrairement aux jeux de rôle informatiques. Vous êtes libre de décider si pour obtenir un objet, vous allez discuter avec un marchand, l'assassiner pour le prendre sur son cadavre ou bien le lui voler discrètement.

Lorsque vous décidez d'effectuer une action que vous seriez susceptible de rater, vous devez faire un test de compétence qui déterminera le succès de cette action (c'est au MJ de décider quand vous devez effectuer des tests). Le jeu de rôle est un jeu de groupe, où vous vivez une histoire mise en scène par le maître de jeu dans laquelle vous pouvez faire ce que vous voulez et résoudre les quêtes qu'il vous propose de la manière que vous voulez. Le but reste de parvenir à faire les quêtes prévues par le maître de jeu. N'oubliez pas que le jeu de rôle est avant tout destiné à vous amuser.

Introduction

Equipement

Pour jouer à Fallout RPG, vous aurez besoin entre autre des choses suivantes:

- Le Livre de règles Fallout RPG
- Une Feuille de Personnage par joueur
- Des dés: 1D4, 5D6, 1D10, 1D20, 1D100*
- De quoi écrire (crayon et gomme recommandés)
- Des feuilles vierges pour prendre des notes

Le maître de jeu peut avoir besoin du double de dés que les joueurs et d'un écran de jeu comportant un résumé des principales règles.

** 1D6 signifie 1 Dé à 6 faces; 1D20: 1 Dé à 20 faces.*

Glossaire

Les termes suivant sont des expressions propres aux jeux de rôle en général qui seront utilisées tout au long du livre.

Action: Dès que votre personnage décide de faire quelque chose, il s'agit d'une action. Les personnages peuvent effectuer un nombre limité d'actions par round durant les combats.

Attributs: Les attributs représentent les caractéristiques fondamentales de votre personnage tel que sa force, son intelligence, etc... Ils détermineront la plupart des autres compétences.

Bonus: Un bonus est un nombre ajouté à un test. (p.ex +10% pour ouvrir une porte avec un coup de pieds car elle est rouillée).

Compétence: Les compétences représentent les connaissances et les techniques que vous avez apprises.

Expérience: En fonction de ce que vous faites dans la partie, de la manière donc vous accomplissez vos actions, vous gagnerez plus ou moins d'expérience ce qui vous permettra de passer des niveaux.

Fatigue: Plus vous êtes fatigué plus vous recevez de malus lors de vos tests.

Jet de dés: Il s'agit simplement de lancer un ou plusieurs dés. 2D8 signifie que vous devez lancer 2 dés à 8 faces.

Karma: Il s'agit de votre réputation dans monde de Fallout.

Malus: Un malus est un nombre soustrait à un test. (p.ex -75% pour atteindre une cible car il fait très sombre).

Maître de jeu: Le maître de jeu est celui qui arbitre la partie, incarne les PNJ, prépare le scénario et le raconte.

Niveaux: Les niveaux représentent des étapes dans votre progression. A chaque passage de niveau, vous gagnez des points de compétences et d'autres avantages.

Personnage joueur: Personnage du scénario incarné par un joueur.

Personnage non joueur: Personnage incarné par le MJ.

Point de santé: Il représente le total de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir.

Qualités: Les qualités sont des aptitudes spéciales que vous avez, elles sont souvent à double tranchant.

Round: Un round est une période de ~6 secondes dans le jeu qui découpe les combats. Chaque joueur joue 1 fois par round et ce jusqu'à la fin du combat.

Scénario: Le scénario est l'histoire dans laquelle vous allez évoluer. Il s'agit d'un cadre général dont seul les grandes lignes et certaines situations ont été définies, le reste étant fait par le groupe de joueurs

Spécialisations: Après le passage de certains niveaux, vous pouvez choisir de vous spécialiser dans certains domaines.

Test: Chaque fois que vous êtes susceptible de rater une action, vous devez faire un test pour déterminer par probabilité si oui ou non vous réussissez l'action en question.

La Guerre. Je ne connais pas grand-chose sur la guerre, mais peu importe. Beaucoup de gens sont morts quand des milliers de bombes atomiques ont éclaté et ont détruit une grande partie du monde. Si vous ne avez pas ce qu'est une bombe atomique, imaginez l'inimaginable. Les bombes atomiques, c'est pire que ça.

Tout au long du jeu, vous serez amené à incarner un personnage qui vivra une aventure préparée par le maître de jeu. Pour ce faire vous devrez créer votre personnage selon les règles présentées dans ce chapitre. Vous êtes totalement libre quant aux personnages que vous souhaitez incarner: homme ou femme, brute ou gringalet, Humain ou Mutant, c'est à vous d'imaginer et de créer le personnage qui vous servira d'avatar dans le monde de Fallout. Évitez de créer votre héros en vous basant sur les avantages et défauts des différentes caractéristiques. Pensez plutôt à sa psychologie et choisissez ses attributs en conséquence. Normalement ses caractéristiques et son comportement (la manière dont vous le ferez interagir avec son environnement) doivent correspondre. N'oubliez pas d'aborder la création de votre personnage par rapport au groupe de joueurs dont vous faite partie. Une équipe ne possédant que des personnages aux talents similaires sera moins efficace qu'un groupe diversifié. Une combinaison de talents sera bien plus avantageuse et profitable au déroulement de l'aventure. Pour créer vos personnages, vous trouverez un résumé de la création en fin de chapitre. Si vous souhaitez jouer immédiatement, vous trouverez des archétypes de personnages à la fin de ce chapitre.

Concept

Lors de la création du personnage, vous aurez à faire avec différents attributs et caractéristiques. Voici un aperçu des principaux paramètres de la feuille de personnage (voir feuilles annexes).

Attributs primaires: Il y a sept attributs primaires qui définissent la façon dont la nature a gâté votre personnage à la naissance: Force, Endurance, Agilité, Perception, Intelligence, Charisme et Chance. Ce sont les caractéristiques de base de votre personnage. Elles définissent vos qualités et défauts majeurs. Par la suite, elles détermineront la valeur des autres attributs et compétences. Ils ne peuvent pas être modifiés en cours de partie à moins d'utiliser ultérieurement une spécialisation.

Attributs secondaires: Ils regroupent tous les attributs ayant une influence directe sur le comportement et les actions de votre personnage avec son environnement. Ils représentent entre autres votre aptitude à éviter les coups, les dégâts que vous infligez, ou encore votre sensibilité aux poisons et drogues. Ils dépendent directement des attributs primaires.

Création des personnages

Compétences: Elles représentent votre capacité à mettre en pratique vos connaissances et vos savoir-faire. Ce sont les aptitudes pratiques que votre personnage a acquises et peut acquérir au cours de sa vie par l'exercice. Chaque compétence correspond à une ou plusieurs actions spécifiques. Le type de personnage que vous décidez de jouer et son métier influencent directement celles-ci. Un voleur n'aura pas les mêmes compétences qu'un guerrier ou un diplomate. Elles peuvent être augmentées au fil du temps avec les points de compétences acquis lorsque votre personnage change de niveau en gagnant de l'expérience. Elles dépendent de vos attributs primaires et varient en conséquence.

Connaissances: Ce sont les connaissances théoriques et pratiques de votre personnage liées à son métier et son passé. Elles regroupent deux catégories: Vos connaissances dans les domaines tels que les langues, les sciences, la mécanique, etc. Vos compétences martiales avec des armes à feu, des armures ou à mains nues. Les connaissances donnent un bonus lors de l'utilisation d'une compétence associée. Pour plus de détails sur le fonctionnement des connaissances, référez-vous au descriptif dans le chapitre «le jeu».

Qualités: Vous avez la possibilité d'affiner les caractéristiques de votre personnage avec les qualités. La plupart sont à double tranchant, vous conférant à la fois un avantage et un désavantage mais vous permettent d'avoir un personnage plus typé.

Spécialisations: Tous les trois ou quatre niveaux (selon votre race), votre personnage peut prendre une nouvelle spécialisation. Celle-ci permet d'améliorer les caractéristiques de votre héros en agissant sur une ou plusieurs caractéristiques spécifiques. Parfois la spécialisation affectera une de vos compétences ou ajoutera une nouvelle capacité à votre personnage. Les spécialisations permettent souvent de modifier des attributs non modifiables par les points de compétences.

Karma: Cet attribut représente votre réputation générale dans l'univers. Un karma négatif vous désigne comme étant mauvais, à l'inverse, un karma positif vous désigne comme bon. Plus celui-ci est élevé, plus vous êtes connu. 0 de karma correspond à un personnage neutre et peu connu. Vos actions influencent directement sur cet attribut. C'est au MJ de vous donner ou de vous enlever des points. Le karma peut varier d'une région à l'autre. Pour plus de détail sur son fonctionnement, référez-vous au chapitre «Jeu».



Races

La première étape de la création de votre personnage est le choix de sa race. Celle-ci déterminera non seulement ses caractéristiques physiques et mentales mais aussi la manière dont le monde le percevra et interragira avec lui. Un Mutant ne sera pas perçu comme un simple Humain lorsqu'il entre dans un bar. Chaque race a une psychologie et une nature particulière. Vous pouvez choisir parmi cinq races différentes: Humains, Goules, Mutants, Semi-mutants et Griffemorts. Sur votre feuille de personnage, notez les différents ajustements en fonction de la race choisie.

Humains

Les Humains sont les miraculés de la guerre nucléaire. Certains ont survécu en se réfugiant dans les grands abris souterrains. D'autres se trouvaient dans des régions moins touchées au moment de la guerre. Les survivants ont fondé différentes colonies et villes en essayant tant bien que mal de survivre. Race dominante avant la guerre, ils doivent maintenant partager ce qu'il reste du monde avec d'autres Humains devenus bien différents d'eux.

Mental: Les Humains sont des êtres ayant un grand pouvoir d'adaptation et une grande ambition. Ils sont extrêmement dissemblables entre eux tant sur le plan physique que moral. Chaque communauté, village ou tribu a désormais ses propres coutumes et lois. Il n'y a pas de règles générales concernant les Humains à cause de leur diversité.

Physique: Les Humains mesurent généralement de 1,50 mètres à 1,90 mètres. Leur poids varie entre 50 et 100 kilos. Les hommes sont plus grands et plus robustes que les femmes. Leur apparence physique est extrêmement variable, par exemple leurs cheveux vont du blond au roux en passant par le brun, le châtain et le noir (raides, lisses, frisés). Quant à leur peau, il existe une infinité de nuances allant du blanc de lait au brun foncé. Les hommes sont pourvus d'une pilosité plus développée que les femmes notamment au niveau du torse et du visage. Les Humains atteignent leur maturité aux alentours de 16 ans et leur espérance de vie varie entre 50 et 70 ans. Des cas isolés atteignent parfois un siècle d'existence.

Relations: Sur la question des autres races, les Humains sont très divisés. Certains prônent un rejet des autres formes de vie engendrées par la guerre. D'autres y voient de précieux alliés et partenaires.

Nature: Les Humains n'ont pas de nature particulière. Certains sont bons, d'autres mauvais, d'autres changent d'orientation au cours de leur vie. Les autres personnes que vous rencontrez auront donc peu d'a priori vis-à-vis de vous si ce n'est par rapport à votre apparence physique et à votre sexe.

Tableau 1.1 - Ajustements des Humains

	FO	EN	AG	PE	IN	CH
Min	1	1	1	1	1	1
Max	10	10	10	10	10	10
+/-						

Spécialisation tous les 3 niveaux

Goules

Durant la guerre, de nombreux Humains qui n'avaient pas pu trouver refuge dans les abris furent exposés à de très grandes doses de radiations. Ceux qui n'en moururent pas devinrent des Goules: des êtres humains ayant muté à cause des radiations.

Mental: À cause de leur physique, les Goules sont souvent mises à l'écart par les autres communautés. Moins fortes et moins agiles à cause de leurs mutations, ce sont généralement des créatures calmes et pacifiques. Les souffrances physiques ne les effraient guère après les épreuves qu'elles ont déjà traversées. Les Goules vivent entre elles et sont souvent méfiantes à l'égard des autres créatures. Beaucoup de Goules ayant vécu la guerre sont parfois plus sages et moins belliqueuses que les autres races.

Physique: Affectées par les radiations à un niveau cellulaire, elles sont partiellement immunisées contre les effets du vieillissement. Elles atteignent parfois jusqu'à 300 ans. Elles ont aussi subi des modifications au niveau de leur aspect: leur corps est légèrement difforme. Leur peau pend sur leurs os et arbore des couleurs allant du vert au brun. Certaines sont même blanches. La plupart des Goules ne peuvent pas se reproduire. Certains individus y parviennent quand même. La majeure partie des créatures nées d'une union avec une Goule ne sont pas viables. Diminuées physiquement, elles ont gagné en intelligence et en endurance. Les Goules mesurent généralement entre 1,5 et 2,5 mètres et pèsent entre 50 et 120 kilos.

Relations: Les Goules vivent en petites communautés entre elles. Bien qu'elles acceptent la présence des autres races, les Goules sont souvent méfiantes à l'égard d'autres individus. Elles ont souvent été victimes de groupes Humains ou Mutants visant à les éradiquer. Ayant une résistance naturelle aux radiations, les Goules travaillent pour la plupart dans des lieux tels que centrales nucléaires, décharges, lieux d'impacts majeurs, etc.

Nature: Les Goules sont généralement pacifiques. Elles sont moyennement bien tolérées par les autres races, certaines communautés d'Humains les rejetant. Rappelez-vous que physiquement elles inspirent le rejet.

Tableau 1.2 - Ajustements des Goules

	FO	EN	AG	PE	IN	CH
Min	1	4	1	1	1	4
Max	8	10	10	10	10	10
+/-	-1	+1			+1	

Spécialisation tous les 4 niveaux

Résistance aux poisons: +30%

Résistance aux poisons: +70%

Mutants

Après la guerre, un ressortissant de l'Abri 8 nommé Richard Grey, prit part à une expédition visant à étudier l'apparition de formes de vie mutantes. Lors de l'exploration d'une base militaire, il tomba dans une cuve de FEV. Ce virus créé par l'armée permettait d'améliorer le physique des soldats. Mélangé aux radiations, il créait des Mutants. Horriblement transformé, après avoir fusionné avec l'ordinateur central, Richard Gray, désormais connu sous le nom de «Maître» décida de créer une nouvelle race qui supplanterait les Humains. Ses premières expériences se soldèrent par des échecs. Il réussit finalement à rendre les personnes infectées plus fortes et plus résistantes au détriment de leur apparence physique. Les Mutants créés furent ses esclaves jusqu'à ce qu'il fût vaincu. Libérés, ils se sont intégrés à la société, jouant la plupart du temps des rôles de guerriers et de mercenaires. Une partie a toujours pour but de détruire l'humanité et devenir la nouvelle race dominante.

Mental: Les Mutants sont moins intelligents que les autres races. A cause du virus qui coule dans leurs veines ils ont un caractère belliqueux et bagarreur et ont tendance à être plus rapidement atteints de sénilité. Ils sont organisés en bandes à la tête desquelles se trouve un chef plus fort ou plus malin que les autres.

Physique: Ils vivent jusqu'à 150 voir 200 ans. Leur apparence est plus proche des Humains que les Goules. Leur peau est verte, brunâtre et rugueuse. Ils ont des traits anguleux et durs. (Leur visage se couvre généralement de pustules) Leur corps est grand et très musclé. Encore plus que les Goules, les Mutants ont de la peine à se reproduire (1% de réussite). A cause de leur physique, les Mutants ne peuvent utiliser des armures faites pour les Humains et ne peuvent pas utiliser facilement des petites armes; ils ont de trop grosses mains! Ils mesurent généralement entre 2 et 3 mètres et pèsent entre 100 et 200 kilos.

Relations: Tout comme les Goules, les Mutants sont mal vus par certaines communautés Humaines qui les considèrent souvent comme des brutes hostiles sans cervelle, les ravages de l'armée du «Maître» n'ayant toujours pas été oubliés. Ils entretiennent rarement des relations amicales avec les autres races. S'ils les fréquentent c'est le plus souvent pour des raisons commerciales. Même s'ils se sont intégrés dans les diverses sociétés les autres races restent relativement méfiantes à leur égard. Au même titre que les Goules, certaines communautés ne les acceptent pas du tout.

Nature: Les Mutants sont des êtres assez brutaux. Ils ont facilement tendance à résoudre les problèmes par la force plutôt que par la ruse.

Tableau 1.3 - Ajustements des Mutants

	FO	EN	AG	PE	IN	CH
Min	5	1	1	4	1	1
Max	10	10	8	10	7	10
+/-	+2	+1			-1	-1

Spécialisation tous les 4 niveaux

Résistance aux radiations: +60%

Résistance aux poisons: +20%

Place +5



Semi-mutants

Les Semi-mutants sont le fruit de l'union d'un Mutant et d'un Humain. Physiquement ils ressemblent à des Humains au physique disgracieux un peu plus grand que la moyenne. Ils ont en partie hérité des avantages de leurs deux parents. Ils sont relativement rares à cause de la peine que les Mutants peuvent avoir à procréer et du peu d'Humains consentant à s'accoupler avec un Mutant. Ils peuvent vivre jusqu'à environ 150 ans. Ils mesurent généralement entre 1,8 et 2,2 mètres et pèsent entre 75 et 150 kilos

Mental: Tout comme les Humains, l'esprit des Semi-mutants varie en fonction de l'individu. Ils ont une légère tendance à être malcommodes.

Physique: Les Semi-mutants ressemblent énormément aux Humains. Leurs traits sont un peu plus carrés et leur peau plus rêche mais ils peuvent facilement se faire passer pour des Humains.

Relations: Les Semi-mutants entretiennent de bonnes relations aussi bien avec les Humains que les Goules ou les Mutants. Ils servent parfois d'intermédiaires entre des factions de Mutants et d'autres races.

Nature: Les Semi-mutants sont moins agressifs que leurs cousins Mutants. Grâce à leur physique Humain, ils sont très bien intégrés dans les sociétés, leur présence restant rare.

Tableau 1.4 - Ajustements des Semi-mutants

	FD	EN	AG	PE	IN	CH
Min	3	1	1	2	1	1
Max	10	10	10	10	10	10
+/-	+1					

Spécialisation tous les 4 niveaux

Résistance aux radiations: +30%

Résistance aux poisons: +10%

Griffemorts

Les Griffemorts sont d'énormes lézards mutants doués d'intelligence. Ils se tiennent sur leurs pattes arrières, mesurent plus de deux mètres et ont une peau de couleur brune. Les Griffemorts sont le résultat d'un mélange accidentel d'ADN Humain et de lézard. Ils vivent en tribus de 50 à 100 individus et passent le plus clair de leur temps à protéger leurs femelles et à chasser. Ils ont leur propre langage mais certains ont appris à communiquer avec les autres races. Ils sont vus comme des ennemis et sont chassés à vue. Leur nom vient des énormes os qui leur sortent des «mains» et qui s'apparentent à de gigantesques griffes.

Mental: L'instinct animal prime avant tout chez ces créatures, elles pensent surtout à survivre et ne sont ni mauvaises ni bonnes. Certains individus arrivent à communiquer avec les Humains bien que leur langage soit difficile à comprendre.

Physique: Les Griffemorts ont un corps de bipède. Leurs pattes arrières ressemblent à des jambes Humaines mais plus épaisses et couvertes de poils. Ils ont un torse velu et puissant. Leurs bras se terminent par de longues griffes qui sortent de leurs mains et leur tête est ornée de deux cornes. Ils ne peuvent pas utiliser d'armes autres que leurs griffes. Ils mesurent généralement entre 2 et 3 mètres et pèsent entre 100 et 200 kilos. Ils ne vivent pas plus de 14 ans et sont considérés comme majeurs à l'âge de quatre ans.

Relations: Les Griffemorts sont craints et chassés par les autres races à cause de leur comportement souvent hostile. En conséquence, ils n'ont que peu de contacts avec les Humains, Goules et Mutants.

Nature: Sans être mauvais, les Griffemorts sont généralement hostiles envers les autres races, leur instinct de survie primant facilement sur leur raison. Ils préfèrent éviter les Humains qui les tuent à vue la plupart du temps. Seuls quelques rares individus collaborent avec les autres races.

Tableau 1.5 - Ajustements des Griffemorts

	FO	EN	AG	PE	IN	CH
Min	3	1	1	2	1	1
Max	10	10	10	10	10	10
+/-	+1	+1	-1	+1	-1	

Spécialisation tous les 4 niveaux

Place -5

Résistance aux dégâts normaux +15%, CA +8

Tableau 1.6 - Attaques des Griffemorts

Nom	Compétence	PA	Dégâts
Coup de griffe	Combat	3	3DG+DM
Lacérer	Combat	3	4DG+DM
Morsure	Combat	3	5DG+DM
Coup de corne	Combat	5	6DG+DM

Attributs primaires

Vous devez définir vos attributs primaires. Plus un attribut est bas, plus il est mauvais. Un attribut à 5 est considéré comme normal. En dessous de 3 vous êtes sérieusement handicapé. En dessus de 8 vous êtes très doué. Vous devez avoir au minimum 1 et au maximum 10. Vous avez 35 points à répartir entre les six attributs: Force, Endurance, Agilité, Perception, Intelligence et Charisme. Ajoutez les bonus et malus de votre race. Prenez garde à ne pas dépasser les maximums raciaux.

Force (FO): La force représente la force physique de votre personnage. Cette caractéristique influence entre autre la charge que vous pouvez transporter, vos dégâts de mêlée et vos points de santé. Certaines armes ou armures requièrent une force minimale pour être utilisées.

Endurance (EN): Il s'agit de la résistance physique de votre personnage, sa capacité à résister aux dégâts, poisons, et à la fatigue. Un personnage plus endurant pourra encaisser beaucoup de dégâts avant de succomber.

Perception (PE): La perception est la capacité que votre personnage a de percevoir son environnement, remarquer des détails et interpréter une situation donnée. Elle influence certaines compétences. Elle modifie aussi la distance à laquelle votre personnage peut tirer avec une arme et sa capacité à viser une cible.

Agilité (AG): L'agilité représente la vitesse de réaction de votre personnage et la précision avec laquelle il exécute ses actions. Elle influence entre autre la classe d'armure et en grande partie votre capacité à viser.

Intelligence (IN): L'intelligence est la capacité que vous avez à réfléchir, mémoriser des informations, etc. Beaucoup de compétences non martiales dépendent de l'intelligence. Elle influence notamment le nombre de points de compétence que vous gagnez lors du passage de niveau.

Tableau 1.7 - Exemple d'attribution des points

John veut créer un guerrier Mutant. Il répartit donc avec 35 points dans les 6 premiers attributs primaires comme suit:

FO	EN	AG	PE	IN	CH	C
8	8	5	5	4	5	-

Puis il ajoute les bonus et malus de sa race

FO	EN	AG	PE	IN	CH	C
10	9	5	5	3	4	-

Il lance 2D4+2 pour déterminer sa Chance. Il tire deux fois 3. Ils obtient donc un 8.

FO	EN	AG	PE	IN	CH	C
10	9	5	5	3	4	8

Charisme (CH): Le charisme représente votre capacité à vous faire apprécier des autres, votre éloquence et votre capacité à avoir la bonne attitude et les mots justes dans telle ou telle situation. Un personnage charismatique est un leader qui sait diriger et convaincre. En aucun cas le charisme ne définit la beauté physique de votre personnage.

Chance (C): La chance influence les réussites critiques. Elle peut aussi servir dans toutes sortes de situations. Lors d'un combat si vous êtes à terre, blessé et à court de munitions, vous allez peut-être miraculeusement trouver un fusil armé dans le sable et pouvoir faire feu sur votre ennemi. L'attribut Chance est déterminé par un jet de $2D4 + 2$.

Attributs secondaires

Après avoir déterminé vos attributs primaires, vous allez devoir calculer vos attributs secondaires. Ils influenceront directement vos réactions et votre comportement dans le jeu par rapport aux actions des autres personnages et à l'influence de votre environnement, dans les combats, lorsque vous recevez des dégâts, etc.

Chance critique (CC): Elle représente la chance que vous avez d'effectuer des réussites critiques lors de vos actions (voir réussites critiques). Si votre test est réussi et que votre jet de dés est égal ou inférieur à votre chance critique, vous avez fait une réussite critique. La chance critique de tir (même valeur de base) n'entre en compte que pour les tests d'armes. *Valeur de base: attribut chance (C).*

Charges (CB): Les charges sont le poids en kilos que votre personnage peut transporter. Il existe 3 types de charge: de base, temporaire et maximale. La charge de base représente le poids transportable en permanence (dans la limite du raisonnable). La charge temporaire est le poids transportable sur des durées moyennes. La charge maximale représente le poids que peut porter le personnage durant une très courte durée (voir jeu). *Valeur de base: base $20+5 \times FO$, temporaire $20+10 \times FO$, maximale $20+15 \times FO$.*

Classe d'armure (CA): Elle représente votre capacité à éviter les coups ou à les encaisser sans dommages. En pratique, elle diminue les chances qu'ont vos adversaires de vous toucher. Elle est influencée par l'agilité, l'endurance. Votre classe d'armure naturelle peut être améliorée par l'équipement (armures, casques...). *Valeur de base: $(AG+EN)/2$.*

Dégâts de mêlée (DM): C'est la quantité minimale de dégâts qu'inflige votre personnage lors d'un combat à main nue ou avec des armes blanches. Plus votre personnage a de force, plus il frappera fort et infligera de dégâts à son adversaire. *Valeur de base: $FO/2$*

Force morale (FM): La force morale représente votre capacité à résister à la persuasion et l'intimidation ou à des situations de stress extrême. Elle dépend directement de votre intelligence. *Valeur de base: $(IN+CH)/2$.*

Santé (HP): C'est l'un des attributs les plus importants du jeu: il détermine si votre personnage est en vie ou non. Il s'agit de la quantité de dégâts que votre personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience puis de mourir. Pour récupérer votre santé, vous devez vous reposer ou vous soigner. Le nombre de points de vie augment au fur et à mesure que vous passez les niveaux. *Valeur de base: $15 + FO + 2 \times EN$.*

Place (PL): La place est l'espace dont vous disposez pour transporter des objets. Chaque objet que vous portez occupe une certaine place et vous ne pouvez en aucun cas dépasser votre place maximale. Par défaut elle est de 20 mais peut être améliorée en utilisant des sacs, malles, ceintures, charrettes, véhicules ou tout autre moyen permettant de stocker des objets. *Valeur de base: 20*

Points d'actions (PA): Cet attribut représente la rapidité avec laquelle vous faites les choses. Ils déterminent le nombre de choses que vous pouvez effectuer durant un round lors des combats. Les points d'action dépendent de l'agilité. Un grand nombre de points d'action vous permet par exemple de tirer trois fois durant un round au lieu de deux. *Valeur de base: Voir le tableau ci-dessous.*

Tableau 1.8 - Points d'actions

Agilité	Points d'actions
1	5
2-3	6
4-5	7
6-7	8
8-9	9
10	10

Portée (PD): La portée détermine la distance maximale à laquelle vous pouvez tirer sans subir de malus. Au-delà de cette distance, votre compétence de tir est divisée par deux pour chaque cran de portée supplémentaire. Par exemple, si vous avez une portée de 10 m et que vous tirez à 30 mètres (dépassement de 20 m) votre compétence sera divisée par 4. Lorsque vous tirez sur une cible à moins d'un mètre, votre compétence est multipliée par 1.5. *Valeur de base: Voir tableau ci-dessous.*

Tableau 1.9 - Portée

Perception	Portée
1	2 m
2-3	5 m
4-5	10 m
6-7	20 m
8-9	40 m
10	60 m

Résistances (R): Les résistances aux poisons et radiations représentent votre capacité à résister aux dégâts de sources spécifiques. Leur niveau peut être influencé soit par votre race, soit par différents avantages ou par le port de certaines armures. Pour plus de détail, voir le chapitre du jeu. *Valeur de base: poisons 5xEN, radiations 2xEN.*

Métiers

L'activité que vous exercez au quotidien a rendu certaines de vos caractéristiques plus développées que d'autres. Le choix d'un métier influence les compétences, certains attributs secondaires et les armes et armures dont vous pouvez vous servir. Vous avez le choix parmi les catégories de métiers suivantes: Artisan, Militaire, Dirigeant, Savant et Mafieux. Vous devrez le faire en attribuant vos points de compétence futurs dans d'autres compétences et spécialisations. Dans chacun de ces métiers de base, vous devrez choisir une spécialisation. Vous n'êtes pas obligé de choisir un métier. Dans ce cas, vous disposez de 60 points de compétences à répartir et de 3 connaissances.

Artisan

Les Artisans sont des personnes dont l'activité principale est le commerce. Ils n'ont pas de compétences martiales mais peuvent créer des objets de toute sorte, aisément commercer ou tenir leur propre échoppe. Ces classes peuvent être difficiles à jouer selon le type de scénario prévu par le MJ et sont en principe réservées à des cas bien précis ou pour les PNJ. A voir auparavant avec le MJ.

Fabricant

Le Fabricant est une personne qui crée des objets. Si vous choisissez cette classe, vous devez préciser le type d'objet que vous fabriquez. Vous ne pouvez choisir qu'un seul type d'objet (p.ex montres, explosifs, armes,...) Vous pouvez avoir votre propre échoppe.

Pré-requis:	AG 6+
Manipulation:	+40%
Conversation	+20%
Atout:	Echoppe (20 x Niveau caps par semaine)
Connaissances:	Commerce, Fabrication, Réparation

Marchand

Le Marchand achète et vend des biens de toutes sortes. Certains ont leur propre boutique d'autres voyagent de ville en ville. Il existe autant de type de marchands que de types d'objet pouvant être vendus (armes, nourriture, eau, vêtements, animaux, esclaves,...). Le Marchand est l'une des personnes les plus prisées du monde de Fallout car ce sont eux qui procurent les objets de première nécessité et ils n'hésitent pas à en profiter. Vous pouvez demander à avoir une échoppe (20 caps par niveau et par semaine à condition d'y travailler 8 heures par jour) ou une caravane (un moyen de transport).

Pré-requis:	CH 6+
Conversation:	+60%
Atout:	Echoppe (20 x Niveau caps par semaine) ou caravane (1 moyen de transport)
Connaissances:	Commerce, Persuasion, Troc +1

Banquier

Depuis la fin de la guerre, il y a dans Fallout une multitude de moyens de paiement allant de la capsule de bouteille aux anciens dollars ou aux coquillages. Certains états ou factions ont développé leur propre monnaie. Le moyen le plus courant reste le troc. Votre rôle est de faire le change entre ces différentes monnaies et de prêter de l'argent. Vous pouvez demander à avoir une banque (20 caps par niveau et par semaine à condition d'y travailler 8 heures par jour)

Pré-requis:	CH 6+
Conversation:	+30%
Réflexion:	+30%
Atout:	Banque (20 x Niveau caps par semaine), 5000 caps à la création
Connaissances:	Commerce, Persuasion, Troc +1, Monnaie

Militaire

L'activité principale des Militaires est le combat. Certains font partie de factions ou de milices, d'autres sont indépendants et travaillent comme mercenaires. Les principales compétences du Militaire sont le maniement des armes et le combat.

Soldat

En tant que Soldat vous êtes habitué au maniement des armes légères et des armes blanches. Vous savez aussi vous défendre au corps à corps et avez quelques connaissances en premiers soins. Vous n'êtes pas formé pour le combat de bataille mais plutôt à des actions isolées et rapides, vos qualités résident avant tout dans la vitesse et la mobilité.

Pré-requis:	AG +6
Armes:	+30%
Combat:	+20%
Perception:	+10%
Atout:	+2PA
Connaissances:	Armes à deux mains, Armes à feu, Armures légères, Armures Moyennes, Escalade, choisir deux parmi: Armes de lancer, Grenades, Natation, Secourisme, Vue +1

Guerrier

En tant que Guerrier, vous avez été entraîné aux techniques avancées de combat. Vous êtes un combattant doué à mains nues mais vous savez aussi manier des armes légères, lourdes ou énergétiques. Vous savez survivre dans un environnement hostile. Les guerriers ont généralement fait partie d'un détachement militaire important qui les a formés.

Pré-requis:	AG +6
Armes:	20%
Armes lourdes:	30%
Combat:	10%
Atout:	+8CA
Connaissances:	Armes à deux mains, Armes à feu, Armes Lourdes, Armures Moyennes, Armures Lourdes, choisir deux parmi: Armes de lancer, Escalade, Grenades, Natation, Armures légères

Tireur d'Elite

Vous avez un grand talent pour la précision. Votre arme de prédilection est le fusil sniper. Vous attaquez de loin et êtes très discret. Encore plus que le Soldat, vous vous tenez éloigné des combats de mêlée et préférez attendre que votre cible soit à portée de votre arme. Vos tâches principales sont généralement l'appui du gros des troupes sur le terrain ou la protection de personnes dans un environnement à risque.

Pré-requis:	AG +7
Armes:	40%
Perception:	20%
Atout:	+5% CC de tir: avec un fusil sniper, votre compétence de tir n'est jamais divisée lorsque vous dépassez votre portée maximale.
Connaissances:	Armes à énergie, Armes à deux mains, Armes à feu, Armes légères, Armures Moyennes, Escalade, Sniper Vue +1

Expert en Démolition

Les pièges, explosifs et autres moyens de démolition font partie de vos connaissances. Vous maîtrisez toutes sortes d'explosifs depuis le simple bâton de dynamite jusqu'aux bombes et autres armes de destruction massive. Vous pouvez non seulement utiliser des explosifs mais aussi en créer. En cas de besoin, vous êtes à même de désamorcer des dispositifs d'autrui.

Pré-requis:	AG +6
Pièges:	+40%
Armes:	+20%
Atout:	+10% de résistance au feu et aux explosifs
Connaissances:	Armes à deux mains, Armes à feu, Armures légères, Survie, Pyrotechnie, Pièges Mécaniques

Leader

Les leaders sont des personnes ayant un excellent charisme, sachant mener une troupe ou un peuple et convaincre leur entourage. Elles occupent des postes importants dans l'administration des villes, états ou organisations. En tant que Leader vous savez convaincre et persuader vos interlocuteurs qu'ils soient en groupe ou isolés.

Chef de tribu

De par vos qualités physiques, intellectuelles ou votre ascendance, vous avez été ou êtes le chef d'une petite communauté tribale. Vous avez le sens des responsabilités, savez diriger une tribu et organiser la survie d'un grand nombre de personnes dans le désert. Vous savez montrer que vous êtes le plus fort et imposer vos idées par la force

Pré-requis:	CH +6
Conversation:	+30%
Combat:	+30%
Atout:	+40M
Connaissances:	Corps à corps +I, Escalade, Natation, Incitation, Persuasion, Troc+I

Diplomate

Au cours de votre vie, vous avez pris part à de nombreuses organisations, association ou partis influençant la vie quotidienne des gens de villes ou d'états. Vous avez des idéaux qui vous sont propres (à définir) et un sens inné de la communication. Vous avez tout-de-même appris à vous défendre au cas où un adversaire aurait voulu vous éliminer.

Pré-requis:	CH +7
Conversation:	+40%
Arme:	+20%
Atout:	+8 FM
Connaissances:	Armes à feu, Commerce, Incitation, Persuasion,



Prêtre

Vous faites partie d'une communauté religieuse. Engagé à être fidèle envers celle-ci vous devez propager sa parole au travers du désert en voyageant. Habitué à communiquer aux autres votre foi et vos convictions, vous parvenez à influencer sur les décisions des gens qui vous entourent de manière souvent subtile tout en restant en retrait.

Pré-requis:	CH +6
Conversation:	+30%
Soins:	+30%
Atout:	+8 FM
Connaissances:	Incitation, Persuasion, Réconfort, Secourisme

Savant

Les Savants ont beaucoup étudié les sciences ou la technique et malgré des compétences martiales faibles, ils arrivent à bien se débrouiller grâce à leurs connaissances. Leurs talents sont très recherchés au sein des groupes et les organisations car ils sont à même de résoudre des situations que ni les armes ni les paroles ne sauraient dénouer.

Technicien

Vous savez réparer tout ce qui comporte de l'électronique ou de la mécanique ou de l'informatique qu'il s'agisse d'une voiture, d'un tank ou d'une radio. Vos compétences vous permettent aussi de créer des objets dérivés des techniques que vous maîtrisez.

Pré-requis:	IN +6
Manipulation:	+40%
Réflexion:	+20%
Atout:	les armes et armures que vous utilisez ont 50% de chance de ne pas être abîmées lorsque vous recevez un coup critique
Connaissances:	Commerce, Réparation, Fabrication, choisir 2 parmi: Informatique, Electronique, Mécanique

Médecin

Vous avez étudié de nombreuses années l'anatomie et le corps Humain. Vous savez soigner et guérir d'autres personnes même les cas les plus graves. Dans un groupe, vous assistez les combattants avant, pendant et après le combat pour éviter qu'ils ne meurent. Vous leur permettez d'être au meilleur de leur forme pour affronter les prochains ennemis.

Pré-requis:	IN +6
Soins:	+40%
Manipulations	+10%
Conversation	+10%
Atout:	+30% résistance au poison et radiations
Connaissances:	Fabrication (remèdes & potions), Médecine, Réconfort, Secourisme +2

Pilote

Vous avez été formé pour conduire toutes sortes d'engins qu'il s'agisse de voitures, de tanks, d'avions ou de bateaux. Vous pouvez choisir 2 permis (voir Véhicules) et les cocher dans votre liste de savoirs.

Pré-requis:	AG +6
Conduite	40%
Manipulations	20%
Atout:	un véhicule (à voir avec le MJ)
Connaissances:	Réparation, Mécanique, choisir 2 parmi avions, bateaux, camions, voitures ou motos.

Mafieux

Les Mafieux sont des personnes entraînées pour la discrétion, le vol et la détection de pièges. Grâce à leur habileté, ils parviennent à se faufiler sans que personne ne les voie dans de nombreux endroits, à dérober discrètement des objets ou écouter des conversations privées. Leurs activités sont clairement portées sur les affaires «illégalles». Encore faudrait-il parvenir à définir ce qui est vraiment illégal de la monde de Fallout (voir Univers).

Voleur

Un brin cleptomane, vous avez un don pour vous approprier ce qui ne vous appartient pas. À la nuit tombée, plus personne ne vous voit et vous pouvez commettre vos méfaits en toute impunité. Vous vous faufillez discrètement chez les gens afin de leur dérober leur biens. Vos spécialités sont outre la discrétion et le vol, le crochetage de serrures et la pose de pièges.

Pré requis:	AG +6
Discrétion:	+10%
Pièges:	+20%
Vol à la tire:	+30%
Atout:	Toute personne essayant de vous voler subit un malus de 10% par niveau que vous avez.
Connaissances:	Serrures mécaniques, Déguisement, Armes à feu, Pièges mécaniques, choisir entre: Vol à la tire, Vol à l'étalage.

Assassin

Votre compétence pour la discrétion n'a d'égale que votre aisance au maniement des armes de mêlée. Vous vous faufillez derrière vos victimes et les égorgez sans même qu'elles ne s'en aperçoivent et personne ne parvient à savoir qui a perpétré le meurtre. Vos compétences sont très recherchées pour faire disparaître des gêneurs ou lors de missions d'infiltrations particulièrement délicates.

Pré requis:	AG +7
Discrétion:	+30%
Combat:	+30%
Atout:	Attaque sournoise: si vous réussissez à la fois un test de discrétion et d'attaque, vous doublez vos dégâts sur la cible.
Connaissances:	Arme blanches +1, Armes à feu, Armures légères, Déguisement, Ouïe +1

Contrebandier

Mi-marchand, mi-escroc, vous êtes doué pour les missions dangereuses et illégales. Grâce à vos compétences martiales, vous arrivez à vous tirer de certaines situations problématiques qu'engendrent votre métier. Vous êtes spécialisé dans le transport et l'importation de marchandises illégales.

Pré requis:	CH +6
Discrétion	+20%
Arme:	+20%
Conversation	+20%
Atout:	+5PL
Connaissances:	Arme à feu, Armures légères, Déguisement, Ouïe +1, Persuasion, Vue +1

Compétences

Vous devez maintenant noter vos compétences selon vos attributs de base. Les compétences représentent les différentes «actions» que vous pouvez faire. Vous pouvez les entraîner et les augmenter au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience. Vous disposez de 3+IN points de compétence à répartir entre les compétences et les connaissances. Les lettres C et A et AC à côté du nom des compétences désignent si elles subissent un malus lorsque votre personnage porte une armure (A) ou un casque (C) ou les deux (AC).

Armes: Cette compétence couvre l'utilisation des pistolets, des fusils et autres armes légères et moyennes, qu'elles soient à feu ou à énergie. Plus haute est cette compétence, plus vous atteindrez votre cible facilement. *Niveau initial: 5% + 2 x AG + 2 x PE*

Armes lourdes: Permet d'utiliser des armes telles que des lance-flammes, des miniguns, des bazookas et des mitrailleuses lourdes, qu'elles soient à feu ou à énergie. *Niveau initial: 5% + 2 x FO + EN*

Combat: Regroupe les attaques à mains nues ou avec des armes blanches. Les dégâts d'une attaque sans armes équivalent à 1DG + DM + Bonus. Si vous avez les capacités suffisantes vous pouvez choisir différents coups spéciaux (voir tableau 1.10). *Niveau initial: 10% + 2 x EN + 2 x FO + AG*



Tableau 1.10 - Coups spéciaux

Nom	Dégâts	PA	Requis
Revers	10G + DM + 3	3	50% combat, AG6
Crochet	10G + DM + 4	3	75% combat, AG6
Uppercut	10G + DM + 4	4	75% combat, AG6
Frappe tranchante	10G + DM + 5	4	100% combat, AG6
Coup de tête	10G + DM + 6	5	100% combat, AG7
Briser la nuque	10G + DM + 7	6	110% combat, AG7
Etranglement	10G + DM + 12	Total	100% combat, AG8
Atermi	10G + DM + 2	3	50% combat, AG6
Croche-pied	10G + DM + 2	4	50% combat, AG8
Pieds à la hanche	10G + DM + 4	4	75% combat, AG6
Pied au ventre	10G + DM + 4	5	75% combat, AG7
Pied à l'entrejambe	10G + DM + 5	5	100% combat, AG7, FO5
Pied redoublé	10G + DM + 7	6	125% combat, AG8
Pied à la tête	10G + DM + 8	6	150% combat, AG8

Conversation: S'utilise quand vous voulez communiquer avec d'autres personnes. Que ce soit pour parler, hurler, persuader ou commercer. Vous pouvez parler, mentir, convaincre, calmer, obtenir des informations, etc. *Niveau Initial: 5% + 2 x CH + IN*

Discrétion (AC): La compétence discrétion vous permet de vous déplacer silencieusement et de manière presque invisible selon votre degré de maîtrise. Attention à ne pas passer trop près des personnes car vous vous feriez malgré tout repérer. *Niveau Initial: 10% + 2 x AG + 2 x C*

Intimidation: Persuader les gens peut parfois demander d'utiliser des méthodes fortes comme la torture ou la force. En cas d'échec, vous devez vous attendre à des représailles. *Niveau Initial: 10% + 2 x FO + 2 x CH*

Jeu (A): La compétence jeu s'utilise lorsque vous jouez aux jeux de hasard, de réflexion, etc. Quelqu'un avec une compétence élevée de jeu tend à gagner plus souvent, ou pourrait remarquer si le jeu était truqué. *Niveau Initial: 10% + 3 x C + 2 x IN*

Lancer (A): Lorsque vous lancez votre arme sur un ennemi ou que vous lancez des couteaux sur une cible, des grenades ou que vous tirez à l'arc ou à l'arbalète, vous vous servez de cette compétence. *Niveau Initial: 10% + 2 x AG + 2 x PE*

Manipulation (A): Grâce à votre dextérité, vous arrivez à manipuler ou créer toutes sortes d'objets sans aucune peine. Dès que vous effectuez une action de manipulation d'un objet qui ne nécessite pas de compétence particulière, vous vous servez de cette compétence. *Niveau Initial: 5% + 2 x AG + IN*

Perception (C): Dès qu'il s'agit de remarquer quelque chose d'anormal dans votre environnement au moyen de vos sens, utilisez cette compétence. Elle fonctionne conjointement avec les connaissances Vue, Odorat et Ouïe. *Niveau Initial: 10% + 4 x PE + IN*

Pièges (AC): Regroupe la création et l'utilisation, la détection et le désamorçage de pièges mécaniques ou d'engins pyrotechniques (claymore, bombes, explosifs, etc.) ainsi que le crochetage des serrures mécaniques ou électroniques. *Niveau Initial: 5% + 2 x AG + PE*

Pilotage (AC): Cette compétence couvre la conduite d'engins mobiles tels que les motos, les voitures mais aussi les bateaux et les avions. Vous devez posséder le savoir nécessaire pour pouvoir utiliser un véhicule sans malus. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour monter un animal. *Niveau Initial: 5% + 2 x AG + PE*

Physique (A): La compétence physique couvre toutes vos actions acrobatiques mais aussi la natation, la course et les épreuves de force. Elle s'applique à toute action d'ordre sportif faisant appel à la force physique, à l'endurance ou à l'agilité. *Niveau initial: 10% + 2 x EN + 2 x FO + AG*

Recherche (C): S'utilise lorsque vous voulez trouver un objet, un indice ou autre dans un lieu précis, fouiller un corps, demander des informations dans une ville, etc. *Niveau Initial: 5% + IN + PE + C*

Réflexion: La réflexion détermine votre aptitude à la réflexion en général, à évaluer aussi bien la valeur des objets, les différentes situations. Vous pouvez aussi vous en servir pour toute réflexion d'ordre scientifique, philosophique, logique, etc. *Niveau Initial: 10% + 5 x IN*

Soins (AC): Cette compétence vous permet de soigner des personnages et de leur redonner des points de vie. Elle peut s'utiliser soit avec la connaissance «secourisme» pour prodiguer des soins mineurs mais rapides soit avec «médecine» pour soigner un personnage plus en profondeur. *Niveau Initial: 5% + 2 x IN + AG*

Survie: Vous connaissez les dangers de la vie au grand air et grâce à vos connaissances, vous êtes capable de vous débrouiller sans problème en milieu hostile. Vous pouvez trouver la nourriture et de l'eau au milieu d'une vaste terre en friche, éviter des créatures hostiles, etc. *Niveau Initial: 5% + 2 x EN + IN*

Vol (A): Vous avez l'art de dérober les choses qui ne vous appartiennent pas qu'elles soient dans un coffre ou dans la poche d'un personnage. Vous ne pouvez pas voler un objet qu'une personne utilise. *Niveau Initial: 5% + 2 x AG + C*

Connaissances

Pour utiliser les compétences, vous devez posséder les connaissances en rapport avec vos actions. Pour soigner quelqu'un, la compétence soins doit s'utiliser conjointement avec la connaissance secourisme ou médecine. Les connaissances servent aussi à vous spécialiser dans des domaines précis en vous conférant un bonus. Si vous tentez de vous servir d'une compétence sans le savoir qui lui est lié, vous subirez un malus. Vous pouvez choisir IN - 3 connaissances lors de la création du personnage. Acquérir une nouvelle connaissance coûte 12 PC. Les connaissances marquées d'une croix sont celles que vous possédez de toute façon. La liste des connaissances n'est pas exhaustive, d'autres peuvent être rajoutées.

Tableau I.II - Connaissances

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6
Coût (PC)	12	3	6	12	24	48
Bonus	*	5	10	20	40	60

* Le premier niveau supprime les malus que vous receviez en utilisant votre compétence. Pour les armures, un plus haut niveau de maîtrise octroie une réduction du malus d'armure.

Sur votre feuille de personnage, vous trouvez une liste non exhaustive des connaissances les plus fréquentes. Vous pouvez vous-même en ajouter.

Qualités

Afin d'enrichir votre personnage, vous pouvez prendre une ou deux qualités. Cette étape est facultative. Les qualités sont des spécialités particulières de votre personnage qui sont à double tranchant. Elles vous confèrent à la fois un bonus et un malus. A vous de voir si l'une d'entre elle vous intéresse.

Brute: Un peu lent, mais plus fort, vous ne frappez pas souvent, mais ils la sentiront passer! *Effets: -3 PA, +2 FO*

Carnage: Pour une raison inconnue, les gens autour de vous meurent violemment. Vos dégâts contre l'ennemi sont doublés mais les siens aussi (uniquement contre vous même)! *Effets: dégât x2 à vos attaques et à celle de vos ennemis.*

Compétence: Vous avez l'art de retirer un grand bénéfice de vos actions mais en revanche vous ne savez pas très bien vous spécialiser. *Effets: +5 points de compétence par niveaux, +2 niveaux pour gagner des spécialisations.*

Métabolisme rapide: Votre métabolisme est deux fois plus rapide que la normale. Vous êtes beaucoup moins résistant aux radiations et au poison, mais votre corps se soigne plus rapidement. *Effets: Vos résistances aux poisons et aux radiations démarrent à 0%, vous récupérez 8HP par heure.*

Droitier/Gaucher: Une de vos mains est très habile. Vous excellez avec les armes de poing, mais les armes à deux mains vous posent problème. *Effets: -15% lorsque vous utilisez une arme à deux mains, +15% lorsque vous utilisez une arme qui n'exige qu'une main.*

Dur à cuire: Vous êtes beaucoup moins sensible aux effets des drogues mais votre chance d'être intoxiqué est plus élevée. *Effets: 50% de chance en plus d'être dépendant à une drogue mais les effets secondaires durent deux fois moins longtemps.*

Finesse: Vous avez acquis beaucoup de finesse et de précision. Vous faites moins de dommages, mais vous causez plus souvent des coups critiques. *Effets: dégâts portés -50%, +20% en chance critique de tir. Divisez vos dégâts par 2 après calcul normal des dégâts.*

Fou furieux: Vous avez la capacité de vous mettre dans une rage sans nom lorsque l'on vous attaque, devenant terrible au combat. Mais ne faisant plus la différence entre amis et ennemis. *Effets: vous devenez incontrôlable pendant 206 rounds dès que votre vie est inférieure à 25%, +15% aux attaques, +10 en classe d'armure; pendant la rage, vous ne faites plus la différence entre alliés et ennemis.*

Luminescent: L'exposition à des radiations extrêmes vous fait devenir rougeoyant dans l'obscurité. Votre lueur élimine des modificateurs d'obscurité au combat pour vous et vos ennemis, mais vous devenez une cible de choix. Seules les Goules peuvent choisir cette qualité. *Effets: +50% de résistance aux radiations, pas de malus d'obscurité pour toute personne dans les 10 m, +10 rads par jours pour toute personne se trouvant dans les 10 m.*

Kamikaze: En ne prêtant attention à aucune menace, vous pouvez agir beaucoup plus rapidement à chaque tour. Mais vous êtes le premier à être exposé au feu de l'ennemi. *Effets: 0 de classe d'armure naturelle, 1er à attaquer en combat.*

Mains-jambons: Modifications Génétique ou chance incroyable, vous êtes doté de mains énormes. Seuls les Mutants peuvent choisir cette qualité. *Effets: +50% en «Combat», -10% en «Armes», «Armes lourdes», «Soins», «Manipulation» et «Pièges».*

Main lourde: Vous frappez plus fort. Vos attaques sont très brutales, mais manquent de finesse. Vous causez rarement des coups critiques, mais vous faites plus de dommages de mêlée. *Effets: +4 en Dégâts de Mêlée, -10% lorsque vous utilisez une arme à feu ou à énergie, -10% en chance critique de tir.*

Maniaco-dépressif: À cause de certaines événements troublants que vous avez vécu, vous êtes d'humeur très changeante, causant parfois l'ire de votre entourage. *Effets vous avez chaque jour 50% de chance d'avoir -3 ou +3 en charisme.*

M. Rapide: Vous n'avez pas le temps de viser, parce que vous attaquez plus rapidement que personne. *Effets: -1 point d'action pour attaquer, impossible de viser une partie précise de l'adversaire.*

M. La Poisse: Chacun autour de vous subit des échecs critiques au combat. Le problème: vous aussi! Si vous, un membre de votre équipe, un PNJ ou vos ennemis ont un échec au combat ils risquent d'avoir très mal. *Effets: 25% de chance qu'un échec devienne un échec critique.*

Noctambule: Vous êtes plus éveillé dès que le soleil se couche. Votre intelligence et votre perception sont améliorées la nuit mais sont plus faibles pendant le jour. *Effets: -1 en IN et en PE de 06h00 à 18h00, +1 en IN et en PE de 18h00 à 06h00. La lumière n'influence pas les heures à partir desquelles vous êtes «éveillé» ou «endormi».*

Pacifique: Vous avez surtout étudié les compétences non martiales. Par contre vos compétences martiales laissent à désirer. *Effets -20% en «Armes», «Armes lourdes», «Combat», +20% en «Secourisme», «Conversation», «Manipulation»*

Petite nature: Vous n'êtes pas aussi costaud que la normale mais vous êtes bien plus agile. *Effets: +1 AG, charge base 20+3xFO, temporaire 20+5xFO, maximale 20+7xFO.*

Sex-appeal: Cette caractéristique augmente vos chances d'avoir une bonne réaction (lors des jets de Persuasion ou d'Intimidation) en face d'une personne du sexe opposé. Malheureusement, cette caractéristique a tendance à énerver les personnes de votre propre sexe. *Effets: +25% lorsque vous interagissez avec une personne du sexe opposé (conversation, marchandage, etc.), -25% face à une personne du même sexe.*

Sado-maso: Depuis votre plus jeune âge, vous aimez souffrir et faire souffrir les autres. Ce penchant pour la douleur vous a rendu au fil de vos expériences plus résistant et plus efficace au corps à corps. Par contre, vous n'êtes plus très bien perçu des personnes qui vous entourent. *Effets: Combat +25%, Classe d'armure +10, Charisme -2.*

Talent: Vous avez plus de capacités innées que la plupart des gens, mais à quel prix, vous manquez d'entraînement dans la plupart des disciplines. *Effets: +1 aux attributs primaires (sans dépasser le maximum racial), -20% à toutes les compétences (ces nombres ne peuvent pas aller en dessous de 1%).*

Toucher finale

Dernière étape! Il vous reste encore quelques détails à remplir sur votre feuille de personnage. Votre karma est de 0 au début du jeu (à moins que votre personnage ne soit déjà bien connu dans la région où il se trouve). N'oubliez pas de remplir les informations concernant les caractéristiques physiques de votre personnage (peau, yeux, taille, poids, cheveux, âge, sexe...) de lui donner un nom, d'écrire une courte biographie et de lui choisir une devise ou un insigne. L'équipement se choisit avec le MJ et dépend de votre niveau initial et de l'historique de votre personnage. Le plus simple est de faire une liste de l'équipement que vous souhaitez avoir et de la soumettre au MJ. N'oubliez pas d'imaginer toutes sortes de détails à propos de votre personnage qui le rendront plus crédible et plus profond. Par exemple si vous jouez un horrible guerrier mutant, vous pourriez préciser qu'il a peur des souris ou qu'il porte toujours avec lui une photo de sa star préférée. Maintenant vous allez pouvoir entrer de plain pied dans le monde de Fallout.

Résumé de la Création

- Pensez à votre personnage: Commencez par imaginer le physique et le mental de votre personnage, son histoire et ses ambitions. Cela vous aidera à choisir les attributs qui lui correspondront.
- Choisir sa race: Notez les différents bonus et malus.
- Attributs primaires: Répartissez 35 points entre Force, Perception, Endurance, Charisme, Intelligence et Agilité, déterminez la Chance par $20d+2$.
- Qualité: Choisissez une ou deux qualités et reportez les changements (Facultatif).
- Attributs secondaires: Remplissez les valeurs des attributs primaires.
 - Points de vie: $15 + FO + 2 \times EN$
 - Classe d'armure: $(AG + EN)/2$
 - Charge: base 20 + $5 \times FO$, temporaire 20 + $10 \times FO$, maximale 20 + $15 \times FO$
 - Points d'action: cf. tableau 1.8
 - Place = 20
 - Dégâts de mêlée: $FO/2$
 - Résistances: poison $5 \times EN$, radiations $2 \times EN$
 - Force morale: $(IN + CH)/2$

Chance critique: chance

Chance critique de tir: chance

Portée: cf. tableau 1.9

- Métier: Choisissez un métier et reportez les caractéristiques ou attribuez librement 60 points de compétences et prenez 3 connaissances.
- Compétences & Connaissances: Complétez les compétences d'après les formules. Attribuer 3+IN points de compétences supplémentaires et IN-3 Connaissances.
- Finalisation: N'oubliez pas le nom, la dextérité, etc. Le Karma vaut 0, l'expérience 0, le niveau 1. Pensez à une courte biographie.

Archétypes

Les pages suivantes vous présentent six personnages prêts à jouer. Toutes leurs caractéristiques ont déjà été tirées. Il ne vous reste plus qu'à les recopier sur une feuille de personnage vide. Vous pouvez changer leur nom et leur historique ou les reprendre tel quel pour aller plus vite.





Nina Vega

Née à San Francisco, Nina a vu son père mourir lors d'une chasse au Griffemort. Livrée à elle même, elle se fit engager parmi les pillards qui lui apprirent à tirer, et l'art de survivre dans le désert. Lors d'une mission elle décide de suivre un groupe de paladins de la Confrérie de l'Acier. Après l'avoir fait prisonnière, ils lui proposent de s'engager dans la Confrérie. Quelques années plus tard, elle décide de quitter cette organisation pour parcourir le monde et voir d'autres horizons.

Race: Humain

Sexe: Femme

Métier: Soldat

Attributs Primaires

FO 5, AG 8, IN 5, EN 6, PE 7, CH 4, C 2D4+2

Attributs secondaires

Points de vie: 32, Classe d'armure: 7, Charge: base 45kg, temporaire 70kg, maximale 95kg, Points d'action: 11, Place : 20, Dégâts de mêlée: 3, Résistances: poison 30, radiations 12, Force morale: 5, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance, Portée: 20m, Spécialisations tout les 3 niveaux

Compétences

Armes +38% , Combat +20%, Perception +10%

Connaissances

Armes à deux mains, Armes à feu, Armures légères, Armures Moyennes, Escalade, Armes de lancer, Grenades, Secourisme

Qualités

Mr. Rapide

John Elvis Salvatore

Fils cadet de la famille Salvatore de New Reno, John a toujours eut un don pour convaincre les gens. Il a une excessive confiance en lui et n'a pas l'habitude qu'on lui refuse ce qu'il désire. Membre important de la famille grâce à ses talents d'orateur et de politicien, il connaît la psychologie humaine et sait manipuler les gens. La famille lui a conseillé de voyager un peu pour mieux connaître le monde.

Race: Humain

Sexe: Homme

Métier: Diplomate

Attributs Primaires

FO 4, AG 5, IN 8, EN 4, PE 4, CH 10, C 2D4+2

Attributs secondaires

Points de vie: 27, Classe d'armure: 5, Charge: base 40kg, temporaire 60kg, maximale 80kg, Points d'action: 7, Place : 20, Dégâts de mêlée: 2, Résistances: poison 20%, radiations 8%, Force morale: 17, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance, Portée: 10m, Spécialisations tout les 5 niveaux

Compétences

Conversation +40% , Armes + 20%

Connaissances

Armes à feu, Commerce, Incitation, Persuasion, Armes à énergie, Armures légères, Armes à deux main, Réconfort

Qualités

Compétences





Mendar

L'abri 12, situé près de Bakersfield, ne s'est jamais fermé. Ses occupants qui ont survécu à la guerre ont irrémédiablement changé. Mendar vient de cet abri. Il est l'un des fondateurs de la ville de Nécropolis. Médecin de formation, il parcourt maintenant le monde avec son cabinet ambulancier et offre ses services de ville en ville bien que les gens ne lui accordent pas souvent leur confiance.

Race: Goule

Sexe: Homme

Métier: Médecin

Attributs Primaires

FO 5, AG 8, IN 8, EN 5, PE 5, CH 5, C 2D4+2

Attributs secondaires

Points de vie: 30, Classe d'armure: 7, Charge: base 45kg, temporaire 70kg, maximale 95kg, Points d'action: 9, Place : 20, Dégâts de mêlée: 3, Résistances: poison 85%, radiations 110%, Force morale: 7, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance, Portée: 10m, Spécialisations tout les 5 niveaux

Compétences

Soins +50% , Manipulation +11% , Conversation +10%

Connaissances

Fabrication (remèdes & potions), Médecine, Réconfort, Secourisme +2, Armes à feu, Armes à deux mains, Armures légères

Qualités

Elève vif

Caroline O'Connor

A 17 ans elle a quitté Los Angeles pour s'engager comme mercenaire. Lassée par la barbarie, elle s'est établie Aux Sables Ombragés où elle a eu une fille avec un homme du village. A la mort de son mari et de sa fille dans une attaque de Pillards, elle est repartie à l'aventure. Son caractère indépendant l'a souvent amenée à travailler seule et elle est devenue une spécialiste avec les fusils sniper.

Race: Humain

Sexe: Femme

Métier: Tireur d'élite

Attributs Primaires:

FO 5, AG 10, IN 5, EN 4, PE 8, CH 3, C 2D4+2

Attributs secondaires

Points de vie: 28, Classe d'armure: 7, Charge: base 45kg, temporaire 70kg, maximale 95kg, Points d'action: 10, Place : 20, Dégâts de mêlée: 3, Résistances: poison 20, radiations 8, Force morale: 4, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance +5%, Portée: 40m, Spécialisations tout les 3 niveaux

Compétences:

Armes +44% , Perception +24%

Connaissances

Armes à énergie, Armes à deux mains, Armes à feu, Armures légères, Armures Moyennes, Escalade, Sniper, Vue +1, Grenades

Atouts:

Avec un fusil sniper, votre compétence de tir n'est jamais divisée lorsque vous dépassez votre portée maximale.

Qualités

Finesse , Sex Appeal





Kramer

Ancien soldat du Maître, Kramer a été l'un des derniers mutants conçus. Après la chute du maître, il a fait partie pendant un certain temps d'un groupe de mercenaires mutants qui louaient leurs services pour toutes sortes de tâches militaires. Quelques années après, il a rejoint la communauté de Collines Brisées où il a été garde de la ville. Mais son caractère difficile lui a vite créé des problèmes et il a été forcé de quitter cette communauté pacifiste. Désormais il voyage dans le désert à la recherche de petits boulots.

Race: Mutant

Sexe: Homme

Métier: Guerrier

Attributs Primaires

FO 10, AG 5, IN 5, EN 8, PE 5, CH 3, C 204+2

Attributs secondaires

Points de vie: 41, Classe d'armure: 15, Charge: base 70kg, temporaire 120kg, maximale 175kg, Points d'action: 7, Place: 25, Dégâts de mêlée: 5, Résistances: poison 100, radiations 36, Force morale: 4, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance, Portée: 10m, Spécialisations tout les 4 niveaux

Compétences

Armes +20% , Armes Lourdes +38% , Combat +10%

Connaissances

Armes à deux mains, Armes à feu, Armes Lourdes, Armures Moyennes, Armures Lourdes, Armes de lancer, Grenades, Escalade, Intimidation

Qualités

Main Lourde , Fou Furieux

Amélie Delphine Nicolson

Depuis sa plus tendre enfance, elle a amélioré le quotidien de sa famille en volant des babioles à droite et à gauche. Prise la main dans le sac entraîné de voler des armes à une guilde de la Fosse, elle a été engagée parmi eux. Mais en essayant de les doubler sur une affaire, elle a été contrainte de quitter la ville. Désormais elle voyage de ville en ville à la recherche de travail ou de choses à dérober.

Race: Humain

Sexe: Femme

Métier: Voleur

Attributs Primaires

FO 5, AG 10, IN 5, EN 4, PE 5, CH 7, C 204+2

Attributs secondaires

Points de vie: 28, Classe d'armure: 7, Charge: base 35kg, temporaire 45kg, maximale 55kg, Points d'action: 10, Place : 20, Dégâts de mêlée: 3, Résistances: poison 16%, radiations 8%, Force morale: 6, Chance critique: chance, Chance critique de tir: chance, Portée: 10m, Spécialisations tout les 4 niveaux

Compétences

Discretion: +10%, Pièges: +28%, Vol à la tire: +30%

Connaissances

Serrures mécaniques, Déguisement, Armes à feu, Armes à deux mains, Armures légères, Pièges mécaniques, Vol à la tire, Serrures électro.,

Atout

Toute personne essayant de vous voler subit un malus de 10% par niveau.

Qualité

Petite Nature



A l'instar de tous les membres originaux de la Tribu, je viens des Abris. Avant la Guerre, le gouvernement des États-Unis, qui peupla les villages par milliers, et comptait beaucoup, beaucoup de membres de tribu par village, fit creuser ces trous énormes dans les montagnes et construire des huttes souterraines en métal et en pierre. Il y eut beaucoup d'Abris. Certains étaient proches des cités, d'autres éloignés. Ces Abris devaient assurer notre protection en cas de guerre atomique. Comme vous devez vous en douter, lorsque la Guerre a éclaté, vos ancêtres ont rejoint un Abri. L'Abri 13 pour être plus précis.

Le jeu

Lorsque vous essayez de vous dissimuler derrière un rocher pour échapper à un monstre, de crocheter une serrure ou de survivre à l'attaque d'un ennemi, les règles servent à déterminer l'issue de votre tentative. Ce chapitre va vous présenter les différentes règles du jeu qui permettent aux personnages d'évoluer dans le monde de Fallout. Elles donnent une cohérence à la partie, notamment aux phases d'actions telles que les combats. N'oubliez pas que les règles ne servent qu'à structurer le jeu, le plus important est de s'amuser. Si une règle ne vous convient pas, changez-la!

Introduction

Les règles servent à déterminer le comportement de votre héros dans différentes situations. Cela va des règles régissant les rencontres aléatoires lors des déplacements sur de grandes distances aux règles définissant la quantité de dégâts que vous encaissez lorsqu'un adversaire vous touche. Évidemment il est impossible de tenir compte de toutes les règles en même temps; cela rendrait le jeu horriblement long et trop compliqué. C'est au MJ que revient la tâche de déterminer si oui ou non il y a lieu d'appliquer telle ou telle règle. Si votre personnage est certain de réussir une action parce qu'il a de très bonnes caractéristiques il est inutile de faire un test. Le jeu en sera d'autant plus agréable. Il est recommandé aux joueurs d'avoir une connaissance de ces règles afin d'alléger la tâche du MJ. Ce dernier devrait quant à lui parfaitement les maîtriser.

Actions

Chaque fois que votre personnage tente quelque chose, il effectue une action. Celle-ci représente un acte isolé caractérisé par un test qui en détermine la réussite, un coût en point d'actions et un résultat. Il existe deux types distincts d'actions: les actions libres telles que marcher, courir, etc. dont la réussite ne fait en principe pas de doute et les actions telles que fouiller un corps, attaquer un ennemi, etc. qui peuvent être soumises à un test. Il faut encore distinguer deux situations différentes: en combat et hors combat. Les combats, relativement complexes, sont abordés plus loin. Hors combat, vous n'avez pas besoin de tenir compte des points d'action. Il suffit d'effectuer un test. Vous trouverez dans les pages suivantes les différentes actions que peuvent effectuer les joueurs, leur coût et caractéristiques.

Actions de déplacement: Lorsque le personnage se déplace, il effectue des actions de déplacement. Les actions de base telles que marcher, courir, etc. ne nécessitent pas de test. Si votre personnage doit traverser un torrent ou escalader une falaise, il devra alors effectuer le test adéquat.

Actions libres: Ce sont les actions qui ne nécessitent pas de tests et que votre personnage ne peut pas rater. Lorsque votre personnage crie quelques choses aux autres membres du groupe, il s'agit d'une action libre. Vous pouvez parfois faire autre chose en même temps, suivant l'action libre.

Actions de combat: Il s'agit des actions que vous faites lorsque vous combattez des adversaires. Le nombre d'actions durant un combat est limité par vos points d'action.

Actions longues: Les actions longues sont celles dont la durée dépasse le round. Lorsque vous fouillez un cadavre, observez attentivement une pièce, réparez une arme ou que vous vous cachez.

Division temporelle

Dans Fallout RPG, le temps est divisé en rounds. Un round équivaut à six secondes dans le jeu. Cette division temporelle arbitraire permet de gérer les combats au tour par tour. Chacun joue les actions qu'il peut faire pendant ces 6 secondes. Les actions de différentes personnes pendant un round sont en fait simultanées dans le jeu. Hors combat, il n'y a pas besoin de tenir compte de cette division temporelle.

Déplacements

Les déplacements sont un élément prépondérant du jeu. Que ce soit pour vous rendre à l'autre bout d'une pièce, traverser la rue ou voyager dans une autre ville, des règles régissent l'ensemble des déplacements. Les paragraphes suivants abordent les différents types de déplacement possibles et les facteurs qui peuvent les modifier.

Marche: La marche est la manière la plus courante de se déplacer. Vous pouvez vous déplacer longtemps sans être fatigué. Marcher revient à parcourir environ 5 mètres par rounds. Vous pouvez marcher 1 x EN heures sans prendre de repos. A moins que vous ne soyez diminué physiquement, la marche ne requiert aucun test particulier.

Course: Vous pouvez courir au lieu de marcher afin d'accélérer vos déplacements. Vous parcourez environ 18 mètres par round. Un personnage peut courir pendant 4 x EN minutes avant de ressentir les effets de la fatigue. Dans certains cas, courir peut nécessiter un test, si par exemple vous êtes fatigué ou en mauvaise santé. Si vous tentez d'échapper à un ennemi, vous devez alors faire un test en opposition avec votre adversaire.

Sprint: Pour échapper à certaines situations, vous serez obligés de courir extrêmement vite. En sprintant, vous parcourez environ 40 mètres par rounds. Mais vous pouvez difficilement parcourir plus de quelques centaines de mètres sans être fatigué. Vous pouvez sprinter 10 x EN secondes avant d'être fatigué. Après avoir sprinté, vous êtes en état de fatigue pendant un certain temps. Le sprint requiert un test de physique.

Natation: Lorsque vous tentez de traverser une rivière ou un plan d'eau, vous devez automatiquement faire un test. Dans l'eau vous parcourez 3 mètres par rounds. Vous pouvez nager pendant 5 x EN minutes avant d'être fatigué. Si vous restez trop longtemps immergé sous l'eau, vous finirez par subir des dégâts. Vous pouvez retenir votre respiration sous l'eau pendant 10 x EN secondes. Le tableau ci-dessous décrit les dégâts de noyade.

Tableau 2.1 - Dégâts de noyade

	Dégâts	Malus au test de physique
1er round	10G	5%
2e round	10G+4	10%
3e round	20G	20%
4e round	20G+4	30%
5e round	30G	40%
etc.	etc.	etc.

Escalade: Tout comme la natation l'escalade requiert un test. Votre vitesse d'ascension est d'1 mètre par round. Elle peut varier de plus ou moins 0,5 mètres par seconde selon votre habileté et les conditions de grimpe. Vous pouvez grimper pendant 7 x EN minutes avant d'être fatigué.

Chutes

Si vous tombez dans un précipice ou d'un arbre vous risquez de vous blesser. La quantité de dégâts dépend de la hauteur de la chute. Vous pouvez tenter un test de Physique pour vous rattraper et limiter les dégâts. Un test réussi ne signifie pas que vous ne recevez aucun dégât, mais que vous en absorbez une partie.

Tableau 2.2 - Dégâts de Chute

Hauteur	Dégâts	Malus au test de physique
0-2 mètres	2D6	5%
2-5 mètres	3D6	10%
5-10 mètres	5D6	20%
10-15 mètres	8D6	40%
15-20 mètres	12D6	80%
20+	à voir	à voir

Terrain

Le terrain influence la manière dont vous pouvez vous déplacer. Les vitesses de déplacement décrites ci-dessous sont basées sur les mouvements en terrain sec et plat. Le tableau ci-dessous indique les modifications de vitesse dues au terrain.

Tableau 2.3 - Modificateurs de déplacement

	Marcher	Courir	Sprinter	Modificateur
Terrain plat	1x	1x	1x	0%
Accidenté	1x	0.75x	0.5x	10%
En pente	0.75x	0.5x	0.25x	10%
Sol dur	1x	1x	1x	0%
Cailloux	1x	0.75x	0.5x	10%
Sable	0.75x	0.5x	0.25x	25%
Sec	1x	1x	1x	0%
Mouillé	0.75x	0.5x	0.25x	20%
Détrempé	0.5x	0.25x	-	40%

Charge

Il existe trois types de charge: la charge Normale, la charge Temporaire et la charge Maximale. La charge Normale représente le poids que vous pouvez transporter en permanence. La charge Temporaire est le poids portable pendant plusieurs heures. La charge Maximale est le poids que vous pouvez soulever pendant quelques minutes. Le fait de transporter plus que votre charge Normale vous fatigue. Une fois le temps dépassé, vous gagnez un niveau de fatigue. Après avoir reposé la charge, vous perdez automatiquement un niveau de fatigue. La charge influence aussi sur votre vitesse de déplacement.

Tableau 2.4 - Charge

Charge	Durée	Vitesse
Normale	illimitée	1x
Temporaire	EN heures	0.5x
Maximale	EN minutes	0.25x

Longues distances

Vous serez certainement amenés à parcourir de longues distances pour voyager d'une ville à une autre ou entre deux régions. Le MJ ne va pas vous narrer chaque caillou que vous croisez durant votre voyage. Pour un voyage à pied des personnages «normaux» peuvent se déplacer à 4km/h pendant 10 heures par jour. En voiture, vous pouvez, si vous êtes plusieurs à conduire, vous pouvez rouler 24h/24. Les rencontres aléatoires peuvent rompre la monotonie des voyages.

Tableau 2.5 - Déplacement sur les longues distances

	Km/h	Km/j
Moyen		
Pieds	4	40
Caravane	6	60
Voiture	selon	selon

Tableau 2.6 - Actions

Action	PA	Resultat	Test	Test en opposition
Ramper	3	avancer d'1 mètre	physique	-
Marcher	Total	avancer de 6 mètres	physique	-
Faire un pas	3	avancer d'1 mètre	physique	-
Courir	Total	avancer de 18 mètres	physique	-
Sprinter	Total	avancer de 40 mètres	physique	-
Nager	Total	avancer de 3 mètres	physique	-
Sauter	4	sauter 1 mètre en hauteur ou 2 mètres en avant	physique	-
Escalader	Total	monter de 1 mètre	physique	-
Se relever	4	se remettre debout après être tombé	physique	-
Choisir une cible	-	déterminer l'objet de votre attaque	-	-
Donner un ordre	-	parler aux autres personnages	conversation	-
Ouvrir son sac	4	prendre un objet dans son paquetage	-	-
Lâcher un objet	2	abandonner un objet	-	-
Tirer	selon arme	attaquer un personnage	selon arme	physique
Tirer en visant	selon arme	attaquer un personnage en visant une partie précise	selon arme	physique
Se préparer	Total	+5% par round de préparation	-	-
Recharger	3	Remettre des munitions dans votre arme	-	-
Dégainer	2	sortir votre arme	-	-
Attaquer sans arme	3	attaquer un personnage	corps à corps	-
Lancer	3	lancer un objet au loin	lancer	physique
Changer d'arme	3	changer l'arme que vous utilisez	-	-
Esquiver	3	éviter un attaque ou un objet...	physique	-
Créer un objet	5min - x jours	créer un objet à partir de matériaux de base	manipulation	-
Crocheter	1-10min	forcer un serrure	pièges	-
Observer	Total	regarder un situation pour remarquer quelques chose	perception	discrétion
Poser un piège	selon piège	mettre en place et activer un piège ou un dispositif pyrotechnique	pièges	pièges
Se cacher	Total	passer inaperçu aux yeux d'autres personnages	discrétion	observation
Fouiller	Total	examiner une pièce pour trouver quelques chose	observation	discrétion
Soigner	x min - x heures	soigner les blessures d'un personnage	soins	-
Commercer	x min - x heures	échanger des biens avec un autre personnage	conversation	conversation

Rencontres aléatoires

Lorsque vous vous déplacez d'un lieu à un autre sur de grandes distances, vous êtes susceptible de faire des rencontres aléatoires. Ces rencontres permettent de briser la monotonie de longs voyages. Elles peuvent aussi bien prendre la forme de combats, de rencontres avec des marchands itinérants, ou avec des vestiges d'avant guerre. Parfois il peut aussi s'agir d'un clin d'oeil ou d'une référence à une oeuvre ou à un objet du passé (p.ex les joueurs trouvant en plein désert les restes de la station Mir ou la proue d'un navire portant l'inscription «RMS TITANIC»).

Les joueurs ont 50% + la moyenne de leurs chances additionnées de faire une rencontre aléatoire par 100 kilomètres parcourus. C'est au MJ de déterminer la nature de la rencontre. Il peut par exemple trier aléatoirement un type et un nombre de créatures à combattre, à moins qu'il ne souhaite effectuer une rencontre spécifique. Il peut inventer toutes les rencontres possibles et imaginables qui lui viendront à l'esprit. Attention cependant à ce que celles-ci ne deviennent pas une épreuve pour les personnages.

Tests

Pour déterminer l'issue d'une action, vous devez effectuer un test. Les tests consistent à lancer 10I00 et comparer les résultats avec votre score dans la compétence concernée en incluant les différents malus et bonus. Les résultats vont de 1 à 100. Plus le nombre est petit meilleur est le jet. Pour connaître les différents bonus et malus, référez vous à la partie «modificateurs de tests».

Tests normaux

Lorsque votre MJ vous demande de faire un test, calculez la valeur de votre compétence finale (compétence + connaissance) et jetez le dé. Ensuite, soustrayez à votre «compétence finale» le résultat du dé, vous obtenez votre degré de réussite. Communiquez-le au MJ qui va ensuite y ajouter les malus et bonus éventuels et finalement vous dire si vous avez ou non réussi votre action (le résultat final doit être plus grand que 0).

En pratique cela donne: Norbert a 100 en pilotage et 3 niveaux en connaissance Voiture, ce qui lui donne un bonus de 10. Il veut faire une cascade avec sa voiture. Sur son dé il fait 34. Il annonce au MJ que son degré de réussite est de 76 (100+10-

34). De son côté le MJ prend en compte les mauvaises conditions météo (-30%) plus un malus dû à la pénombre (-30%) et un bonus car Norbert vient de mettre des pneus pour la conduite par temps pluvieux (+10%) la somme des malus et bonus est de 50%. Au final Norbert a réussi son test de 26. Il a réussi la cascade. S'il avait fait 61 sur son dé, il aurait eu un résultat en-dessous de sa compétence finale, mais il n'aurait pas réussi, car ce résultat n'aurait pas tenu comptes des malus et bonus

Le degré de réussite ou d'échec sert pour les tests en opposition mais aussi pour déterminer la manière dont l'action a été accomplie. Plus il est grand ou petit, plus l'action aura été correctement exécutée ou complètement ratée. Il est important que le MJ tienne compte de ce degré. Il peut décider par exemple que le résultat du joueur a dépassé toutes les attentes et donc améliorer les effets de son action; à l'inverse un grand degré d'échec peut sérieusement faire empirer les choses. (Voir coups critiques et échecs critiques).

Tests en opposition

Les tests en opposition se font lorsqu'il y a interaction entre deux personnages. Lorsque vous faites la course, lorsque vous tentez de convaincre quelqu'un et que celui-ci tente de résister, etc. Pour déterminer lequel des deux a réussi, il faut comparer les degrés de réussite de chacun des participants. Celui qui a le plus grand a réussi le test. S'il y a égalité au test en opposition, aucun des deux adversaires n'arrive à prendre le dessus, il faut donc refaire une tentative. Le nombre de participants à un test en opposition n'est pas limité.

Réussites critiques

Si vous faites entre 1 et votre chance critique sur le dé, vous avez fait une réussite critique, ce qui signifie que le résultat de votre action est au-delà de ce que vous auriez pu espérer. Le résultat en question est à déterminer par le MJ. Les réussites critiques en combat ont des effets prédéterminés (voir combats).

Echecs critiques

Vous subissez un échec critique lorsque vous faites entre 97 et 100 sur le dé. Un échec critique a des conséquences souvent très néfastes par rapport à un échec normal.

Modificateurs

Les modificateurs de test servent à équilibrer les tests en fonction de la situation dans laquelle se trouve votre personnage. Ils peuvent être parfois positifs et parfois négatifs. Il ne faut pas appliquer systématiquement tous les modificateurs mais s'en servir à bon escient pour équilibrer le jeu. Si plusieurs modificateurs s'appliquent, il est possible de les réduire pour les rendre plus acceptables. Le MJ peut aussi tenir compte du niveau du joueur pour ajuster les modificateurs et rendre le jeu plus facile.

Abris

Vous pouvez tenter de vous dissimuler afin d'éviter d'être repéré ou touché. Cela peut aussi être un bonus si vous tentez de vous cacher. Ces valeurs s'appliquent en malus pour des tests de perception ou de recherche. Elles servent de bonus pour des tests de discrétion.

Tableau 2. 7 - Abris

	Valeur
Exposé	0%
Rideau/Broussaille	50%
Buisson/Débris	75%
Rocher/Cavité	100%
Meurtrière	150%
Paroi/Mur	200%

Lumières

L'éclairage de l'endroit dans lequel vous vous trouvez est primordial. Il faut en tenir compte dans la majeure partie des cas. Ces valeurs s'appliquent en malus pour des tests de perception, de recherche ou d'attaque. Elles servent de bonus pour des tests de discrétion. Vous pouvez réduire fortement ces malus grâce à certaines spécialisations

Tableau 2. 8 - Lumière

	Valeur
Jour/Pièce éclairée	0%
Couvert/Eclairage moyen	10%
Pluie/Eclairage faible	30%
Coucher de soleil/ Eclair lointain	60%
Nuit avec lune/Petite ouverture	100%
Nuit sans lune	200%
Lumière intermittente	40%



Météo

La météo peut dans certains cas se révéler une précieuse alliée comme un sérieux handicap. Ces valeurs servent de malus dans la majeure partie des tests. Il faut en tenir compte que si cela a réellement une grande influence sur les actions des personnages.

Tableau 2. 9 - Météo

	Valeur
Beau	0%
Averse	10%
Pluie	15%
Orage	20%
Neige	25%
Grêle	40%
Blizzard	75%
Brouillard léger	25%
Brouillard épais	50%

Taille

Le rapport de taille entre deux adversaires peut influencer leur interaction, surtout lors des combats. Ces valeurs peuvent être des malus ou des bonus selon la situation. Elles interviennent pour les tests de combat, de conversation et de physique.

Tableau 2. 10 - Taille

	Valeur
2x plus grand	25%
1.5x plus grand	10%
Même taille	0%
1.5x plus petit	10%
2x plus petit	25%

Climat

Selon la température ou l'humidité qu'il fait vos actions peuvent devenir très pénibles à accomplir. L'application de ces modificateurs est identique aux modificateurs de météo.

Tableau 2. 11 - Climat

	Valeur
Tempéré	0%
Chaud/Froid	25%
Tropical	50%
Glacial/Chaud extrême	75%

Équipement

Un équipement inapproprié peut s'avérer difficile à manier, une arme que vous n'avez jamais utilisée peut avoir des réactions bizarres, etc.

Tableau 2. 12 - Équipement

	Valeur
Équipement adéquat	0%
Équipement inadapté	40%
Équipement non maîtrisé	75%
Équipement de fortune	25%
Pas d'équipement	200%
2 armes	20%
2 cibles différentes simultanées	75%
Main non directrice	25%
Équipement abîmé (degré I)	5%
Équipement abîmé (degré II)	10%
Équipement abîmé (degré III)	20%
Équipement abîmé (degré IV)	40%
Force insuffisante	50%-100%

Relation

Les rapports sociaux entre individus sont influencés par de nombreux paramètres variant en fonction de leur réputation, intelligence, etc. Ces valeurs s'appliquent aux tests de conversation.

Tableau 2.13 - Relation

	Valeur
Karma opposé	40%
Grand karma	30%
Sujet agressif/amical	20%
Sujet indifférent	0%
Même race	15%
Même métier	10%
Preuves	30%
Sujet plus/moins intelligent	25%

Divers

Tableau 2.14 - Divers

	Valeur
Environnement éprouvant	15%
Récidive	10%
Sans connaissance	100%-200%

Préparation

Si vous passez 1 round complet à préparer votre action suivante, vous pouvez obtenir un bonus de 5% par round passé à se préparer à concurrence de 4 rounds. N'influence que certaines compétences. Vous ne pouvez pas vous préparer à observer quelque chose ou à crocheter une serrure. Par contre vous pouvez viser un ennemi à l'avance ou vous préparer à sauter au-dessus d'un précipice.

Combat

Lors de votre exploration du monde de Fallout, il arrivera certainement un moment où combattre deviendra inévitable, lorsque vous vous trouvez face à des créatures sans intelligence ou que vous serez incapable de venir à bout d'une situation par des moyens « pacifiques ». Les combats sont régis par des règles qui permettent de savoir l'ordre dans lequel vous devez effectuer vos actions entre personnages, si vous avez réussi à toucher votre adversaire, les dégâts que vous lui infligez, etc.

Déroulement

Pour engager un combat, il suffit d'annoncer au MJ votre intention d'attaquer tel ou tel personnage. Le jeu se déroule alors au tour par tour. Chaque action que vous effectuez a un coût en points d'action. Si vous ne disposez pas de suffisamment de points d'action pour effectuer quelque chose, alors vous ne pouvez plus agir durant ce tour et devez attendre que les autres joueurs aient joué pour pouvoir continuer. Pour connaître le coût d'utilisation d'une arme, référez vous aux caractéristiques de celle-ci dans la partie équipement.

Ordre

La première étape consiste à déterminer l'ordre dans le quel les personnages vont jouer. Le MJ a la tâche de décider de cet ordre par rapport à la position des personnages et des lieux. Les joueurs possédant la spécialisation « meilleur position » ou la qualité « Kamikaze » peuvent jouer en premier.

Toucher

Après avoir pris une arme en main et désigné votre adversaire, vous devez déterminer si vous parvenez à toucher le personnage que vous attaquez. Pour ce faire, effectuez un test correspondant à l'arme que vous utilisez. Le personnage que vous attaquez peut tenter d'éviter votre attaque si vous êtes au corps à corps. Faites alors un test en opposition entre votre compétence martiale et sa compétence physique. La classe d'armure de votre adversaire, la distance, ainsi que différents autres malus (lumière, dégagement, etc.) vont influencer le test. Le test se calcule ainsi: $(\text{compétence} + \text{connaissance}) \times \text{facteur de portée} = \text{compétence finale}$. Donnez ensuite votre degré de réussite au MJ. Celui-ci tiendra compte dans le calcul des

malus et bonus de la classe d'armure de l'ennemi. Le facteur de portée dépend de votre portée et de la distance à laquelle se trouve l'ennemi (voir portée). D'autres bonus ou malus peuvent encore s'appliquer selon la situation. En cas d'échec minime il se peut que vous atteigniez quand même votre cible, à voir avec le MJ.

En pratique cela donne: Norbert veut attaquer avec son fusil à pompe. Il a 100% en arme à feu mais possède aussi les connaissances armes à deux mains et armes à feu au deuxième rang (+2x5%), il est en portée Normal (xl). Sa compétence finale est de $(100+5+5) \times 1 = 110\%$. Son jet de dés fait 60. Son degré de réussite est de 50. La classe d'armure de l'ennemi est de 30%, les autres malus sont estimés à 15% par le MJ, au final les malus valent 45%. Norbert a donc réussi son attaque. Il existe trois manières distinctes de tirer avec une arme à feu dans Fallout RPG:

Normal: Vous tirez un coup en appliquant les règles décrites ci-dessus.

Rafale: Vous tirez un coup en appliquant les règles décrites ci-dessus. Par contre l'action vous prend la totalité du round. Les armes qui peuvent tirer en rafale ont des dégâts spéciaux (voir équipement).

Viser: Vous avez la possibilité de viser votre ennemi et avoir plus de chance de lui infliger un coup critique. En contrepartie, vous subirez un malus selon la partie que vous visez. Vous n'avez pas besoin de faire de localisation des dégâts. Le coût en point d'action est supérieur à celui d'une attaque normale.



Tableau 2. 15- Malus de visée

	Malus au test de tir	bonus de chance critique de tir
Torse	0%	0%
Jambes	10%	10%
Bras	20%	20%
Tête, Cou	30%	30%
Entrehanche	40%	40%
Yeux	40%	40%

Portée

La portée représente la distance de tir à laquelle vous êtes capable de tirer sans malus. Cette valeur dépend de votre perception. Il y a trois crans de portée: Bout portant (< 1m), normal (< votre portée), longue (> de votre portée). Pour chaque cran de portée supplémentaire au delà de votre portée, votre compétence de tir est divisée par deux. En dessous de 1 m, vous pouvez multiplier par 1.5 votre compétence de tir.

Localisation des dégâts

Si vous tirez en mode Normal vous devez procéder à la localisation des dégâts. Lancez 10/100 pour déterminer la zone de l'impact selon la table des touchers. Les dégâts maximaux indiquent la plus grande quantité de dégâts, après soustraction de l'armure, que peut subir un membre sans être cassé.

Tableau 2. 16- Table de toucher

	Droite	Gauche	Dégâts maxi
Torse	61-80	81-100	30/25
Jambes	41-50	51-60	20
Bras	26-31	32-40	20
Tête, Cou		11-25	15
Entrehanche		6-10	10
Yeux		1-5	5

Calcul des dégâts

Les dégâts que vous infligez à votre cible sont influencés uniquement par la puissance de votre arme et l'armure de votre cible. Si vous portez une armure, celle-ci peut réduire une partie des dégâts encaissés. Au cas où les dégâts reçus après soustraction de l'armure dépassent le maximal supportable par la partie du corps touchée, celle-ci est cassée. Si votre personnage utilise une arme comme objet pour frapper son adversaire, les dégâts sont: $106 + \text{poids de l'arme (kg)} / 3 + DM$.

Coups critiques

Vous avez une chance d'infliger un coup critique à chaque attaque. Votre score sur le jet de dés doit être entre 1 et votre chance critique de tir. Elle peut être augmentée selon la partie du corps que vous visez. En visant les yeux, vous aurez un bonus de 40%. Les coups critiques sont alors compris entre 1 et 45 pour un personnage ayant une chance critique de tir à 5. Infliger un coup critique augmente les effets de votre attaque. Déterminez par 1D10 le résultat du coup critique.

Tableau 2.17 - Coups critiques

1	Partie du corps cassée
2	Partie du corps déchiquetée
3	300% de dégât
4	200% de dégât
5	150% de dégât
6	Inconscient pendant 1D4 round
7	Passé à travers l'armure
8	Douleur insoutenable (perte de maîtrise pendant 1D4 round)
9	Tombe au sol
10	Mort instantanée

Echecs critiques

Il peut arriver que votre attaque échoue totalement, les effets sont alors terribles. Si le résultat du jet de dés est compris entre 97 et 100, vous avez fait un échec critique. Référez-vous à la table ci-contre pour déterminer les conséquences.

Tableau 2.18 - Echecs critiques

1	Peur soudaine pendant 1D6 round
2	Perte de la maîtrise de l'arme pendant 1 round
3	Perte des points d'action restants
4	Arme tombe au sol
5	Touche Allié
6	Touche soi-même
7	Perte d'équilibre
8	Arme abîmée (cochez une case d'état)
9	Arme inutilisable (réparation requise)
10	Arme détruite (irréparable sauf par un spécialiste)

Explosifs

Les armes pyrotechniques s'utilisent avec la compétence piège et la connaissance pyrotechnie. Vous devez faire un test pour déterminer si vous parvenez à armer correctement l'explosif. La localisation des dégâts n'est pas nécessaire pour tous les personnages se trouvant dans la zone d'effets.

Tableau 2.19 - Explosifs

Zone d'effet (R = zone d'effet du piège)	Dégâts
<R/4	1x
<R/2	/2
<R	/4
>R	-

Fin

Le combat prend fin lorsque tous les ennemis sont morts, se sont rendus, ont fui... ou lorsque trop de personnages du groupe sont morts (voir mort).

Véhicules

Très peu de véhicules ont résisté à la guerre. Le moyen le plus courant pour le transport des marchandises et des hommes reste les caravanes tirées par des Brahmines. Seules les personnes et les factions les plus puissantes ont l'usage des véhicules motorisés à cause de leur rareté et du prix des cellules à fusion qu'ils utilisent. Il n'existe plus de permis de conduire dans Fallout, aucun bureau officiel ne vous en délivrera un. Il existe trois catégories de véhicules dans Fallout RPG : les véhicules terrestres, maritimes et aériens. Ils permettent non seulement de se déplacer plus rapidement, de pouvoir éviter les rencontres aléatoires et de transporter plus de personnes et de marchandises. Les véhicules peuvent aussi servir au combat. Le MJ doit tenir compte du fait que plus un véhicule est sophistiqué, plus il est rare. Pour pouvoir conduire un véhicule sans malus, vous devez posséder la connaissance correspondant au type de véhicule. Tenez compte du fait qu'un joueur possédant la connaissance « avions » ne pourra pas piloter aussi aisément un immense avion de ligne qu'un petit avion à hélices.

Tableau 2. 20 - Véhicules

Connaissance	Véhicules
Motos	motos, scooters
Voiture	voitures, camionnettes, hummers
Camions	camions, semi-remorques
Bateaux	barques, voiliers, bateaux à moteur
Avions	planeurs, avions à hélices, avions à réaction, dirigeables...

Structure

Les véhicules, tout comme les êtres vivants ont un certain nombre de «points de vie». Si celui devient trop faible, ils deviennent inutilisables. Ils ont aussi une classe d'armure, et pour certains un blindage. Ils sont en plus caractérisés par leur vitesse, leur rayon de braquage, leur poids, le nombre de passagers et le poids transportable. Les véhicules disposent de certains points critiques (voir la table de toucher des véhicules). En cas de coup critique sur une de ces parties, elle devient inutilisable.

Tableau 2. 21 - Points critiques

Système	Effet
Pare-brise	Le conducteur est distrait pendant 10G rounds à cause des éclats.
Moteur	Le véhicule s'arrête au bout de 10G rounds. Le moteur s'enflamme au bout de 20G rounds.
Direction	Il est impossible de contrôler la trajectoire du véhicule. Freinez de toute urgence
Roues	Le pilote doit faire un test pour parvenir à maîtriser le véhicule et éviter le crash.

Les véhicules peuvent être utilisés pour le combat. Le pilote ainsi que les passagers peuvent tirer par la fenêtre. Le combat entre véhicules se déroule normalement. Les véhicules peuvent servir à écraser des adversaires au sol. Après chaque round, les pilotes doivent chacun faire un test pour s'assurer qu'ils continuent à maîtriser leur véhicule.

Dégâts & Mort

Même si la plupart des dégâts que vous recevrez sont dus aux combats, il existe d'autres situations où vous pourriez être blessé. Les armures ont une résistance différente pour chaque type de dégâts. L'armure que vous portez permet de diminuer la quantité de dégâts reçue. Pour connaître les dégâts finaux que vous encaissez, soustrayez-leur la valeur d'absorption aux dégâts reçus. P.ex: Vous recevez 50 points de dégâts et votre armure en absorbe 40%. Au final, vous n'encaissez que 10 points de dégâts. Si vous recevez des dégâts inférieurs ou égaux au seuil de l'armure, vous ne subissez alors aucun dégât.

Généraux

Les dégâts généraux sont ceux que vous encaissez lorsque vous recevez un coup de poing, que vous vous faites tirer dessus en combat ou qu'un pot de fleur vous tombe sur la tête. Il s'agit de toutes les sortes de dégâts qui ne sont pas répertoriés dans les paragraphes suivants.

Tableau 2.22 - Exemples de poisons

Nom	Type	Durée	Dégâts	Effets	Traitement
Gaz moutarde	Inhalation	4h-8h	10/heure	Cécité temporaire, Brûlures	Antibiotiques
Venin de Radrat	Blessure	2 jours	5/heure	Vomissements	Venin distillé
Venin de Radscorpion	Blessure	4 jours	25/minute	Paralysie	Venin distillé
Poison tribal	Blessure	1 jour	15/heure	Étourdissements	Herbes diurétiques
Venin de plante	Blessure	7 jours	1/minute	Évanouissements	Plantes distillées

Feu & Acide

Quand votre personnage est en contact avec des flammes ou des substances incandescentes, vous subissez 306 points de dégâts par round sur la zone de votre corps qui est touchée. Vous pouvez éteindre les flammes en vous roulant sur le sol (4 PA) ou en vous jetant dans l'eau. Vous devrez dépenser 4 PA pour vous relever au round suivant l'extinction des flammes. L'acide vous inflige aussi 306 points de dégâts par round mais il est difficile de s'en débarrasser. Le seul moyen de s'en débarrasser est de rincer abondamment à l'eau claire. Dans les deux cas, le personnage qui reste trop longtemps en contact avec le feu ou l'acide peut perdre des membres.

Poison & Gaz

Ces substances sont particulièrement dangereuses car elles occasionnent des dégâts sur la durée. Votre résistance aux poisons diminue la quantité de dégâts que vous recevez. Chaque poison a des caractéristiques bien précises. Pour annuler les effets d'un poison, vous devez utiliser un antidote spécifique. Pour confectionner un antidote, vous devez vous servir de votre compétence «soins» et de la connaissance «Fabrication». Traitement. Effets secondaires. Sur votre feuille de personnage, notez sous «poisons» le type de poisons. Les gaz se comportent exactement comme les poisons. Les poisons et gaz sont caractérisés par les paramètres suivants:

Type: Moyen d'infection: Inhalation, Contact, Blessure, Ingestion, etc.

Durée: Temps pendant lequel les effets se font ressentir.

Dégâts: Les dégâts que vous recevez pendant un certain laps de temps.

Traitement: Méthode de traitement existante.

Effets secondaires: Liste d'effets annexes du poison.

Radiations

Les radiations sont quelque chose de très courant et de très dangereux dans le monde de Fallout. La particularité est que vous ne les ressentez pas forcément instantanément. Votre niveau de radiation est mesuré en Rad indiquant la quantité de particules radioactives contenues dans votre sang. Celles-ci se résorbent très lentement dans votre organisme. Vous perdez EN Rad par mois. Vous pouvez absorber une certaine quantité de radiation par jour sans en ressentir les effets mais au-delà d'une certaine quantité, vous serez affecté. Le seul moyen de les éliminer plus rapidement de votre organisme est de prendre des substances chimiques ou de vous faire soigner dans un centre médical disposant de moyens spéciaux pour traiter les radiations. Votre résistance aux radiations diminue la quantité de Rad reçue par jour.

Tableau 2. 23 - Quantité de Rad reçues

Lieu	Rad / jours
Zone normale	0
Zone irradiée	10
75km d'un impact	30
50km d'un impact	40
25km d'un impact	50
10km d'un impact	75
Lieu de l'impact	150
Impacts multiples	300

Tableau 2. 24 - Effets des radiations

Rad	Effets	Malus
50	Vous êtes anormalement fatigué (état essoufflé)	0%
100	Vous êtes mal. Des taches comme des coups de soleils apparaissent	5%
400	Vous êtes empoisonné. Physiquement diminué, vos cheveux tombent et vous ne pouvez plus vous reproduire (au risque d'avoir des enfants anormaux)	15%
600	Vous vomissez et avez fréquemment la diarrhée. Vous avez des plaies ouvertes sur le corps, vos os et vos muscles vous font mal. La nuit vous commencez à luire.	30%
800	Vous vomissez du sang, vous n'avez plus de cheveux. Il ne vous reste que 5 x EN heures à vivre si vous ne trouvez pas rapidement un médecin spécialisé ou ne prenez pas les produits appropriés.	50%
1000	Vous êtes dans le coma et sur le point de mourir d'ailleurs il ne vous reste que quelques heures à vivre et vous êtes désormais incurable.	100%

Electricité

Les chocs électriques sont très dangereux. Les dégâts que vous recevez se calculent de la manière suivante: 306 points de dégâts par round et par 100 volts. (230 volts correspondent à une prise électrique domestique, 14000 volts correspondent au voltage d'une ligne électrique moyenne). Les armures en métal ne protègent absolument pas contre ce type de dégât.

Substances chimiques

Certaines substances chimiques ou drogues peuvent entraîner une dépendance. Si vous avez pris une même substance pouvant rendre dépendant à intervalles trop proches, (voir caractéristiques de la substance), vous avez 10 x EN chances de ne pas être dépendant (test normal). Si votre personnage est devenu dépendant, il doit reprendre régulièrement la substance en question pour ne pas être en manque (état

de fatigue épuisé). Méfiez-vous de ne pas faire une overdose. Les chances de faire une overdose dépendent de chaque substance (voir, équipement, substances chimiques). Si vous faites une overdose, vous devez trouver de toute urgence un médecin. Vous perdez 10HP par heures.

Etats de fatigue & Blessures

Au fur et à mesure que votre personnage encaisse des dégâts, ou accomplit certaines actions épuisantes (porter des charges lourdes, courir, voyager à pied, etc.) vous allez vous épuiser. Cet épuisement influence vos tests. Plus vous êtes épuisé moins vous êtes efficace. Il existe 5 états de fatigue. C'est le MJ qui annonce l'état de fatigue des joueurs.

Tableau 2. 25 - Etats de fatigue

	Vie	Malus
Normal	100%-51%	0%
Essoufflé	50%-26%	10%
Epuisé	26%-1%	30%
Inconscient	0%- (-5)	-
Mort	<-5	-

Lorsqu'un personnage se casse un membre ou le perd, ses capacités motrices sont fortement influencées. Si vous perdez une jambe, vos déplacements coûtent le double en point d'action. Si vous avez perdu les deux jambes, vous ne pouvez vous déplacer plus qu'en rampant (1m/round). Si vous êtes blessé à un bras, impossible d'utiliser votre bras lors d'un combat. Toute action nécessitant l'usage du bras en question demande deux fois plus de temps. Si vous avez perdu un œil vous perdez 1 point de perception.

Soins

Les personnes qui maîtrisent l'art de la médecine et des soins sont très recherchées dans Fallout RPG. Pour prodiguer des soins, il existe plusieurs moyens: les substances chimiques (antibiotiques, stimpack, etc.) qui permettent de soigner des maux

très spécifiques, les premiers soins qui servent à guérir des petits traumatismes ou à empêcher que des blessures graves n'empirent et la médecine qui couvre tout les problèmes plus graves. Vous pouvez aussi aller vous faire soigner dans un hôpital

Secourisme

Le secourisme regroupe les soins médicaux légers tels que désinfecter une blessure, stopper une hémorragie, recoudre la peau ou réanimer un personnage. Ces soins prennent quelques minutes voir quelques dizaines de minutes. Une blessure ne peut pas être soignée plusieurs fois. Vous récupérez 20G + (DR / 10) points de vie (DR étant le degré de réussite au test de secourisme). Un échec critique au test peut aggraver la situation du patient. Vous pouvez améliorer vos chances de soigner en utilisant du matériel de soins comme des trousses de soins, etc. Certains malus peuvent s'appliquer si le personnage qui donne les soins n'est pas en pleine maîtrise de ses moyens. Pour pratiquer le secourisme, servez vous de votre compétence «soins» et de la connaissance «secourisme».

Médecine

La médecine couvre les soins lourds qui nécessitent de l'équipement et du temps pour être correctement mis en application. Soigner quelqu'un au moyen de cette compétence prend entre quelques dizaines de minutes et plusieurs heures. Vous récupérez 50G + (DR / 10) points de vie (DR étant le degré de réussite au test de médecine). Un échec critique au test peut aggraver la situation du patient. Vous pouvez améliorer vos chances de soigner en utilisant du matériel de soins comme des trousses de médecin, une table d'opération, etc. Certains malus peuvent s'appliquer si le personnage donnant les soins n'est pas en pleine maîtrise de ses moyens. Vous ne pouvez pas soigner pendant un combat. Pour pratiquer la médecine, servez vous de votre compétence «Soins» et de la connaissance «Médecine».

Mort

Votre personnage peut mourir de différentes manières: de vieillesse ou en se faisant écraser par un rocher. Le plus probable est que vous soyez à court de points de vie après un combat. Lorsque vos points de vie tombent en dessous de 0, votre personnage est inconscient. Vous ne pouvez plus rien faire en attendant d'être soigné.

Au bout de EN heures sans soins, vous décédez. Si vos points de vie descendent en dessous de -5, alors vous êtes mort. Si vous êtes écrasé par une charge que vous ne parvenez pas à retenir (test de physique en tenant compte du poids de la charge), vous êtes automatiquement mort. Au moment de votre mort, vous pouvez effectuer un ultime jet de sauvegarde pour éviter de mourir. Si vous échouez, votre personnage ne peut plus jouer. Les autres personnages peuvent récupérer le contenu de votre inventaire à condition de pouvoir atteindre le corps.

Jets de sauvegarde

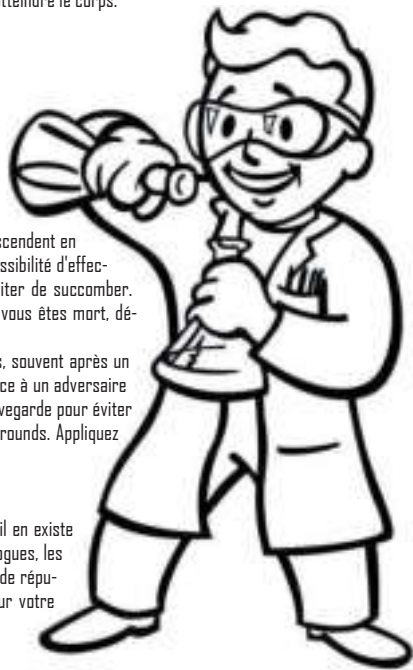
Les jets de sauvegarde, utilisés en dernier recours, permettent à votre personnage d'éviter de fâcheux effets. Pour réussir un jet de sauvegarde, vous devez faire un jet de 10100 dont le seuil de réussite est de 5 x C (chance) + bonus. Si vous faites en dessous ou égal, vous avez réussi et évitez le pire.

Contre la mort: lorsque vos points de vie descendent en dessous de -5, vous êtes mort mais vous avez la possibilité d'effectuer un jet de sauvegarde contre la mort pour éviter de succomber. Si vous réussissez, vous avez survécu, autrement vous êtes mort, définitivement.

Contre la panique: Dans certaines situations, souvent après un échec critique grave, de trop grosses blessures, face à un adversaire impressionnant, etc., vous devez faire un jet de sauvegarde pour éviter de perdre la maîtrise de vos actions pendant 1010 rounds. Appliquez votre force morale en bonus.

Vie quotidienne

Le combat n'est qu'un des aspects du Fallout RPG, il en existe de nombreux autres tels que le commerce, les dialogues, les enquêtes, etc. Cette partie traite aussi de système de réputation, le karma et de l'influence de vos actions sur votre réputation.



Objets & matières

Les objets et les matières ont leurs résistances propres. Il ne faudra pas frapper avec la même force une porte en bois ou en métal. Une planche en bois fera un abri nettement moins efficace qu'un mur de pierre. Lorsqu'un élément a reçu plus de dégâts que ses points de vie, il vole en éclats.

Tableau 2. 26 - Structures

	Résistance	HP
Porte en bois	10%	10
Porte en bois renforcée	15%	25
Porte en tôle	25%	30
Porte métallique	25%	40
Porte métallique renforcée	40%	75
Mur en torchis	5%	15
Mur en bois	10%	30
Mur en tôle	25%	40
Mur en métal	30%	75
Mur en pierre	60%	200
Tissu		2
Plastique		5
Bois		10
Tôle		15
Métal		20
Kevlar		30
Pierre		50

Artisanat & Réparations

Grâce à votre compétence «Manipulation» et vos connaissances «Fabrication», «Electronique», «Mécanique», etc. vous pouvez créer, modifier et améliorer des objets. Pour créer un objet, vous devez utiliser votre compétence «Manipulation» conjointement à celle correspondant au type d'objet (mécanique, électronique...). Vous pouvez aussi améliorer vos objets. Par exemple, vous pourriez augmenter

la capacité du chargeur d'une arme ou sa cadence de tir. Les armes et armures s'abîment au fur et à mesure que vous les utilisez. A chaque échec critique, votre arme perd une case d'état. Vos armes s'abîment aussi si vous ne les entretenez pas régulièrement (test de «Manipulation» avec la connaissance «Réparation» et celle correspondant au type d'arme). Les armes peuvent aussi s'abîmer dans certaines conditions extrêmes (froid, tempête de sable, eau, etc.) Si toutes les cases sont cochées, elles deviennent alors inutilisables. Une armure s'abîme lorsqu'elle reçoit plus de 1.5x sa CA en un coup. Si votre armure est abîmée elle vous protège moins bien. (Voir tableau 3.28). Les armures telles que armures de cuir, amures de métal, etc. peuvent facilement être réparées. Par contre les armures de combat ou armures énergétiques nécessitent des outils et du matériel à disposition. Le MJ doit en tenir compte lors du test de réparation.

Tableau 2. 27 - Etat des armures

Etat	Protection
I	75%
II	50%
III	25%
IV	10%
V	0%

Les objets cassés peuvent être réparés au moyen de la connaissance «Réparation». Si vous ne possédez pas de connaissances nécessaires relatives à l'objet («Mécanique», «Electronique», etc.) vous subirez un malus allant de 50% - 200%.

Dialogues

Les dialogues occupent une part importante du jeu de rôle. Ils interviennent pour toute interaction entre joueurs ou avec des PNJ. Le mieux, pour les personnes habituées, est de faire les dialogues «Roleplay». Vous jouez le dialogue comme un acteur en y mettant du ton et en tenant compte du caractère de votre personnage. Le MJ devrait faire de même lorsqu'il prend le rôle d'un PNJ. Si un dialogue «Roleplay» est

bien mené, vous pouvez vous passer de jet de dés. Les dialogues ne doivent pas être pris à la légère aussi bien par les joueurs que par le MJ. Ils permettent une meilleure immersion et souvent les joueurs pourront en apprendre beaucoup s'ils prennent un peu de temps pour dialoguer avec les différents PNJ qu'ils croisent et éviter parfois de grosses peines. Dans certaines situations des négociations peuvent éviter un bain de sang. Lorsque vous dialoguez, vous pouvez utiliser vos compétences « conversation » ou « intimidation » pour tenter de convaincre et d'influencer la personne qui est en face de vous. Les tests portant sur les dialogues se font presque toujours en opposition.

Marchandage

Après la guerre, les monnaies ont quasiment disparu. Le commerce dans le monde Fallout se fait surtout par le troc. Il existe une « monnaie » commune à base de capsules de bouteilles (Nuka-Cola, etc.) qui permet de payer dans les grandes villes. Certaines factions comme la Confrérie de l'Acier ont développé leur propre monnaie. L'avantage du troc est que vous pouvez, si vous êtes habile, avoir des choses à prix très avantageux. Votre connaissance « marchandage » influence la manière dont se déroulent ces échanges. Pour marchander, vous devrez faire un test en opposition contre la compétence « Conversation » et de la connaissance « Marchandage » du vendeur. Si vous ne faites aucun test, le marchand ne baissera pas son prix.

Réputation

Dans le monde de Fallout, votre réputation est mesurée par le Karma. Il s'agit d'une valeur numérique indiquant votre célébrité et votre position par rapport au jeu. Tous les personnages partent à 0. Plus cette valeur augmente (par exemple 100 ou -100) plus vous serez connu dans le monde de Fallout. Cependant une valeur négative signifie que vous êtes connu pour vos méfaits alors qu'une valeur positive signifie que vous êtes connu comme quelqu'un de bon. Cette caractéristique va influencer la manière dont se déroulent vos rencontres avec d'autres personnages. Si vous traitez avec des personnages mauvais et que vous avez bonne réputation, l'entrevue pourrait mal se dérouler. Un marchand pourrait refuser de traiter avec vous si vous avez une trop mauvaise réputation. C'est au MJ de déterminer le comportement des PNJ en fonction de votre Karma. En outre c'est lui qui décidera de votre Karma.

Tableau 2. 28 - Karma

Karma	Zone d'influence
0	Quartier, village
+/- 10	Ville
+/- 25	Ville et alentours
+/- 50	Petit région, quelques villes proches
+/- 100	Grande zone (p.ex Californie)
+/- 150	Réputation incroyable

Vol & forfanteries

Les activités « illégales » sont monnaie courante dans le monde de Fallout. Chacun tente de survivre comme il peut, souvent au détriment des autres. Ce chapitre aborde quelques aspects des activités quotidiennes d'un forban.

Discrétion

Vous pouvez utiliser cette compétence lorsque vous souhaitez être discret et échapper au regard des autres. Les voleurs sont bien plus habiles dans cette compétence que les personnages exerçant d'autres métiers. Si vous réussissez votre test de discrétion, vous ne pourrez pas être repéré à moins que quelqu'un ne soit en train d'examiner avec attention l'endroit où vous vous trouvez. La lumière influence grandement votre capacité à vous dissimuler. En cas de réussite au test, vous obtenez un bonus de 40% sur la plupart de vos tests (vol, armes à feu, etc.). Vous pouvez aussi vous servir de cette compétence pour dissimuler des objets sur vous.

Pièges & Explosifs

Pour détecter et désamorcer des pièges vous devez vous servir de votre compétence « Pièges ». Plus celui qui l'a posé est doué plus ce sera dur de le désamorcer. Vous subissez le degré de réussite de la pose du piège en malus à votre test pour le désamorcer. Vous devez avoir du matériel à disposition pour effectuer le désamorçage. En cas d'échec, le piège risque de se refermer sur vous ou d'exploser. Il existe deux catégories d'explosifs: les explosifs légers et les explosifs lourds. Les seconds ne peuvent être utilisés que par des experts en démolition. Les explosifs couvrent les

armes allant du simple bâton de dynamite à la bombe thermo-nucléaire en passant par le pain de C4. Pour amorcer un explosif, utilisez votre compétence «Pièges». En principe les explosifs légers ne requièrent pas de test. Référez vous aux caractéristiques des explosifs afin de savoir si votre personnage peut s'en servir sans recevoir de malus. La compétence piège sert aussi à la détection et au désamorçage des différents appareils explosifs et des pièges..

Vol

Lorsque votre personnage ne pourra pas se procurer un objet par des moyens «normaux», il aura la possibilité de le voler. Pour ce faire, il suffit d'utiliser votre compétence «**vol**» sur le **personnage détenant l'objet** ou sur l'objet dans lequel il se trouve (p.ex une étagère). Si d'autres personnes se trouvent dans le même endroit que vous, vous devez automatiquement faire un test de vol. Plus le lieu est fréquenté plus il est dur de voler (voir modificateurs de tests). Vous pouvez diminuer les malus en utilisant au préalable votre compétence «**Discretion**». Si vous vous faites prendre, méfiez vous de la réaction de l'entourage et fuyez le plus rapidement possible avant qu'ils ne vous attrappent.

Crochetage

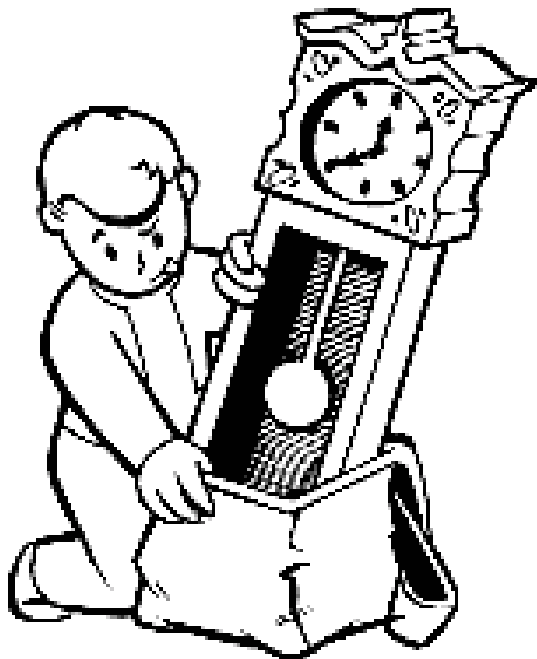
Lorsqu'une porte ou un coffre est verrouillé, votre personnage a la possibilité de le crocheter. Faites un test de manipulation en utilisant conjointement les connaissances «**serrures mécaniques**» ou «**serrures électroniques**» selon le type de serrure. L'utilisation d'outils tels que des rossignols ou des kits de crochetage peut vous procurer des bonus et améliorer vos chances de succès. (voir caractéristiques de l'objet en question)

Avancement

Au fur et à mesure de vos aventures, votre personnage va acquérir de l'expérience en effectuant des quêtes, tuant des personnages et en entraînant ses compétences. Toutes vos actions influent votre gain d'expérience. Cet avancement est symbolisé par votre statistique expérience. L'évolution est séparée en niveaux. À chaque passage de niveau vous gagnez un certain nombre de points de santé et de points de compétences. Vous pourrez les utiliser pour améliorer votre personnage.

Expérience

L'expérience s'acquiert au fur et à mesure que votre personnage vit des aventures. Fallout RPG est basé sur un système de gain d'expérience entièrement laissé au jugement du maître de jeu. Le système permet de tenir compte des actions du joueur et de la manière dont il se sera comporté durant la partie, sa façon de jouer son personnage, etc. Après la partie, le MJ attribuera l'expérience individuellement pour



chaque joueur en jugeant ce qu'il a fait au cours de la partie. Le tableau 3.29 montre comment attribuer l'expérience. Le MJ peut évidemment adapter ces valeurs selon les situations et le niveau des personnages. Passer trois niveaux lors du premier scénario n'est pas très réaliste. Les paliers de niveau du tableau sont indicatifs.

Tableau 2. 29 - Gain d'expérience

Tâche	Niveau bas (1-5)	Moyen (6-10)	Haut (10+)
Roleplay	250	500	750
Bon Roleplay	500	750	1'000
Excellent Roleplay	750	1'000	1'250
Participation	250	500	750
Bonne participation	500	750	1'000
Excellente participation	750	1'000	1'250
Quête mineure (5-10min)	0-375	125-625	250-1'500
Quête moyenne (10-30min)	125-750	250-1'250	375-2'500
Grande quête (30min-2h)	250-1'250	500-2'500	750-5'000
Quête principale	500-2'500	1'000-5'000	2'000-10'000
Action exceptionnelle	250	500	1'000

Tableau 2. 30 - Progression des compétences

% actuel	coût par %
1-100	1
101-125	2
126-150	3
151-175	4
176-200	5
201+	6

Passage de niveau

Pour passer un niveau, vous devez avoir l'expérience requise (tableau 2.31). La formule qui permet de connaître l'xp du niveau suivant est comme suit : $xp\ nécaissaire\ au\ niveau\ actuel + (1000 \times \text{numéro du niveau suivant})$. À chaque niveau, vous recevez des points de vie et des points de compétence. Vous pouvez les répartir entre vos compétences et vos connaissances. Augmenter une compétence ne coûte pas la même chose selon son niveau (tableau 2.30). Vous pouvez garder vos points de compétence pour les utiliser ultérieurement. *Gain par niveau: 3+ (1/2 EN) points de vie, 10 + 1N points de compétences.*

Tableau 2. 31 - Progression

Niveau	Xp
1	0
2	1'000
3	3'000
4	6'000
5	10'000
6	15'000
7	21'000
8	28'000
9	36'000
10	45'000
11	55'000
12	66'000
13	78'000
14	91'000
15	105'000
16	120'000
17	136'000
18	153'000
19	171'000
etc.	etc.

Connaissances

Les connaissances apportent un bonus lors de certains tests qui dépendent de votre degré de maîtrise. Si vous ne possédez pas une connaissance pour effectuer une action (créer un objet dont vous ne connaissez rien, parler de choses que vous ne connaissez pas...), vous subirez un malus (voir modificateur de tests). Le fait d'acquérir une connaissance vous permet de ne plus recevoir le malus subi si vous ne la possédez pas. Mieux vous maîtrisez une connaissance, plus vous obtenez de bonus lorsque vous vous en servez.

Il y a 6 niveaux de maîtrise par connaissance: acquisition (12PC, plus de malus), connaissances de base (3PC, 5% de bonus), connaissances étendues (6 PC, 10%), connaissances globales (12 PC, 20%), maîtrise (24, 40%), maîtrise totale (48 PC, 60%). Vous devez acquérir les niveaux les uns après les autres. Vous trouvez sur la feuille de personnage une liste non exhaustive de connaissances (armes, véhicules, divers, etc.). Vous pouvez en rajouter autant que bon vous semblera.

Certaines connaissances telles que «fabrication» doivent être divisées en sous-catégories. Fabriquer un remède ou une arme n'est pas du tout la même chose. Elles sont cumulables lors de l'utilisation. Si vous voulez créer une radio, vous utiliser vos connaissances «fabrication» et «électronique». Les connaissances martiales sont aussi cumulables.

Changer de métier

Vous pouvez en tout temps changer de métier moyennant une dépense de 40 points de compétence. Si vous désirez changer de métier, vous gagnez alors uniquement les bonus du métier mais pas les points de compétences de base. Tenez aussi compte que l'acquisition d'un nouveau métier ne se fait pas instantanément et qu'il faudra du temps à votre personnage pour l'apprendre.

Spécialisations

Tous les trois ou quatre niveaux selon votre race, vous pouvez choisir une spécialisation. Celles-ci permettent à votre personnage d'affiner ses compétences ou d'acquérir des capacités spéciales. Certaines peuvent s'avérer très utiles alors que d'autres n'existent que pour étendre le background de votre personnage. Elles sont classées par niveau, il s'agit du niveau minimal qu'il faut pour prendre une spécia-

lisation. Elles sont composées du titre, d'une description et des effets. Le grade représente le nombre de fois qu'un personnage peut prendre la même spécialisation. Les conditions requises désignent les points à satisfaire pour l'acquérir.

Niveau 3

Ambidextrie: Vous êtes aussi habile avec votre main droite qu'avec votre main gauche. *Effets:* Vous n'avez pas de malus lorsque vous effectuez une action avec votre main non directrice. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 AG

Ami des animaux: Vous dégagez une aura puissante qui apaise les animaux. *Effets:* les animaux ne vous attaqueront pas, à moins que vous leur fassiez du mal. *Quant à savoir ce qu'est exactement un animal dans le monde de Fallout, le débat est ouvert.* *Grade:* 1. *Condition requise:* Aucune

Chauffeur: Vous avez appris à conduire toute sorte de véhicules automobiles. *Effets:* Vous gagnez les connaissances relatives à 3 types de véhicules ainsi que le premier rang de chacune. *Grade:* 2. *Condition requise:* Aucune

Chouchou du MJ: D'une manière ou d'une autre, vous êtes devenu le chouchou du MJ, avec tout ce que ça implique. *Effets:* Vous réussissez toutes les actions que vous tentez et toute action qui vise à vous nuire est vouée à l'échec. *Grade:* 1. *Condition requise:* Être un PNJ (si possible méchant) créée par le MJ ou la copine du MJ.

Concentration: Vous êtes plus apte que la majorité à remarquer les petits détails que les autres ne voient pas. *Effets:* Vous gagnez les 3 premiers rangs des connaissances vue, ouï et odorat. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 6 PE

Course silencieuse: Vous avez appris à vous déplacer rapidement tout en restant silencieux. *Effets:* Lorsque vous essayez de courir discrètement, vous n'avez plus de malus dû à la course. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 AG

Dos résistant: Les voyages dans le désert vous ont entraîné à transporter de lourdes charges sans que vous ne vous épuisie. *Effets:* vous pouvez porter 25 kilos supplémentaires à chaque niveau de cette aptitude. *Grade:* 3. *Conditions requises:* 5 FO, 5 EN

Education physique: Le sport, c'est quelque chose qui vous plaît. A force de vous entraîner tous les soirs, vous êtes devenu imbattable. *Effets:* Vous gagnez un bonus de +15 à la compétence Physique et obtenez les connaissances Escalade et Natation si vous ne les avez pas encore. *Grade:* 1. *Condition requise:* 5 EN

Elève vif: Vous savez tirer des leçons de vos expériences mieux que quiconque. *Effets:* Vous gagnez 15% de points d'expérience en plus de ce que vous gagnez normalement. *Grade:* 3. *Condition requise:* 7 IN

Fantôme: L'obscurité est votre alliée. Grâce à elle vous parvenez à devenir presque invisible. *Effets:* +30% en discrétion dans l'obscurité. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6D % Discrétion

Joueur: Vous avez le don en ce qui concerne les jeux d'argent et de hasard. *Effets:* +30% à la compétence Jeu. *Grade:* 1. *Condition requise:* 5D % Jeu

Meilleure position: Vous avez plus de chance d'agir avant vos adversaires dans un combat. *Effets:* vous débutez le combat en premier. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 PE

Maître du Kama Sutra: Quand il est question de régler une affaire dans la chambre à coucher, vous êtes passé maître en la matière. *Effets:* Vous gagnez la connaissance Sexe ainsi que ses 4 premiers rangs. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 5 EN, 5 AG

Mangeur de serpents: Miam Miam! On dirait du poulet! A force de vivre dans le désert et de manger des bêtes venimeuses votre corps s'est habitué aux poisons. *Effets:* Votre résistance aux poisons augmente de +25 %. *Grade:* 2. *Condition requise:* 5 EN

Muraille: Vous avez moins de risque d'être assommé lors d'un combat. *Effets:* 50% de chance de résister aux coups critiques Inconscient, Douleur insoutenable et Au sol. *Grade:* 2. *Condition requise:* 6 EN

Négociateur: Vous avez le don pour parler aux gens et obtenir d'eux ce que vous désirez. *Effets:* Vous gagnez les connaissances Incitation, Persuasion et Reconfort, ainsi que leur premier niveau de maîtrise. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 CH

Oeil de faucon: Vous avez l'œil vif et le regard perçant. *Effets:* Votre portée augmente de 50%. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 PE

Pas léger: Grâce à cette aptitude, vous risquez moins de déclencher des pièges. *Effets:* 25% de chances qu'un piège ne se déclenche pas à votre passage. *Grade:* 3. *Condition requise:* 5 AG, 5 CH

Poussée d'adrénaline: Plus vous êtes touché en combat, plus votre force devient colossale! *Effets:* Lorsque vos points de santé baissent en dessous de 50%, votre force est augmentée de +2. *Grade:* 1. *Condition requise:* 3 FO

Récupération rapide: Quand vous êtes jeté à terre lors d'un combat vous parvenez sans peine à vous relever. *Effets:* Vous relever après avoir été étourdi, assommé ou jeté à terre ne vous coûte qu'un seul PA. *Grade:* 1. *Condition requise:* 5 AG

Vision nocturne: A force de passer du temps dans des milieux sombres, vos yeux se sont petit à petit habitués aux endroits obscurs. *Effets:* Les malus dus à l'obscurité sont réduits de 50%. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 PE

Niveau 6

Bonus dégâts à distance: Vous avez appris à modifier vos cartouches et vos armes de manière à ce qu'elles soient plus efficaces. *Effets:* Chaque niveau de cette aptitude vous donne +2 points de dégâts par cartouche utilisée avec une arme à feu ou par rayon dans une arme laser. *Grade:* 2. *Condition requise:* 6 AG

Bonus dégâts sans armes: Vos attaques au corps à corps sont terribles! Vous parvenez à réduire vos adversaires en bouillie rien qu'avec vos poings. *Effets:* Bonus de +3 aux Dégâts de mêlée. *Grade:* 3. *Condition requise:* 6 FO

Chasseur de trésor: Vous avez le don pour trouver de l'argent, en particulier sur le cadavre refroidi de vos adversaires. *Effets:* Vous trouvez plus d'argent en fouillant vos adversaires. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 C

Combat de rue: Vous maîtrisez l'art du combat de rue à la perfection. *Effets:* Vous gagnez 3 coups spéciaux que vous pouvez choisir librement, y compris parmi ceux dont vous n'avez pas les pré-requis. *Grade:* 2. *Conditions requises:* 6 FO, 6 AG

Empathie: Vous avez étudié les autres êtres humains avec attention ce qui vous permet de mieux ressentir leurs émotions et d'en tirer profit. *Effets:* Vous gagnez un bonus de +20 en Conversation. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 PE

Erudit: Votre capacité d'apprentissage est très développée. *Effets:* + 2 points de compétence lorsque vous passez un niveau. *Grade:* 3. *Condition requise:* 6 IN

Etranger mystérieux: Vous avez gagné l'attention d'un étranger mystérieux qui apparaîtra de temps à autre pour vous aider. *Effets:* Un personnage viendra (essayer de) vous tirer d'affaire de temps en temps. *Grade:* 1. *Condition requise:* 7 C

Fou du volant: Votre habileté à la conduite et aux armes vous permet de tirer tout en conduisant un véhicule. N'oubliez pas d'ouvrir la fenêtre avant! *Effets:* pas de malus lorsque vous attaquez quelqu'un (ou lorsque vous tripatailliez l'auto-radio) alors que vous êtes au volant. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 AG

Indestructible: Votre corps est incroyablement résistant aux mauvais coups. *Effets:* Vous rajoutez un bonus de +5 à la résistance de chaque partie de votre corps. *Grade:* 3, *Condition requise:* 6 EN

Pickpocket: Fouiller dans les poches des gens, voilà quelque chose que vous savez faire avec talent. *Effets:* Vous gagnez 3 niveaux de maîtrise dans la connaissance Vol à la tire. *Grade:* 3 *Condition requise:* 6 AG

Plus de coups critiques: Vous savez visez les points faibles de vos adversaires. *Effets:* Chaque niveau de cette aptitude augmentera de +5 votre Chance critique de tir. *Grade:* 3, *Condition requise:* 6 C

Polyglotte: Vous avez appris à parler une nouvelle langue. *Effets:* vous savez maintenant parler une langue de plus au choix. *Grade:* 3, *Condition requise:* 5 IN

Résistance aux radiations: Après des années passées à proximité de sources radioactives, vous êtes moins sensible aux effets des radiations. *Effets:* +25 à la résistance aux radiations. *Grade:* 2, *Conditions requises:* 6 EN

Serrurier: Vous êtes un expert en serrures, aucune d'entre elle ne vous résiste. *Effets:* Vous gagnez 4 rangs à répartir entre les connaissances serrures mécaniques et serrures électroniques. *Grade:* 1, *Condition requise:* 60 Crochetage

Signe du Karma: Votre Karma est passé dans le dogme de quelqu'un. *Effets:* vous recevez un bonus de +50 lorsque vous interagissez avec une personne dont le Karma est du même signe que le votre. *Grade:* 1, *Condition requise:* 6 CH

Voyageur organisé: Votre grande expérience des voyages vous a permis d'apprendre à mieux organiser vos affaires. *Effets:* Vous gagnez 10 points de place supplémentaire. *Grade:* 1, *Condition requise:* Aucune

Niveau 9

Culte de la personnalité: Tout le monde vous aime et veut avoir à faire avec vous! *Effets:* votre Karma a toujours le signe de celui de votre interlocuteur. *Grade:* 1, *Condition requise:* 8 CH

Guérisseur: Votre expérience médicale vous permet d'améliorer les soins que vous prodiguez. *Effets:* +10 points de santé lorsque vous utilisez votre compétence soins. *Grade:* 2, *Condition requise:* 6 IN

Ici et là: Vous gagnez immédiatement un niveau d'expérience. *Effet:* Vous gagnez un niveau d'expérience. *Grade:* 1, *Condition requise:* Aucune

Manipulation des armes: Grâce à votre entraînement, vous maniez les armes avec plus de facilité que la normale. *Effets:* Votre force est considérée avec un bonus de +3 lorsqu'il s'agit de déterminer si vous pouvez utiliser une arme sans malus. *Grade:* 1, *Condition requise:* 75% Armes

Meilleurs coups critiques: Les coups critiques que vous porterez pendant un combat seront plus dévastateurs. *Effets:* +25% de dégât lors des coups critiques. *Grade:* 1, *Conditions requises:* 6 PE, 6 CH, 5 AG

M. Bricolage: Vous êtes incroyablement doué pour la mécanique. *Effets:* Vous gagnez 2 niveaux de maîtrise dans les connaissances Mécanique et Réparation. *Grade:* 1, *Condition requise:* 5 IN

Pyromane: Cette aptitude vous permet d'infliger aux autres personnages de terribles châtimements avec le feu. *Effets:* +10 points de dégâts avec des armes produisant du feu et la possibilité d'utiliser des Lance-Flammes si vous ne pouvez pas. *Grade:* 1, *Condition requise:* 75 % Armes lourdes

Robinson Crusoe: Vous savez vous débrouiller dans la nature sans rien pour vous aider. *Effets:* Bonus de +25 à la compétence Survie. *Grade:* 1, *Condition requise:* 6 IN

Sans danger: Vous avez l'air inoffensif, ce qui vous permet de voler plus facilement les autres personnages. *Effets:* +20 points à la compétence vol. *Grade:* 1, *Conditions requises:* 50% vol, 50 Karma

Niveau 12

Art martial: Le combat avec des armes blanches ou à mains nues vous est très familier et vous infligez plus de dégâts. *Effets:* +5 au Dégâts de mêlée. *Grade:* 1, *Condition requise:* 6 FO

Expert-marchand: Vous avez un don pour marchander le prix d'achat des objets. *Effets:* vous payez vos achats 25% moins cher que la normale. *Grade:* 1, *Condition requise:* 7 CH

Gain d'attribut primaire: Vous l'attendiez depuis longtemps n'est ce pas? *Effets:* +1 à l'un de vos attributs primaires. *Grade:* 6, *Condition requise:* Aucune

Homme d'action: Grâce à votre entraînement, vous faites tout plus rapidement que les autres. *Effets:* Chaque niveau vous donne un bonus de +1 PA. *Grade:* 2, *Condition requise:* 6 AG

Mc Gyver: Vous avez un talent tout particulier pour le bricolage de trucs invraisemblables. *Effets:* Vous n'avez pas de malus lorsque vous voulez bricoler quelque chose lorsque votre matériel n'est pas adéquat. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 6 IN, 60% Manipulation

Mutation: Chose incroyable, les radiations vous ont transformé. *Effets:* enlevez 2 points à l'une de vos caractéristiques et ajoutez-les à n'importe quelle autre. *Grade:* 1. *Condition requise:* Aucune

Tire-au-flanc: Vous risquez moins d'être touché lors du combat si vous avez cette aptitude. *Effets:* +10 à votre Classe d'armure. *Grade:* 1. *Condition requise:* 6 AG

Toubib: Un coup d'oeil et prendre le pouls, c'est tout ce dont vous avez besoin pour faire un diagnostic médical complet! *Effets:* Vous arrivez à évaluer l'état de santé d'une personne en un temps record et sans instruments médicaux. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 7 IN, 75% Soins

Voleur: Vous êtes particulièrement doué pour dépouiller votre prochain de ses biens. *Effets:* Vous gagnez 20 points de compétences à dépenser dans vos compétences Vol et Manipulation. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 50% Manipulation, 50% Vol

Niveau 15+

Attaque sournoise: Vous êtes devenu aussi sournois qu'un assassin. *Effets:* Vous gagnez l'attaque sournoise du voleur. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 10 AG, 80 % Combat, 80 % Discrétion, Niveau 15

Atout: Bravo! Vous venez de comprendre ce truc que vous n'arriviez pas à saisir. *Effets:* Vous pouvez ajouter +30% à une compétence particulière. *Grade:* 1. *Condition requise:* Aucune

Blocage mental: Vous avez appris à réduire l'influence des autres à votre égard. Vous avez appris cette faculté auprès d'un gourou ou une nuit où vous êtes resté tard dans un bar. *Effets:* +10 en Force morale. *Grade:* 1. *Condition requise:* 7 IN

Bruce Lee: Vous pouvez réaliser davantage d'attaques au corps à corps. *Effets:* chaque attaque au corps à corps ne coûte plus que 1 PA. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 6 AG

Guerrier: Le génie guerrier vous habite! *Effets:* Vous gagnez un niveau dans toutes les connaissances relatives aux armes et aux armures. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 8 FO ou 8 AG et 100% Armes (lourdes)

Lucky Luke: Vous aussi vous tirez bien plus vite que votre ombre. *Effets:* -1PA pour les attaques avec des armes à feu ou à énergie. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 7 AG, 6 PE

Omniscient: À force de passer vos soirées à lire des encyclopédies, vous savez presque tout! *Effets:* Vous gagnez 5 rangs à répartir dans n'importe quelle connaissance se rapportant à la science. *Grade:* 3. *Condition requise:* 6 IN

Tireur embusqué: Vous maîtrisez les armes à distance mieux que personne! *Effets:* Tous les coups que réussissez avec une arme à feu ou laser deviennent des coups critiques. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 8 AG, 8 PE, 80% Armes à feu

Tueur: Le tueur arpente la Terre! Vous êtes devenu dévastateur au corps-à-corps. *Effets:* Chaque coup que vous réussissez à porter à un adversaire avec la compétence combat devient un coup critique. *Grade:* 1. *Conditions requises:* 8 AG, 8 FO, 80% Combat



L'Abris 13 est conçu pour protéger des effets d'une explosion nucléaire. Afin de mieux comprendre en quoi consiste la protection fournie, nous avons inclus une section tirée des Questions fréquemment posées sur les armes à énergie élevée. Celle-ci explique de quelle façon une explosion nucléaire cause des dégâts. La première chose à laquelle sont confrontées les victimes d'une bombe est l'intense flux de photons qui se dégage de l'explosion et qui libère 70 à 80% de l'énergie de la bombe. Cet effet peut entraîner des brûlures thermiques au troisième degré, ce qui n'est pas beau à voir. Ceci est la cause des premiers décès.

Bestiaire

Après la guerre, toutes sortes d'étranges croisements biologiques ont vu le jour. A Victimes des radiations, certains animaux ont vu leur taille multipliée jusqu'à 10 fois! D'autres ont été complétement transformés à cause du FEV. Cette partie contient un éventail d'exemples de créatures que l'on trouve dans les terres dévastées de Fallout. Les races de base ainsi que certains animaux d'avant-guerre sont mentionnés. Le MJ peut bien évidemment en inventer d'autres. Après les retombées radioactives, tous les croisements entre êtres vivants sont imaginables et il serait impossible d'en fournir une liste exhaustive. Le bestiaire est divisé en trois parties: Les animaux qui ont échappé aux bombes et qui ont éventuellement mutés suites aux radiations ou au FEV, les humanoïdes qui sont tous issus d'une souche humaine ou juste des précisions du genre humain et enfin les monstres vraiment bizarres qui sont des croisements entre plusieurs animaux ou des créatures totalement inconnues avant la guerre. Les différentes créatures sont décrites par les critères suivants.

HP: Points de vie

CA: Classe d'armure

FM: Force morale

Portée: Distance à laquelle elles peuvent vous atteindre

Absorption dégâts: Résistance aux coups normaux en %

Absorption feu: Résistance au feu en %

Absorption plasma: Résistance au plasma en %

Absorption explosions: Résistance aux explosions en %

Absorption laser: Résistance aux lasers en %

Absorption poison: Résistance aux poisons en %

Absorption radiations: Résistance aux radiations en %

CC: Chance critique

Attaques: Compétence d'attaque et dégâts infligés

Animaux

Les animaux de Fallout RPG sont les descendants des races d'avant-guerre. Si certains n'ont pas muté parce qu'ils avaient été emmenés dans les abris ou parce qu'ils n'ont pas été en contact avec le FEV ou les radiations, d'autres ont été complètement transformés.

Brahmine

Les Brahmines sont les descendantes des différentes races bovines ayant survécu. Ce sont des animaux robustes qui peuvent survivre avec très peu de nourriture, elles sont facilement reconnaissables à leurs deux têtes. Une tête est soit mâle, soit femelle, et toutes les combinaisons de têtes sont possibles. Étant donné que la majeure partie d'entre elles a été domestiquée, elles sont la source principale du viande et de cuir pour la population. À tel point que plusieurs villes ont fait de l'élevage de Brahmines leur spécialité et rivalisent de taille avec les grands ranchs texans d'avant-guerre. Les Brahmines sont également employées comme animaux de bât, tirant les chariots des caravanes.



Tableau 4.1 - Caractéristiques des Brahmines

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
50	20	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	1
Attaques: 80%, 6D6+5											

Cancrelat géant

Les cancrelats géants sont des sortes des blattes et mesurent environ 60 centimètres. Ils vivent en groupes d'une vingtaine d'individus et occupent souvent les ruines des villes ou les marécages. Ils ne sont pas ouvertement agressifs envers les Humains mais ils défendront sans hésiter leur nourriture et leur territoire. De grands essaims peuvent facilement tuer une personne ou un petit groupe.



Tableau 4.2 - Caractéristiques des Cancrelats géants

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
70	40	5	-	40%	20%	20%	15%	15%	40%	30%	4
Attaques: 125%, 8D6+5											

Chien

Le meilleur ami de l'homme! Qui ne voudrait pas un grand, fidèle compagnon? Ils sont très attachés, vous aiment sans réserve, peuvent faire beaucoup de choses. Les chiens se trouvent où il y a des Humains. Il en existe de toutes les tailles et couleurs, et n'attaqueront pas à moins de vous considérer comme une menace pour leur territoire ou pour leur maître. La majorité des chiens sont normaux, mais on en trouve parfois qui ont mutés à cause des radiations ou du FEV. Il est recommandé de ne pas s'approcher de ces derniers et ce même si leur maître semble être à proximité.



Tableau 4.3 - Caractéristiques des Chiens

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
60	15	10	-	25%	20%	10%	10%	10%	5%	0%	2
Attaques: 95%, 4D6+10											

Cyberdog

Les Cyberdogs sont des chiens ayant subi des implants robotiques. Sur certains modèles, les implants sont uniquement physiques alors que d'autres ont également subi des modifications neuronales. Ces créatures résultant d'un mélange entre biologie et cybernétique sont beaucoup plus dangereuses que leurs cousins biologiques et sont d'une fidélité et d'une obéissance à toute épreuve. Ils sont cependant très rares et vous ne risquez pas d'en croiser dans les rues. Peut-être dans quelques vieux laboratoires abandonnés.



Tableau 4.4 - Caractéristiques des Cyberdogs

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
75	25	8	-	40%	50%	60%	30%	50%	75%	30%	2
Attaques: 100%, 10D6+2											

Fourmi géante

Les fourmis géantes, parfois appelées «Giants», sont des insectes surdéveloppés. Ce sont des fourmis noires d'environ 70 centimètres de long, particulièrement agressives. Elles vivent dans d'énormes colonies souterraines, mais des éclaireurs errent dans des cavernes ou dans le désert. Elles voyagent habituellement par groupes de 5 à 10 et attaqueront des Humains à vue.



Tableau 4. 5 - Caractéristiques des Fourmis géantes

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
30	5	4	-	10%	10%	0%	0%	0%	25%	50%	1

Attaques: 60%, 406+5

Gecko

Les petits geckos d'avant guerre, de simples lézards, sont devenus des créatures plus grandes et plus agressives. Les geckos communs mesurent 150 centimètres de haut. Les dorés et les geckos de feu avoisinent les 180 centimètres. Ils se déplacent sur leurs pattes arrières et attaquent avec leurs pattes avant. Ils voyagent par groupes de 4 à 20. Recherchés pour leur peau résistante, les Geckos sont chassés. Un groupe peut venir à bout d'un chasseur inexpérimenté.



Tableau 4. 6 - Caractéristiques des Geckos

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
36	13	3	-	20%	20%	20%	15%	20%	20%	10%	2

Attaques: 60%, 306+5

Tableau 4. 7 - Caractéristiques des Geckos de feu

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
48	22	5	-	30%	40%	30%	25%	25%	20%	12%	3

Attaques: 75%, 806+6 (feu)

Tableau 4. 8 - Caractéristiques des Geckos dorés

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
60	28	5	-	40%	55%	40%	30%	30%	20%	15%	4

Attaques: 100%, 506+4

Loup

Les loups ont survécu à la guerre. Ils ont même prospéré, de grands loups sont revenus en Amérique du Nord. Ils vivent en meute de plusieurs dizaines d'individus. Contrairement à la croyance populaire, les loups évitent les Humains et leur bétail, et attaqueront seulement s'ils sont affamés ou s'ils se sentent menacés.



Tableau 4. 9 - Caractéristiques des Loups

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
70	30	5	-	35%	20%	10%	10%	10%	10%	5	3

Attaques: 110%, 706+5

Mante

Ces insectes géants sont les descendants des mantes religieuses. Créatures presque éteintes avant la guerre, elles sont devenues très courantes dans Fallout. Leur taille avoisine un mètre de long. Elles pillent les récoltes et s'attaquent au bétail. En de rares occasions, un groupe d'une cinquantaine de Mantes s'attaquera à des Humains.



Tableau 4. 10 - Caractéristiques des Mantes

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
54	25	4	-	30%	25%	20%	20%	10%	50%	30%	3

Attaques: 80%, 506+6

Molerat

Les Molerats ou rats-taupes sont un mélange entre les taupes et les rats. Leur taille varie entre 30 centimètres et 1,5 mètre de long. Ils ont la tête d'une taupe et sont presque aveugles. Ils vivent presque exclusivement dans des cavernes et des grottes. Ils sont très hargneux et attaqueront à vue n'importe quelle créature même s'ils ne sont pas menacés.



Tableau 4.11 - Caractéristiques des Molerat

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
66	15	5	-	25%	15%	10%	5%	5%	50%	75%	3
Attaques: 100%, 40G+7											

Pigrat

Les Pigrats ou rats-cochons sont des êtres mi-porc et mi-rat. Ils sont grands, mesurant entre 70 centimètres et 2 mètres de long. Ils feraient un bétail exceptionnel, s'ils n'étaient pas aussi dangereux. Ils voyagent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils n'attaquent que pour défendre leurs petits et leur territoire, cependant s'ils ont faim ils peuvent devenir très agressifs.



Tableau 4.12 - Caractéristiques des Pigrat

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
55	10	5	-	20%	10%	5%	5%	5%	35%	60%	2
Attaques: 100%, 40G+2											

Radrat

Les rats peuvent résister à de grandes doses de radioactivité. Certains ont muté à tel point qu'ils ont besoin d'une source radioactive pour survivre. Ces rats de 40 centimètres de long sont bruns et rougeoisent dans l'obscurité. Ils vivent autour de sources radioactives. Ils défendent leur territoire, évitez de vous en approcher de trop près à moins d'être bien armé.



Tableau 4.13 - Caractéristiques des Radrats

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
50	8	5	-	15%	5%	5%	5%	5%	30%	60%	2
Attaques: 90%, 30G+5											

Radscorpion

Le scorpion empereur était une bête très répandue dans les milieux désertiques avant la guerre. Les radiations l'ont fait évoluer en un horrible monstre gigantesque. Les Radscorpions mesurent entre 50 centimètres et 2 mètres de longueur. Leur couleur va du blanc pâle au brun foncé, presque noir. Ils préfèrent les secteurs ombragés et vivent souvent dans des cavernes. Ils évoluent généralement en groupes d'une dizaine d'individus, mais sont parfois seuls. Leur piqûre, très venimeuse, peut s'avérer mortelle si elle n'est pas rapidement soignée. Les queues de Radscorpion sont considérées comme des objets de valeur, puisque elles servent à la fabrication d'un antidote puissant tiré des sacs à venins.



Tableau 4.14 - Caractéristiques des petits Radscorpions

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
55	18	4	9	20%	15%	10%	10%	50%	60%	20%	1
Attaques: 70%, 30G+5, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)											

Tableau 4.15 - Caractéristiques des grands Radscorpions

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
80	28	4	-	50%	35%	20%	20%	90%	80%	25%	1
Attaques: 110%, 60G+10, Venin de Radscorpion (cf. tableau 2.22)											

Rat géant

Ces rats dont la taille avoisine celle d'un chat voire d'un chien sont des créatures très répandues dans le désert. Ils sont couverts d'une fourrure brun-noir et ont les yeux rouges luisants. Ils sont aisément reconnaissables à leur queue ressemblant à un ver de terre. Les rats géants se trouvent partout dans le monde de Fallout, en intérieur comme en extérieur. Ils ne sont pas hostiles aux Humains à moins qu'ils aient faim ou qu'on s'en approche trop.



Tableau 4.16 - Caractéristiques des Rats géants

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
42	6	4	-	10%	0%	0%	0%	0%	25%	50%	1
Attaques: 60%, 206+2											

Humanoïdes

Les humanoïdes sont les créatures qui ont un ancêtre Humain. Certaines sont plus proches des animaux que d'autre. Ces créatures sont d'une diversité telle qu'il n'est pas possible de les classer précisément. Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulant les caractéristiques selon les niveaux. Ainsi qu'un tableau récapitulant les différents niveaux des créatures humanoïdes.

Tableau 4.17 - Caractéristiques Humanoïdes

Niveau	HP	CA	FM	PA	R. Dégâts	Attaque	Dégâts	CC
1-3	36	10	3	8	5%	60%	206+5	2
4-6	54	20	3	8	10%	80%	406+3	2
7-9	66	30	6	8	15%	100%	606+10	3
10-12	90	40	6	9	20%	120%	806+2	3
13-15	108	50	6	9	30%	140%	906+5	3
16-18	126	60	9	9	40%	160	1006+10	4
19-21	144	65	9	10	50%	180%	1206+8	4
22+	155	70	9	10	60%	200%	1206+15	4

Tableau 4.18 - Créatures

Nom	Niveau
Mutant	5-12
Griffemort	4-8
Ecuyer de la Confrérie	1-4
Garde de la Confrérie	3-6
Soldat de la Confrérie	5-10
Paladin de la Confrérie	11-18
Garde de la NRC	7-12
Garde de l'Enclave	11-20
Pillard du désert	3-7
Chef pillard	5-10
Garde de ville	6-9
Membre de Gang	4-8
Chef de Gang	6-10

Monstres

Les monstres sont soit le fruit d'une expérience bizarre de l'armée, soit le résultat du croisement et de la mutation de plusieurs espèces entre elles, ou alors des «trucs» qui débarquent d'une autre planète. Ces créatures vraiment très moches n'ont pas l'ombre d'une lueur de considération envers vous et ne penseront qu'à vous attaquer à vue. Pour couronner le tout, elles sont souvent très dangereuses.

Centaure

Les Centaures sont les créatures difformes et mutées. C'est ce qui est sorti de cuves de FEV, après qu'on y ait jeté des chats, chiens, Brahmines (et sûrement d'autres choses aussi). Ces créatures vivent dans des environnements hautement radioactifs et à force, elles sont devenues elles-mêmes radioactives. Elles sont généralement composées d'un corps massif à six pattes, ont deux têtes perchées sur deux longs cou.



Tableau 4. 19 - Caractéristiques des Centaures

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
140	50	15	-	50%	40%	35%	35%	10%	60%	40%	3

Attaques: 150%, 120G+10

Floater

Cette étrange créature aux origines inconnues est très dangereuse. On dirait une sorte de serpent avec une tête en forme d'étoile de mer qui bave. Elle a un corps très fin surmonté d'une tête garnie d'une bouche pleine de crocs et de multiples yeux. Sa langue est extensible et elle s'en sert pour frapper ou attraper son adversaire. Elle a comme un petit air de famille avec les Centaures et il se pourrait que ces deux types de créatures aient un lien entre elles.

**Tableau 4. 20 - Caractéristiques des Floaters**

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
100	40	9	-	35%	0%	30%	10%	10%	50%	25%	3

Attaques: 125%, 80G+10

Wanamingo

Contrairement à ce qu'on pourrait penser en les voyants, les Wanamingos ne sont pas des aliens, mais d'étranges animaux mutants créés avec du FEV. C'est une expérience de l'armée destinée à créer une arme redoutable qui a mal tourné. Pendant la guerre, ils se sont malencontreusement échappés de leur laboratoire. Ils vivent relativement longtemps, atteignant sans difficulté l'âge de 150 ans. Une reine, plus grosse que les autres individus, pond des œufs et donne naissance aux individus de la colonie. La plus grande colonie connue se trouve dans les mines abandonnées de Redding. Des individus ont été aperçus parfois dans le désert ou aux abords de San-Francisco.

**Tableau 4. 21 - Caractéristiques des Wanamingos**

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
108	45	15	-	45%	5%	40%	50%	45%	80%	60%	4

Attaques: 135%, 100G+10

Plante sporeuse

Les plantes sporeuses sont des Tournesols devenus carnivores suite au croisement avec des plantes carnivores. Elles attaquent toutes les créatures qui passent à proximité en leur envoyant des dardes venimeux qui endorment les victimes. Elles les attirent ensuite à elles puis les dévorent.

**Tableau 4. 22 - Caractéristiques des Plantes Sporeuses**

HP	CA	FM	Por	Deg	Feu	Pla	Exp	Las	Poi	Rad	CC
90	20	50	3	20%	0%	0%	0%	5%	90%	25%	3

Attaques: 100%, 70G+5, endormissement de la victime

Contamination radioactive. Le principal effet à retardement est la création de grosses quantités de matière radioactive ayant une longue durée de vie (sachant qu'une demi-période s'étend de quelques jours à plusieurs millénaires). La première source de ces produits se trouve dans les déchets laissés par des réactions de fission. La seconde source qui pourrait s'avérer importante est la capture de neutrons par des isotopes non-radioactifs, à la fois dans la bombe et dans l'environnement extérieur. Lorsqu'il y a fission d'atomes, ceux-ci peuvent se diviser de 40 façons différentes, ce qui produit un mélange d'environ 80 isotopes différents. La stabilité de ces isotopes est très variable; certains sont complètement stables tandis que d'autres subissent une désintégration radioactive avec des demi-périodes ne durant que quelques fractions de seconde. Les isotopes en désintégration peuvent eux-mêmes former des isotopes filles stables ou instables. Le mélange devient donc rapidement bien plus complexe; environ 300 différents isotopes de 36 éléments ont été identifiés dans des produits en fission.

Arbitrage

Ce chapitre, qui s'adresse avant tout au MJ, présente toute une série de conseils en ce qui concerne l'arbitrage des parties et la création des scénarios. Vous y découvrirez des suggestions sur la manière d'appliquer les règles, les cas où elles peuvent être omises, etc. En seconde partie de chapitre, vous apprendrez à concevoir une campagne et ses différents scénarios. N'oubliez pas que l'intérêt principal du jeu de rôle est de se divertir. Il ne faut pas que les parties deviennent un calvaire à cause de règles. Laissez libre cours à la créativité de vos joueurs et évitez de trop les contraindre. Dans l'idéal, aucune action que les joueurs prévoient ne devrait être empêchée à cause des règles. Les règles ne sont là que pour offrir des moyens de régler les cas litigieux, mais ne doivent en aucun cas être un carcan.

Utilisation des règles

Le manuel présente toute une série de règles assez complexes qui permettent de simuler la plupart des situations que vous pourriez rencontrer au cours du jeu. Le système de règles n'est pas conçu pour être appliqué à la lettre dans toutes les situations. Cela dit, aucune omission ne peut être faite lors de la création des personnages. Les PJ ne sont pas obligés de faire un test lorsque leurs chances de succès sont pratiquement certaines. Si l'un de vos joueurs veut simplement aller vendre quelque chose, pas besoin de faire un test. Par contre s'il veut négocier avec le marchand pour avoir un meilleur prix, à ce moment un test sera nécessaire. Dans de nombreux cas le Roleplay peut se substituer à l'utilisation intensive des règles; le jeu gagnera en réalisme et en intérêt. Il faut cependant que vos joueurs soient à l'aise avec ce type de jeu. Il est préférable de garder une bonne cohérence au niveau du Roleplay: Non, ce ne sera pas le Mutant, avec 2 d'intelligence et 3 de charisme qui persuadera un marchand de baisser ses prix en lui tenant un long discours, malgré le Roleplay que le joueur aurait fait. Les joueurs doivent jouer leur personnage. Le MJ peut préparer à l'avance des «situations types», pour les malus et bonus ou pour les PNJ. Les règles deviendront plus transparentes et le jeu plus fluide.

Elaboration d'un scénario

Un scénario est une partie de jeu de rôle pouvant se dérouler entre une ou plusieurs séances. La durée varie entre 4 et 10 heures en général. Un scénario comprend généralement entre 3 et 10 joueurs. Lorsque vous abordez la création d'un scénario,

qu'il soit intégré à une campagne ou non, n'oubliez pas qu'il doit être clairement défini par un but, un début et une fin. Votre scénario doit être un compromis entre une préparation méticuleuse et de l'improvisation. Les joueurs ont une fâcheuse tendance à toujours résoudre les problèmes par d'autres méthodes que ce que vous aviez prévu. Évitez, à moins que la cohérence de votre campagne ne soit menacée, de les empêcher d'agir comme bon leur semble; ils se sentiraient limités et enfermés dans le scénario.

La méthode de base pour un scénario est de définir un lieu où se déroule l'action, un but final et une situation de base. Ensuite, développez en détail un lieu servant de cadre à l'aventure et pensez à une multitude de manière pour résoudre le scénario. Ce dernier doit être suffisamment bien construit pour que les PJ's n'aient pas envie de sortir du lieu prédéfini mais suffisamment improvisé pour qu'ils n'aient pas l'impression d'être cloisonnés. Cette méthode permet d'éviter des scénarios trop linéaires. Vous pouvez aussi imaginer des scénarios se rapprochant plus de films ou les PJ's jouent dans un contexte général d'événements se déroulant malgré eux. Ils ont alors la possibilité d'intervenir à certains moments de l'histoire. Ce type de scénario fonctionne bien s'il a été préparé extrêmement méticuleusement et que vous maîtrisez bien votre narration. Le grand danger est que vos PJ s'aperçoivent vite qu'ils sont coincés dans un cadre rigide. Pour avoir des exemples d'histoires pour scénario, vous pouvez vous inspirer de tout film, livre, etc. Regardez leur construction: quand est-ce qu'il y'a un retournement de situation, comment placer les fausses pistes, quels clichés éviter, etc.

Création de PNJ

Distinguez d'abord deux types de PNJ: les «mobs» qui n'ont pas de caractères propres et une interaction limitée avec vos joueurs (ennemis, marchands, barmans, etc.) et les personnages de campagne. Pour les «mobs» utilisez les tableaux définissant les archétypes des différents humanoïdes dans le chapitre «bestiaire».

Les personnages de campagne nécessiteront plus de développement. Vous pouvez prendre les caractéristiques de bases du bestiaire mais il peut être bien de faire leur propre feuille de personnage. Le plus important est de leur écrire un historique et de créer un caractère qui leur soit propre afin qu'ils soient bien intégrés dans la campagne et que vos joueurs aient l'impression d'être en face de personna-

ges consistants. Préparez une liste de noms avant votre partie, elle vous sera utile pour donner un nom à un aubergiste, un marchand ou toutes autres personnes que croiseront vos joueurs sans avoir à réfléchir.

Conception d'une campagne

Une campagne est une suite de plusieurs scénarios formant un tout. Comme dans une série TV, chaque épisode représente un scénario, et l'ensemble des saisons, la campagne. Elle peut s'étendre sur plusieurs années et regrouper plusieurs dizaines de joueurs. C'est un mélange de scénarios dans lesquels vos joueurs interviendront et de scènes racontées. Une campagne n'est pas figée, elle se modifie en cours de route selon les actions de vos joueurs dans les différents scénarios. Prévoyez un fil rouge qui sera la ligne de conduite à suivre tout au long de l'histoire, une situation de départ et un but idéal à atteindre. L'étape suivante consiste à partager votre campagne en différents scénarios et à les entrecouper par des parties de narration. Vos joueurs ne vont bien sûr pas jouer l'intégralité des actions faites dans la campagne.

Les trois catégories d'effets immédiats sont: le souffle, la radiation thermique et le rayonnement ionisant immédiat ou radiation nucléaire. Leur importance relative varie selon la puissance de la bombe. A faible puissance, les trois effets peuvent provoquer de sérieuses lésions. Avec une puissance explosive d'environ 2,5 Kt, les trois effets sont plus ou moins les mêmes. Tous peuvent causer des blessures mortelles à une portée d'1 km.

Univers

Cette partie du manuel va vous faire découvrir l'univers de Fallout RPG. Les informations présentes ici permettent au MJ de créer des scénarios au background complet qui permettront à vos joueurs de se sentir plus immergés dans la partie. Les joueurs quant à eux, pourront prendre connaissance de l'univers dans lequel ils vont évoluer et assimiler un certain nombre de connaissances plus ou moins communes à tous les habitants du monde. Les scénarios que vous jouerez peuvent prendre place n'importe où sur Terre mais la région développée ici est une partie de la côte ouest des Etats-Unis (La Californie ainsi qu'une partie du Nevada et de l'Arizona), là où fut créée la majeure partie des Abris. L'époque décrite ici se situe entre 2077 et 2300. Vous pouvez placer votre scénario à peu près à n'importe quelle date après 2077. Mais la période optimale pour jouer est de 2150 à 2250 environ. Si vous créez des scénarios qui se déroulent plus tôt, tenez compte du fait que la civilisation n'a pas encore eu le temps de se reconstruire et si vous les placez relativement tard, tenez compte du fait que le niveau de vie s'est amélioré et que la civilisation est en train de reprendre le dessus (à moins bien sûr qu'une nouvelle guerre nucléaire soit survenue!). Il est important de préciser à ce stade que l'univers de Fallout RPG est relativement différent de celui que nous connaissons. Ce monde est tel qu'on s'imaginait communément le futur dans les années 50. Il est divergent du nôtre depuis une date incertaine postérieure à la deuxième guerre mondiale. A partir de ce moment, les événements qui se sont produits dans ce monde sont différents de ceux que nous avons vécu par le passé. La réalité physique de l'univers de Fallout RPG correspond à la vision qu'on en avait dans les années 50. Ce monde est peuplé de monstres radioactifs, des pistolets blasters roses, des robots avec un cerveau humain, etc. Cela contribue à l'effet rétro de l'univers, au même titre que les conséquences de la guerre nucléaire qui aurait eu lieu en 2077.

Survival Historique

Les conclusions d'une étude scientifique menée en 2040 sont sans appel: les ressources énergétiques ainsi que les matières premières se raréfient à une vitesse terrifiante. Le crash boursier de 2047 ne sera que la première conséquence de cet état de fait. Cette crise est endiguée deux ans plus tard grâce au Programme Economique Global, lancé par un consortium de nations influentes. Cela n'empêche pas les relations internationales de devenir de plus en plus tendues. En 2052 les Etats-Unis

envoient leurs soldats au Mexique, tandis que de l'autre côté de l'Atlantique, la guerre éclate entre l'Union Européenne et les pays du Moyen-Orient. D'un côté comme de l'autre, les raisons sont claires: s'assurer le contrôle des ressources d'hydrocarbures de la région. Les Nations-Unies sont impuissantes face à cette situation. En 2053, la «nouvelle peste» fait des dizaines de milliers de victimes. Les causes de cette épidémie sont inconnues, mais les rumeurs parlent d'une arme génétique. Les Etats-Unis ferment leurs frontières à tout étranger. Malgré cette quarantaine, la maladie continue de faire des ravages. En décembre de la même année, des terroristes font exploser une bombe atomique à Tel-Aviv, rayant la ville de la carte. Cet acte provoque l'année suivante une guerre nucléaire limitée au Proche-Orient. Il n'en faut pas plus pour déclencher une panique générale. Les Etats-Unis lancent le projet «Safehouse». Officiellement il s'agit de la construction par Vault-Tec de gigantesques Abris souterrains, les «Vault», afin de protéger la population d'une éventuelle guerre nucléaire et de la propagation de la peste mortelle mais aussi comme expérience anthropologique sur des populations en milieu confiné. À partir de 2059, Washington accroît fortement sa présence militaire en Alaska pour y protéger les puits de pétrole. Ils établissent la ligne de front d'Anchorage. Le Canada voit d'un mauvais oeil cette arrivée massive de soldats et la tension grimpe entre les deux pays.

Finalement le carburant est devenu tellement cher et rare que le trafic automobile est petit à petit stoppé. Pour pallier à cette situation, on lance des recherches accélérées sur la technologie de la fusion. La guerre s'achève au Moyen-Orient, après épuisement des gisements de pétrole. En 2063, la construction de la plupart des Abris est achevée. Une campagne intensive d'exercices d'alerte est menée, mais vu la fréquence croissante de ces «alarmes», le taux de participation diminue rapidement et devient quasi nul. Suite à l'évolution des techniques de combats, les USA commencent à développer une unité bipède blindée: la Super Armure MK-1. Plusieurs nouvelles technologies en découlent, comme la cellule à fusion. L'incorporation de cette nouvelle source d'énergie commence, mais le processus est trop lent pour être efficace et enrayer la crise énergétique. En 2066, suite à une grave crise économique due à l'épuisement des combustibles fossiles, la Chine attaque le Canada et tente d'envahir l'Alaska. D'abord très réticent, le Canada consent à laisser les troupes américaines entrer sur son territoire. Le premier modèle de Super-Armure



est testé en combat. Elle fait des ravages dans les rangs chinois qui s'empressent de développer leur propre modèle. Les Etats-Unis profitent de leur présence au Canada pour en extraire des ressources. Les protestations de la population restent sans réponse. En 2072, de gigantesques manifestations et le sabotage d'un pipeline sont le prétexte à l'annexion du Canada.

Dans les années suivantes, l'armée américaine y commet nombre d'atrocités. Pour se prémunir d'une attaque bactériologique chinoise, les Etats-Unis lancent en 2073 le Projet de Virus à Pan-immunité (PVP). Les recherches sont menées par West-Tec dans le nord de la Californie. Deux ans plus tard, ce virus est renommé FEV, ou Virus à Evolution Forcée. Il est d'abord inoculé à des unicellulaires puis à des animaux de plus en plus évolués à mesure que les résultats deviennent de plus en plus prometteurs. Lorsqu'un sujet entre en contact avec le FEV, sa densité musculaire et sa masse cérébrale croissent de manière impressionnante. Pour une raison inconnue, son agressivité augmente aussi. Il a été démontré par la suite que les compétences cérébrales décroissent très rapidement, entraînant une sénilité précoce. La masse musculaire, elle, reste très importante. A la fin de l'année, les

résultats d'une expérience sur des chimpanzés sont extraordinaires et les militaires commencent à faire des tests sur de petits villages retirés des États-Unis. Ils accélèrent la construction de la base de Mariposa et y transfèrent tous les laboratoires qui effectuent des recherches sur le FEV. En 2077, l'Alaska est reprise aux Chinois, mais les émeutes continuent de plus belle. Cela provoque une famine au sein de la population déjà fragilisée par l'épidémie de peste. Beaucoup de civils sont tués par les soldats appelés pour ramener l'ordre. L'armée fait état de très nombreuses désertions. Après que son existence soit révélée au monde entier, plusieurs gouvernements établissent une relation entre le FEV et la nouvelle peste, accusant les États-Unis d'être responsable de l'épidémie. Le gouvernement des USA est déplacé dans une base secrète en cas d'une attaque chinoise. D'après les rumeurs, cette base serait quelque part au large de la côte ouest, dans la base maritime Poséidon, une ancienne plate-forme pétrolière. Il était moins une, car le 23 octobre, les bombes sont lâchées. Personne ne sait qui a frappé le premier, d'ailleurs on ne sait même pas si ces bombes viennent de Chine ou d'Amérique. Les sirènes rugissent, mais pensant qu'il s'agit d'une fausse alarme, très peu de gens se rendent dans les Abris qui sont aussitôt scellés.

Les conséquences de la guerre

L'impact de la guerre a été radical! Le monde a complètement changé de visage à tous les niveaux. Ce qui suit vous présente les principaux éléments qui ont changé à cause de la guerre dans le monde de Fallout.

Les mutations

La guerre nucléaire a été une véritable catastrophe écologique, source de mutations chez les créatures qui peuplent le monde. On peut en décomposer les causes en deux facteurs: les radiations et le Virus à Évolution Forcée. Les mutations sont le plus fréquemment dues aux radiations. Dans cet univers, contrairement au monde réel, une exposition prolongée à une grande quantité de rayons gammas provoque des mutations sur le sujet, si ce dernier y survit bien sûr. Lorsqu'elles surviennent chez les animaux et les plantes, elles donnent des individus généralement plus grands, plus forts et plus résistants que les originaux. Les plus connus sont les radrats, les radscorpions, les geckos ou les brahmines (des vaches à deux têtes). Les Goules

sont des Humains restés trop longtemps à proximité de lieux très irradiés. Elles vivent beaucoup plus longtemps que les Humains normaux et sont très résistantes aux rayons alpha, bêta et gamma, mais ont été complètement défigurées par leur transformation. Elles ont été également rendues stériles par les radiations, ce qui n'est pas le cas des autres créatures. Le Virus à Évolution Forcée (FEV) est l'autre source de mutations. C'est un virus qui a été développé par West-Tec sur demande du gouvernement américain pour créer une parade à une éventuelle attaque biologique venant de Chine. Les militaires s'en sont vite emparés une fois qu'ils ont eu connaissance du potentiel mutagène du virus et ont mené des recherches pour l'utiliser afin de créer des super soldats. Lorsqu'une créature entre en contact avec le FEV (inhalation, injection, immersion ou autre), elle gagne en masse musculaire. Au début elle gagne aussi en intelligence, mais dans la plupart des cas cette augmentation n'est que de courte durée et l'intelligence décroît rapidement par la suite. L'agressivité et la tendance à la violence du sujet augmentent également de manière très prononcée. Les Humains qui survivent à une exposition au FEV deviennent dans la plupart des cas des Mutants. Les wanamingos ont eux aussi muté à cause du FEV. Ils sont une ancienne expérience de l'armée américaine qui a mal tourné et survécu à la guerre. Les Griffemorts, une variété de lézard qui a évolué sont de pur produit du FEV. Ils marchent désormais sur leurs deux pattes arrières, ont gagné en intelligence et mesurent facilement 2,50 mètres de haut. Il est à noter que la très grande majorité des créatures ont muté au moins un petit peu, même si ce n'est pas toujours visible, et que parfois les radiations et le FEV sont tous deux en cause.

Le climat

Suite à la guerre nucléaire, la majeure partie des terres est devenue désertique, à l'exception de quelques rares oasis. La plupart des petites rivières sont maintenant asséchées, seuls subsistent les grands fleuves dont le débit a été considérablement réduit. Les surfaces occupées par la végétation ont elles aussi régressé, principalement à cause du manque d'irrigation des sols. Les températures sont devenues plus fraîches, dépassant rarement les 25° en Californie. Des glaciers se sont reformés sur les hautes montagnes et les pôles ont repris de l'ampleur alors qu'ils étaient en train de fondre avant la guerre. Le climat est par contre beaucoup plus sec et les orages sont donc d'une grande ampleur.

La civilisation

Les grandes mégapoles de jadis sont pour la plupart complètement en ruine. Certaines villes ont été reconstruites sur les anciennes, d'autres à partir de rien. Mais aucune n'atteint la taille de celles d'avant-guerre, les plus grandes communautés actuelles comptent une vingtaine de milliers d'habitants tout au plus. Les bâtiments dépassent rarement un étage et sont pour la plupart des assemblages de débris d'avant guerre ou des constructions très simples en terre ou en chaux et purement fonctionnelles. Comme à peu près tout le reste d'ailleurs. La récupération et le recyclage sont monnaie courante dans ce monde ravagé où les moyens de productions sont très réduits. On trouve un peu partout des restes d'objets d'avant-guerre que les habitants ont adaptés à leur manière pour les rendre utiles. Il subsiste encore un peu partout dans les villes de vieilles enseignes, des usines abandonnées, des carcasses de voitures rouillées, etc... Une partie de l'ancien système routier existe encore mais est en très mauvais état. La plupart du temps des pistes ont été tracées entre les nouvelles villes. Les déplacements s'effectuent souvent à pied ou en caravanes tirées par des Brahmines, l'énergie étant rare et les véhicules motorisés encore plus. Même si on retrouve tous les niveaux de développement imaginables à travers les différentes communautés de la côte ouest, des plus évolués au plus primitifs, ces niveaux ont considérablement régressés depuis la guerre. La majorité des gens vivent dans un mélange d'ancien et de récent.

La vie dans le monde de Fallout

Les habitants du désert ont dû se réadapter au nouveau monde pour survivre. Toutes leurs habitudes d'avant-guerre se sont trouvées changées. Désormais seule compte la survie.

La vie quotidienne

Dans ce monde complètement dévasté, la préoccupation primordiale de toute personne sensée se résume en un mot: survivre. Le reste, aussi important soit-il, passe généralement après. Il n'est donc pas étonnant que la majorité des gens ne vivent qu'au jour le jour, se débrouillant comme ils peuvent pour trouver de la nourriture. Petit boulot, culture, chasse ou vol, tous les moyens sont bons pour remplir son estomac. Rares sont les personnes dont ce n'est pas le souci premier et qui vivent

sans avoir à se préoccuper de ce genre de «détail». Ce sont généralement des gens qui ont acquis un savoir particulier et indispensable à la vie commune (maires, médecins, soldats), mais dans un monde sans école ni structure d'état, rien n'est moins évident. Dans ces conditions, la violence est devenue plus que banale: courante. Il est normal d'avoir une arme chez soi pour se défendre. Souvent rouillée et pleine de sable, mais une arme reste quand même une arme. La vie est si rude que tout est bon pour prendre un tant soit peu de plaisir. Alcool, drogue, sexe ou autre, aucune solution n'est à mettre de côté dans ce monde qu'on quitte plus facilement que le bar du coin après une soirée bien arrosée. D'autant plus que l'éthique et la morale, sont deux termes qui ne sont plus trop utilisés... Et dont la signification a été oubliée par beaucoup.

La société

Une seule loi fait foi partout: celle du plus fort! C'est la seule et unique règle qui soit valable où qu'on se trouve. Evidemment, le «plus fort» du coin n'est pas forcément le même que celui du voisin, ce qui fait que les règles qui régissent la vie en communauté varient énormément d'un endroit à l'autre. Selon les lieux, on trouvera toutes sortes de hiérarchies, de systèmes politiques, plus ou moins justes, plus ou moins violents, plus ou moins démocratiques... Certaines villes sont dirigées par des gouvernements de type «avant-guerre», d'autres villes sont à la merci de gangs ou de gens influents, souvent sans foi ni loi. La seule chose à retenir est qu'en général il vaut mieux ne pas les avoir à dos. Ainsi ce qui est admis dans un endroit ne l'est pas forcément ailleurs. De plus, s'il y a toujours une loi officielle, elle est rarement officielle. L'avantage est qu'on peut la transgresser sans trop de risques si l'on est bien armé, mais le corollaire est qu'il en va de même pour les autres et qu'il vaut mieux être apte à se défendre par soi-même, juste «au cas où».

Les convictions morales

On trouve toutes sortes de mentalités dans le désert, mais comme il n'y a pas de gouvernement fort ni de forces policières pour assurer une répression, beaucoup de gens n'hésitent pas longtemps quand leur survie est en jeu, même si cela les conduit à faire des choses considérées comme immorales ou illégales. D'autres se livrent à ce genre d'activités simplement parce que ça leur plaît ou parce que ça



leur profite, sans que leur survie ne soit mise en jeu. Certaines personnes ont quand même une morale, un code d'honneur ou quelque chose d'avoisinant. Mais l'individualisme est une valeur poussée à l'extrême.

Le commerce

Le troc est largement répandu. C'est le principal moyen de transaction utilisé, même si dans la plupart des lieux il est possible de payer au moyen de caps, une monnaie dont les pièces sont de vieilles capsules de bouteilles. Certains groupes particuliers et certaines villes ont aussi leur propre monnaie. Les marchands sont relativement peu nombreux et ne vendent pour la majorité que des objets de première nécessité : nourriture, quincaillerie, armes... Rares sont ceux qui vendent autre chose, il faut aller dans les grandes villes pour les trouver et avoir de quoi se payer leurs services. Les caravanes constituent le seul moyen de transport à grande échelle pour les marchandises et les voyageurs. Cibles privilégiées des pillards et des bandits, elles sont généralement bien protégées par des mercenaires et autres hommes de main bien entraînés.

La technologie

Avant-guerre, le niveau technologique était relativement avancé sur tous les plans. Des recherches importantes avaient eu lieu dans des domaines aussi variés que les ordinateurs (en particulier sur l'intelligence artificielle), la biologie, la physique, les sources énergétiques, la conquête spatiale, etc. Évidemment, l'armée était la première à profiter de ces avancées, avec les conséquences que l'on connaît. La guerre n'a pas réellement ramené l'humanité à l'âge de pierre, loin de là, mais elle a néanmoins eu beaucoup de conséquences sur son niveau technologique.

Le niveau de technologie et de connaissance auxquels a accès la majorité de la population a fortement diminué. Les disciplines telles que l'électronique ou l'informatique, très répandues avant la guerre, sont désormais remplacées par la mécanique. Les gens sont directement intéressés par tout ce qui peut leur faciliter la survie, nettement moins par d'anciennes technologies qui ne servent plus à grande chose.

À part quelques « savants-fous », peu de gens s'intéressent au développement de nouvelles techniques, à moins que celles-ci n'aient une utilité pratique et qu'il soit envisageable de pouvoir les utiliser à court terme.

Seules quelques rares factions telles que la Confrérie de l'Acier ou l'Enclave maîtrisent bien les technologies d'avant-guerre. Elles ont même parfois réussi à dépasser le stade de développement de 2077 dans certains domaines. Leurs moyens de production sont beaucoup plus restreints et elles gardent généralement leur avance pour elles. Cela limite l'accès à ces connaissances à ses propres membres.

Les lieux importants

La Zone décrite ici couvre la Californie, ainsi qu'une partie du Nevada et de l'Arizona. Sur la carte, seules les principales villes et les lieux importants ou connus sont signalés. Il existe évidemment une quantité de petites communautés agricoles, de tribus indigènes et d'autres villes ou villages dans le désert et ceci n'est en aucun cas une liste exhaustive, sentez-vous libre d'y rajouter tout ce que vous voulez.

Abri 13

L'Abri 13 a été prévu pour rester fermé pendant 200 ans afin d'étudier l'isolement prolongé d'une population. Il est occupé par environ 600 personnes qui vivent coupées du monde jusqu'en 2161. À ce moment, la puce de contrôle de purification de

l'eau devient défectueuse et force le dirigeant à improviser et à envoyer l'Habitant de l'Abri à l'extérieur pour trouver une solution ou une nouvelle puce. En 2241, l'Enclave attaque l'Abri pour récupérer les données et le matériel qui s'y trouvent encore. Mal préparé à une attaque d'une telle violence, les habitants sont tués ou faits prisonniers et déportés. Ensuite l'Enclave y place des griffemorts pour éviter que des curieux n'y retournent.

Abri 15

L'Abri 15 a été conçu pour rester fermé pendant 50 ans. Des personnes aux idéologies radicalement différentes y ont été placées. Cela provoque plusieurs scissions et par trois fois un groupe de personnes décide de quitter l'Abri. Ils deviendront les groupes de pillards connus sous le nom de Jackals, Vipers et Khans. Quelques jours après son ouverture en 2141, l'Abri est attaqué par des pillards qui le dévastent, ne laissant derrière eux que des ruines. La moitié des habitants parviennent à fuir emportant avec eux un minimum de ressources. Les survivants fondent à quelques dizaines de kilomètres de l'Abri la ville des Sables Ombragés.

APE

C'était le siège de l'Agence de Protection de l'Environnement, situé dans une petite ville maintenant complètement détruite. Malgré le fait qu'il soit laissé à l'abandon, ce site est relativement bien conservé. On peut y rencontrer plusieurs hologrammes humanoïdes plus ou moins fonctionnels qui déambulent dans les couloirs. L'endroit contiendrait nombre de reliques d'avant-guerre, mais pour y pénétrer il faut d'abord passer par une espèce de jungle remplie de plantes carnivores (l'ancien jardin de l'APE), qui a découragé la plupart des aventuriers...

Arroyo

Arroyo est le village qu'a fondé l'Habitant de l'Abri après avoir été banni. Sa construction est achevée en 2167. C'est une toute petite communauté vivant pratiquement en autarcie dont l'activité principale est l'agriculture et la chasse. Elle est dirigée par un conseil d'Anciens. Le village a notamment un temple ou est conservé l'Habit de l'habitant de l'Abri. C'est là qu'est né l'Etre Elu.

Bunker des Collines Perdues

Ancien bunker du gouvernement, c'est là que se sont réfugiés les survivants de la base de Mariposa en 2078. Ils y ont fondé la Confrérie de l'Acier et cet endroit est devenu leur quartier général. C'est non seulement leur plus grande base, mais aussi celle où ils mènent le plus de recherches scientifiques et celle qui abrite le conseil des Anciens qui dirige la Confrérie.

Dépôtville

Niché dans la vallée de la Sierra Nevada, Dépôtville est un ensemble de bâtiments construit par des survivants qui avaient fui dans les montagnes juste avant la guerre et qui compte environ 1500 habitants Humains. Les vents et le manque de cibles intéressantes ont fait que la région a été relativement épargnée par les bombes et les retombées radioactives. Le fondateur de la ville, Killian, a pensé qu'il valait mieux recommencer à zéro, c'est pourquoi Dépôtville est un endroit relativement tranquille, avec divers marchands de vivres ou de quincaillerie. Bien que la ville soit officiellement entrée dans Nouvelle République de la Californie en 2861, la présence de la police de la RNC y est minimale. Le jeu, l'alcool et la prostitution ne sont pas considérés comme totalement illégaux.

Entrepôt militaire de la Sierra

Construit en 1942, son premier rôle est de stocker du matériel militaire. A partir de 2050, il est transformé en laboratoire de recherche. On y travaille sur toutes sortes de projets, notamment sur des armes robotiques, biologiques et conventionnelles, sur la conservation de cerveaux humains à des fins robotiques et sur une intelligence artificielle: Skynet. Partiellement détruit par la guerre, il n'a jamais été occupé depuis, mais on y trouverait de nombreux artefacts technologiques...

Gecko

Juste au nord-est de la Cité de l'Abri, Gecko est une ville de Goules. Elle est fondée en 2235 sur le site d'une ancienne centrale nucléaire Poséidon, un des plus grands fournisseurs d'énergie dans l'ouest américain d'avant-guerre. Bien qu'un seul un réacteur soit opérationnel, l'usine fournit plus largement assez de courant pour alimenter toute la région. Environ 5000 Goules habitent à Gecko et elles sont plus

ouvertes que celles de Nécropolis. Elles commercent avec les caravanes et accueillent les voyageurs dans leur ville. Vers 2286, un accord se met en place entre les représentants de la Cité de l'Abri et de Gecko pour un échange de courant contre des médicaments. Le niveau de radiation à Gecko est normal, excepté à l'intérieur de la centrale où vous pourriez avoir besoin de quelques Rad-Aways.

Grand Canyon

A cause de la guerre et de l'accroissement des besoins en ressources, le gouvernement des États-Unis avait décidé de retirer au Grand Canyon son statut de parc naturel pour en exploiter les gisements d'uranium. L'exploitation avait été confiée à des compagnies privées dont l'écologie était le dernier des soucis, ce qui en a résulté est une catastrophe environnementale. Les radiations amenées par la guerre nucléaire n'ont pas amélioré les choses. C'est l'un des endroits les plus dangereux de toute la région à cause des radiations et des nombreuses créatures mutantes qui y ont trouvé refuge. Les gens sains d'esprit l'évitent...

Hoover Dam

Longtemps laissé à l'abandon, cet ancien barrage, fierté nationale avant-guerre, attire l'attention de la République de Nouvelle Californie aux alentours de 2245. En effet, elle cherche à étendre son territoire ainsi qu'à acquérir le plus de technologies possibles pour prendre le dessus dans sa rivalité naissante avec la Confrérie de l'Acier. Joseph Dodge, un politicien de la RNC y est envoyé afin s'établir avec des Colons. La ville est divisée en deux quartiers, riches et pauvres et elle est entourée d'une muraille défendue par des tourelles redoutables. Le barrage a été remis en fonction et fournit une quantité considérable d'énergie à la ville, ce qui attire de nombreux pillards dans la région. Le lac du barrage n'est par contre pas exploité pour la pêche. Les radiations ont eu des effets «intéressants» sur les poissons qui vivaient. Il vaut mieux s'en tenir à l'écart.

Klamath

La vieille ville de Klamath Falls dans l'Oregon, maintenant connue sous le nom de Klamath, est une petite communauté de trappeurs qui chassent les Geckos dans le désert alentour. Fortement appréciés pour leurs peaux, ces reptiles sont le sang de

cette petite communauté. Klamath est une étape pour les caravanes sur le chemin des villages tribaux situés plus au nord, et sert de lieu d'échange pour les tribus. Environ 1000 personnes habitent à Klamath et les radiations n'y sont plus un problème.

Khans

Les Khans sont le groupe de pillards le plus important de la région et ont donné leur nom à ce camp. De nombreux groupes isolés, bien que ne se soumettant pas à l'autorité du chef des Khans s'y retrouvent assez souvent pour échanger matériel, vivres, armes, otages et esclaves. On y trouve à peu près 200 individus.

L'Abbaye

L'Abbaye est une petite communauté de moines située au nord-est de la Californie. Ils vénèrent la connaissance, leur but étant de la préserver. Ils recherchent et stockent des livres, plans et tout autre support capable de contenir des données intéressantes. Cependant, ils ne comprennent pas tout ce savoir dont ils sont les gardiens, ils se contentent de le vénérer comme quelque chose de sacré. Contrairement à la Confrérie de l'Acier, ils sont ouverts à quiconque, pour autant qu'on respecte cette connaissance et qu'on ne fasse rien qui aille à son encontre.

La Cité de l'Abri

Du côté oriental des montagnes de Santa Rosa au Nevada, la Cité de l'Abri se dresse à l'ombre des montagnes. C'est un des endroits où se trouve la technologie d'avant-guerre la plus avancée. La ville haute, entourée de murs, est construite à proximité du tunnel d'accès de l'Abri 8 dont les habitants ont fondé la ville en 2091. Cette partie de la ville est réservée aux 2000 citoyens et à leurs «domestiques». La ville basse, elle aussi entourée de murailles, est accessible à tout Humain, mais sous le regard suspicieux des gardes. Cette partie abrite environ 3000 Humains. Évidemment les Mutants et les Goules y sont traités avec un mépris prononcé, au vu de la xénophobie de la ville. La ville pratique une forme limitée de démocratie, c'est-à-dire que pour devenir Citoyen il faut être un descendant direct des habitants de l'Abri, sauf pour de très rares exceptions. Sans être en guerre ouverte, elle est opposée à la RNC et à toute autre communauté qui prend de l'influence en Californie.

La Fosse

La Fosse est située au pied de la Sierra Nevada et compte à peu près 2500 habitants. Cette communauté a grandi autour des restes d'une petite ville dont les ruines plus ou moins reconstruites forment le gros de la ville. C'est une ville qui, comme New Reno, tolère toutes les activités... Siège des esclavagistes et escale pour les caravanes qui se dirigent vers les villages plus au nord, il n'y a aucune police dans la ville, ce qui fait que les voyageurs passent ici à leurs risques et périls. Les familles de New Reno ont beaucoup d'influence ici et dirigent le commerce de drogues, en particulier du Jet depuis son invention jusqu'à sa disparition.

Le Centre

Le Centre est une grande communauté de commerçants, de marchands et de joueurs. Construit sur les ruines de Barstow, au milieu du désert de Mojave, le Centre est une étape incontournable pour toutes les caravanes. Il y a environ 3'000 personnes qui y vivent, dirigées par un conseil formé par les marchands les plus influents de la ville. La police y est assez tolérante et la grande diversité de personnes y faisant étape fait de cette ville un endroit très intéressant, quoi que l'on cherche. En effet, outre plusieurs bars, on y trouve des commerces de toutes sortes, les marchands d'eau ainsi qu'une succursale de la Confrérie de l'Acier. Le Centre devient membre de la République de Nouvelle Californie en 2186.

Le Cimetière

Cette ville se trouve dans les ruines de Los Angeles et doit son nom aux nombreux gratte-ciels squelettiques qui s'élèvent encore des ruines. La ville abrite des fabricants d'armes, des gangs et autres bandits. La majeure partie des 20'000 habitants vivent à Abytum, la banlieue dirigée par un groupe de mercenaires appelés Régulateurs. Une autre partie est occupée par des griffemorts. A proximité de la ville, on trouve le sanctuaire des Enfants de la Cathédrale, une secte dirigée par Morpheus. Cette cathédrale est bâtie sur les ruines d'un Abri dans lequel vit le Maître. Elle est détruite par l'Habitant de l'Abri en 2162. Le Cimetière entre dans la République de Nouvelle Californie en 2186, mais les forces de l'ordre sont impuissantes à stopper l'activité des gangs et des griffemorts dans la zone.

Le Rayon

Cet endroit, proche de l'Abri 54, fut le centre de recherche de West-Tec, l'un des plus grands laboratoires de recherches militaires et scientifiques de l'avant guerre. C'est ici que les recherches initiales sur le FEV ont eu lieu, avant d'être déplacées à Mariposa. L'importance stratégique de cette base a eu pour conséquence qu'elle a été l'un des endroits où le plus d'ogives nucléaires sont tombées en 2077. De nuit on peut encore apercevoir une lueur à plus de cinquante kilomètres à cause des radiations. Le niveau de radiation de l'endroit est extrêmement élevé et la base contient de très nombreux artefacts technologiques. C'est pourquoi en 2162, des Goules venant de Nécropolis s'y établissent et font beaucoup de profit en vendant ces objets très cher.

Les Sables Ombragés

A l'est de la Sierra Nevada, les Sables Ombragés ont été fondés par les rescapés de l'Abri 15. Il s'agit d'un village dans le désert construit sur une nappe phréatique. Il est dirigé par Aradesh puis par sa fille, Tandi. L'activité principale est l'agriculture et l'élevage de Brahmines. Le village a des liaisons fréquentes avec les villes plus au sud et avec différents groupes de marchands. Les habitants ont édifié un mur afin de protéger leurs habitations des pillards. En 2186, le village, considérablement plus grand, deviendra la capitale de la «République de Nouvelle Californie» (RNC) dont le territoire s'étend des Sables Ombragés à Los Angeles. Les gens vivant dans cette communauté s'efforcent non seulement de survivre mais en plus de reconstruire un monde basé sur des valeurs «justes».

Les Collines Brisées

C'est une petite communauté comptant près de 450 Mutants, Goules et Humains. Elle a été fondée peu après la destruction du Maître en 2163, par son ancien lieutenant, Marcus, et par un ancien Paladin de la Confrérie de l'Acier appelé Jacob. L'activité principale de la ville outre l'agriculture est l'extraction d'uranium, qui est ensuite vendu à Gecko. Cette ville est l'exemple même de la collaboration réussie entre Humains, Mutants et Goules. C'est de loin la communauté la plus tolérante de toute la Californie.

Mariposa

Avant-guerre c'était une base top-secrète où avaient lieu les recherches sur le FEV à partir de 2077. Le virus était stocké dans d'énormes cuves dans les niveaux inférieurs. Lorsque la guerre éclate, certaines cuves sont brisées et le virus libéré dans l'atmosphère, provoquant d'importantes mutations chez les créatures des environs. Les survivants condamnent la base peu après et partent dans le désert à la recherche d'un endroit plus accueillant. Une expédition y entre en 2102 et Richard Grey tombe dans une des cuves. Il commence à muter et devient le Maître. C'est à cet endroit qu'il mènera toutes ses expériences sur le FEV et qu'il fabriquera ses Mutants jusqu'à la destruction de la base en 2162. L'Enclave trouve les ruines de la base en 2236 et commence la recherche des cuves. Une fois trouvées, des mutations surviennent chez les travailleurs. Peu après, la base est abandonnée et l'Enclave échoue dans sa tentative de tuer la 2ème génération de Mutants qui décide de rester vivre à cet endroit, sous la conduite de Melchior.

Modoc

Modoc se trouve à mi-chemin entre la Fosse et la Cité de l'Abri. Cette petite ville de moins de 2000 habitants est construite là où se trouvait la forêt de Modoc dont il ne subsiste plus grand chose. C'est une petite communauté fermière sans histoires particulières Vers 2150, la ville vit surtout du commerce de peaux et de viande de Brahmine. Mais comme d'autres régions proposent les mêmes marchandises à moindre prix, la ville commence à péricliter et se vide de ses habitants. Aux alentours de 2200, elle commence une nouvelle vie en tant qu'étape commerciale entre la Fosse et la Cité de l'Abri.

Navarro

Navarro est la principale installation de l'Enclave sur la côte ouest. Elle est occupée à partir de 2180 et sert principalement de base avancée pour les Vertibirds, les aéronefs de l'Enclave ainsi que pour les missions terrestres. La base s'étend sur plusieurs niveaux souterrains. Mieux vaut ne pas vous en approcher, à moins de pouvoir montrer patte blanche... La base est abandonnée peu après la destruction de l'Enclave, en 2242.

Nécropolis

Cette ville s'appelait Bakersfield avant-guerre. L'Abri I2, situé à cet endroit, était conçu pour que la porte blindée ne se ferme pas, ce qui a provoqué la transformation de tous ses habitants en Goules peu après 2077. La plupart des bâtiments n'ont pas trop souffert de la bombe qui a explosé non loin, cependant personne ne semble y vivre. En fait, la plupart des 5000 Goules qui forment la population de cette ville fondée en 2083 vivent sous les rues, dans les égouts. Nécropolis est à l'est du Centre, les caravanes l'évitent habituellement ou font en sorte d'y passer de jour car elle a mauvaise réputation, les Goules de cet endroit détestant les étrangers. La ville est occupée par un détachement de Mutants de l'armée du Maître entre 2157 et 2162, car celui-ci voulait s'emparer de l'Abri I2 situé à cet endroit.

New Reno

La ville de New Reno compte 8000 habitants et elle est dirigée par quatre familles: Mordino, Salvatore, Wright et Bishop. Chacune des familles domine un secteur d'activité bien précis, respectivement la drogue, les armes, l'alcool et les liens avec les pillards. Il n'y a aucune police, aucun militaire, bref rien. Ici les familles font la loi et prennent garde de ne pas interférer dans leurs affaires. Les activités louches sont le propre de la ville. Esclavage, films pornos, distillerie clandestine, drogue, maisons de jeu et bien plus encore. New Reno est LA ville du vice. Au sud, on trouve une gigantesque cimetière, Golgotha, un des endroits les plus sinistres de la Californie. C'est là que finissent tout ceux qui ont eu affaire à une des familles.

Plate-forme pétrolière Poséidon

C'est sur cette plate-forme pétrolière située en plein océan Pacifique que le gouvernement des États-Unis s'est réfugié peu avant la guerre de 2077. Il y est resté terré pendant plusieurs décennies, avec tous les hommes et les femmes qui avaient aussi été amenés sur la plate-forme, vivant totalement en autarcie. Pendant ce temps, une branche secrète du gouvernement appelée Enclave prend le pouvoir et donne son nom à ce qui reste des États-Unis. Presque tous les citoyens sont enrôlés dans l'armée ou dans la branche scientifique, l'Enclave étant une organisation essentiellement militaire. C'est depuis cet endroit que le président dirige la campagne visant à reconquérir les États-Unis. La plate-forme est très bien défendue et ses

laboratoires recèlent de merveilles technologiques à en faire pâlir la Confrérie de l'Acier. La plate-forme est détruite en même temps que l'Enclave en 2242 et sombre dans les profondeurs de l'Océan, lorsque l'Etre Élu met un terme aux agissements de l'enclave.

Redding

La ville minière de Redding se trouve au nord-ouest des Collines Brisées. Elle fournit de l'or à la RNC et à New Reno. Les mineurs sont les premiers consommateurs des produits de New Reno, en particulier le Jet jusqu'à ce que l'Etre élu les sauve de leur dépendance. 2'000 personnes environs habitent à Redding, et la plupart d'entre elles sont des mineurs. Les bâtiments de la ville sont de simples cabanes en bois. En plus des mines, on y trouve quelques hôtels, casinos et bars. Il n'y a aucune vraie force policière, les conflits internes étant réglés par les milices des compagnies minières. Le rôle du shérif est juste de faire médiateur entre les différentes exploitations. Chaque compagnie a sa propre mine et parfois un casino ou un hôtel. Redding subit de plus en plus l'influence de la RNC à partir de 2150.

San Francisco

Une ville de 12'000 habitants se trouve à l'emplacement de San Francisco. Trois clans se partagent la domination de la ville. Les Shi sont des rescapés d'un sous-marin nucléaire chinois qui ont gardés leur culture et leur tradition. Ils font du trafic d'armes dernier cri et personne ne sait où ils se les procurent. Ils bénéficient d'installations technologiques extrêmement développées. Le deuxième groupe est une communauté religieuse appelée les Hubologistes. Ils sont fascinés par une vieille navette spatiale qu'ils ont trouvée à l'aéroport, et essayent de la remettre en état de marche pour pouvoir rejoindre «les dieux». Le troisième est un groupe d'anciens militaires, d'artistes et de gens des villes alentours qui contrôlent l'approvisionnement en vivres et les objets de première nécessité. On y trouve également une base de la Confrérie de l'Acier.



Les Organisations

Un grand nombre de factions, guildes et autres groupuscules se partagent le contrôle du sud de la côte ouest. Cette section vous en présente les principaux, mais à nouveau, il ne s'agit pas d'une liste exhaustive.

La Confrérie de l'Acier

Groupe quasi religieux, la Confrérie de l'Acier est une organisation qui se consacre essentiellement à la préservation et au développement de la technologie, et ce quel qu'en soit le prix. Il n'est bien sûr pas question de partager cette technologie avec qui que ce soit d'étranger à l'organisation. À l'origine, la confrérie a été fondée par les soldats survivants de la base de Mariposa. Peu avant que les bombes soient lâchées, le chef des soldats de la base, Roger Maxson, se déclare déserteur. Comme rien ne se passe, il ordonne aux soldats et à leur famille de venir se réfugier dans la base. Après les bombes, il escorte les survivants de Mariposa vers les Collines Perdues en emportant le maximum de technologie et d'armes de la base. Il fonde ensuite avec ses hommes la Confrérie de l'Acier. La Confrérie est séparée en trois classes bien définies. Les Soldats qui sont les plus nombreux et dont la mission consiste à mener toutes les opérations armées, ensuite les Scribes qui sont chargés d'étudier les technologies et enfin les Aînés qui dirigent la Confrérie. Les membres de la Confrérie sont en général très bons dans leur domaine, souvent excellent même. Du fait que c'est une organisation élitiste, elle n'a pas énormément d'effectifs. Ce groupe est devenu suffisamment important pour utiliser sa propre monnaie, les dollars de la confrérie. Ils sont implantés dans plusieurs villes de la côte ouest où ils ont généralement un bunker.

Les Disciples de l'Apocalypse

Ils occupent une bibliothèque dans les ruines de Los Angeles. Leur but est d'éduquer l'humanité de sorte qu'elle ne refasse pas les erreurs du passé. Ils voient d'un mauvais œil les Enfants de la Cathédrale à cause des soupçons qu'ils ont à leur égard. Peu importante jusque vers 2165, cette organisation prend rapidement de l'importance et devient relativement influente en République de Nouvelle-Californie après l'élimination des Enfants de la Cathédrale.

L'Enclave

L'Enclave est ce qu'il reste des États-Unis d'avant-guerre. Sa base principale est située sur la plate-forme pétrolière Poséidon, dans l'océan Pacifique. Elle y est restée longtemps terrée après la guerre et n'est revenue sur le continent qu'à partir de 2165 où elle fonde la base de Navarro en 2170. C'est une organisation essentiellement militaire, scientifiquement très développée. Elle est même en avance sur la Confrérie de l'Acier et possède toute une flotte d'aéronefs, les Vertibirds. Son but est de reconstruire les États-Unis, ce qui est à priori louable... Au détail près qu'elle considère que pour ce faire, il faut d'abord éradiquer tout ce qui a muté de la surface de la Terre, y compris la très grande majorité de l'humanité. Heureusement, l'Étre Élu met fin aux activités de l'Enclave en détruisant la plate-forme Poséidon en 2242.

Les Enfants de la Cathédrale

Officiellement, les Enfants de la Cathédrale sont une secte religieuse qui prêche la paix et l'unité de toutes les créatures. Ils adorent la «Sainte Flamme» qui a purgé le monde du mal (la guerre nucléaire) et parlent de leur «Maître» qui va les conduire vers une vie meilleure. Ils possèdent nombre d'hôpitaux à travers le désert, offrant des soins à qui en a besoin. Leur sanctuaire principal est au Cimetière, construit dans une ancienne cathédrale. C'est là que vit Morpheus, leur dirigeant. En fait, c'est une religion créée de toutes parts par le Maître afin de préparer le monde à l'avènement des Mutants. Les Enfants jouent le rôle d'espions pour le Maître qui vit sous la cathédrale, dans les ruines de l'Abri de Los Angeles. Le culte est détruit en même temps que la cathédrale par l'Habitant de l'Abri en 2162.

Les Esclavagistes

L'esclavage est une activité lucrative dans Fallout. Bien que presque banni avant-guerre, c'est désormais une activité tolérée dans la plupart des régions. Le commerce d'esclaves est géré par la Guilde d'Esclavagistes, qui décide des prix et organise des captures. Les esclaves sont souvent des indigènes enlevés à leur tribu. Lorsque la Guilde découvre d'autres marchands d'esclaves, elle les exécute et capture leurs esclaves. Détenant tant de pouvoir, la Guilde contrôle souvent de petites villes et ses membres ont un tatouage distinctif couvrant une grande partie de leur visage, les rendant aisément identifiables tant par leurs clients que par leurs adversaires.

Les Familles de New Reno

Le contrôle de la ville de New Reno est partagé entre quatre Familles maffieuses. Les Bishop ont leur quartier général dans leur casino, le Shark Club. Ils sont avides de pouvoir et travaillent dans le but d'établir une alliance entre New Reno, la Cité de l'Abri et la RNC. De même, ils essayent de légaliser la prostitution et le jeu en RNC pour y étendre leurs activités. Ils entretiennent également beaucoup de contacts avec des bandes de pillards. Les Mordino sont la Famille la plus puissante de New Reno et contrôlent presque exclusivement le trafic de drogue. C'est pour eux que Myron a inventé le Jet dans les années 2240, une drogue faite à base d'excréments de Brahmines qui provoque une très grande dépendance. L'industrie pornographique de New Reno est aussi sous leur contrôle, étant donné que c'est eux qui veillent à la protection du Golden Globes, le studio de la ville. Ils habitent dans leur casino, le Desperado. Les Salvatore s'occupent quant à eux du commerce d'armes et de tout ce qui est matériel technologique. Ils ont d'ailleurs des contacts avec l'Enclave durant sa présence sur le continent, ce qui explique qu'ils possèdent des armes laser en grande quantité. Les Wright contrôlent tout ce qui touche de près ou de loin à l'alcool dans la région. Contrairement aux autres Familles, ils essayent d'orienter la ville vers une vie plus tranquille, en construisant des écoles, des églises et en organisant tant bien que mal une force de police. C'est néanmoins la Famille la moins puissante des quatre.

Les Gangs

De nombreux gangs sévissent en Californie ou au Nevada. En voici certains, mais il est évident qu'il y en a beaucoup d'autres. Au Cimetière on en trouve plusieurs: les Ecorcheurs, relativement pacifistes mais qui luttent pour se défendre, les Régulateurs qui contrôlent Adytum et les Gun Runners qui vendent toute sorte d'armes, y compris des armes laser. Les Skulz sont basés à Dépôtville et ne sont pas inquiétés par les autorités tant qu'ils ne font rien qui pourrait les provoquer.

Les Gardes du Désert

Quand les bombes sont tombées, un groupe de gardes armés faisant une mission d'exercice dans le sud du désert du Nevada ont réussi à délivrer les détenus d'une prison. Les gardes et les ex-prisonniers ont fondé une organisation dont le but est

de rétablir l'ordre dans le monde. Protecteurs des faibles et des innocents, les Gardes essaient de reconstruire les ruines qui les entourent. Ils n'ont pas beaucoup d'influence, mais parfois un petit groupe des leurs arrive à apporter de grands changements dans certaines communautés.

Les Hubologistes

La secte des Hubologistes est basée à San-Francisco. Ils ont jadis trouvé une ancienne navette spatiale dans une base militaire à proximité de la ville. Fascinés par cette découverte, ils essayent de la réparer pour rejoindre les dieux qui vivraient selon eux dans le ciel. Comme ces travaux nécessitent d'importants moyens, les Hubologistes ont de bonnes connaissances dans toutes sortes de technologies.

Les Pillards

Les Pillards sont des groupes des gens qui volent ce dont ils ont besoin pour vivre à d'autres communautés. Ils vivent dans des campements semi-permanents, souvent dans les ruines de petites villes. Les enfants et les membres plus vieux de la communauté font généralement de l'agriculture ou de l'élevage, mais les pillards vivent avant tout de leurs rapt contre les caravanes et les villes. Au contraire des tribaux, ils vivent de manière tout à fait moderne dans la limite que leur impose leur mode de vie et ils sont généralement considérés comme un problème dans la plupart des secteurs. Il y a trois principaux groupes de pillards dans la région qui sont tous originaires de l'Abri 15 dont ils sont sortis vers 2100. D'abord les Jackals. C'est un groupe de fanatiques qui n'ont qu'un mot d'ordre: survivre. Ils utilisent des tactiques de groupes pour vaincre leurs ennemis et n'attaquent que s'ils sont sûrs de leur victoire. Ensuite les Vipers. Ils se disent descendants d'une ancienne religion et vénèrent des serpents géants qui ont mutés suite aux radiations. De manière générale ils préfèrent la discrétion à la force brute, attaquant le plus souvent de nuit. Enfin il y a les Khans. Comme leur nom l'indique, ils ont adopté le style de vie des guerriers mongols de jadis, pillant des villages, brûlant ce qu'ils ne peuvent pas emporter et emmenant en esclavage les habitants. Ils respectent plus que tout la force et sont redoutables au combat au corps à corps.



La République de Nouvelle Californie

La République de Nouvelle Californie ou RNC est fondée en 2186. Elle est un mélange de démocratie d'avant-guerre et de dictature d'après-guerre. Elle est née dans la ville des Sables Ombragés, qui en est devenu la capitale. La République couvre la majeure partie de la Californie du Sud et une petite partie du Nevada ainsi que de l'Arizona. Chaque ville faisant partie de la RNC envoie un certain nombre de délégués aux Sables Ombragés, selon la taille de leur ville et leur proximité de la capitale. Les délégués se rassemblent dans un immense bâtiment judicieusement baptisé «Capitole». Un président est élu parmi les délégués. Pour l'instant tous les présidents viennent des Sables Ombragés, la ville avec le plus grand nombre de délégués puisqu'ils ont la plus grande population. Les citoyens de la RNC doivent suivre certaines règles, mises en application par la police. Les Mutants et les Goules n'ont pas accès au statut de citoyen, l'esclavage est interdit et puni d'emprisonnement. Le gouvernement contrôle le port d'arme des citoyens et dégainer une arme à feu à l'intérieur d'une ville est illégal. Le jeu et la prostitution sont aussi des activités prosrites. La RNC accorde son adhésion à une ville (donc la présence de la police de la RNC et sa

protection) en échange d'impôts et du contrôle du commerce. Il est arrivé à la RNC de forcer la main à certaines villes, toujours par des pressions politiques tel que des embargos, jamais par les armes.

Les Shi

Les Shi sont les descendants des occupants d'un sous-marin chinois qui s'est échoué à San Francisco peu après la guerre. Ils ont réussi à garder leurs traditions et leur culture malgré les décennies passées ici, ce que beaucoup de groupes américains ne peuvent pas se vanter d'avoir fait. Ils sont séparés en deux clans qui se disputent la domination de la ville. Très doués en arts martiaux, ils ont également réussi à se procurer des armes laser, mais personne ne sait comment.

Les Tribus

Certaines personnes totalement démunies après la guerre ont commencé une nouvelle existence avec un style de vie très simple. Ils forment de petites communautés de quelques dizaines d'habitants qui cultivent des champs et élèvent du bétail. Certains vivent sous de grandes tentes de peaux de bêtes, d'autres communautés se sont installées dans les ruines d'anciens villages. Les coutumes sont très différentes d'une tribu à l'autre. Ils confectionnent leur armes et outils eux-même. Les communautés tribales ne veulent pas de modernisation et se méfient des gens des villes. De leur côté les habitants des villes voient les tribus comme des gens sauvages et primitifs.

L'Unité

L'Unité est le nom donné à l'organisation du Maître et son armée. Elle devient réellement active, donc dangereuse, à partir de 2130 une fois qu'elle est devenue de taille conséquente. Son but est simple, ramener la paix sur la Terre et faire en sorte de la maintenir. Pour ce faire, le Maître ne voit qu'une solution: l'avènement de la race parfaite, les Mutants. Il est bien décidé à faire muter tous les Humains consentants et à stériliser les autres. Le maître se suicide en 2162, juste après avoir appris par l'Habitant de l'Abri que le FEV rendait stériles tous les Mutants, détruisant ainsi son rêve. L'Unité est dissoute peu après lorsque l'Habitant de l'Abri aidé de la Confrérie de l'Acier chasse les Mutants de Mariposa, l'usine de production du défunt Maître.

Éléments de background

Voici un certain nombre de détails divers et variés sur le monde de Fallout qui pourront permettre au MJ d' étoffer ses scénarios et ses campagnes.

Les Abris

En 2054, le gouvernement des Etats-Unis lance le projet «Safehouse». Il s'agit officiellement de la construction par Vault-Tec d'une série de bunkers dans le but de préserver le peuple américain des conséquences d'une éventuelle guerre nucléaire ou bactériologique à grande échelle. Ces bunkers, aussi connus sous le nom de «Vault», sont d'immenses structures souterraines construites sur plusieurs étages profondément enfouis sous les montagnes. Les plus grands peuvent accueillir plus de 1000 personnes. Les plus petits ont une capacité de seulement quelques centaines d'habitants. La plupart sont prévus pour rester scellés pendant quelques dizaines d'années après la guerre et sont entièrement autonomes. Ils ont été équipés de détecteurs pour connaître les conditions extérieures et d'ordinateurs dotés d'une puissance de calcul phénoménale, remplis de données d'avant-guerre. Ils ont aussi été approvisionnés en armes et autres équipements importants, en particulier un JEK: un Jardin d'Eden en Kit, un dispositif conçu pour aider les habitants à reconstruire un nouveau monde une fois retournés à la surface. En réalité, les Abris n'ont pas été conçus pour sauver le peuple des Etats-Unis. Avec une population de près de 400'000'000 citoyens en 2077, il aurait fallu 400'000 Abris pour tous les loger. Or seuls 122 sont construits, la majorité en Californie. La véritable raison d'être des Abris est une expérience sociologique à grande échelle menée par l'Enclave. Il s'agit d'étudier les conséquences à long terme d'un isolement prolongé et l'aptitude des Humains à recoloniser la Terre détruite. Pour ce faire, l'Enclave est en liaison constante avec tous les Abris par l'intermédiaire de leurs Dirigeants. Voici une liste des expériences menées dans certains Abris. Il y a eu 122 expériences différentes, une par «Vault», libre à vous d'imaginer celles qui manquent à la liste ci-dessous.

Abri 0: Pièce maîtresse du réseau d'Abris, il a été conçu pour recevoir l'élite de la population américaine: scientifiques, artistes, politiciens, etc. Il est aussi le centre de commandement pour la reconquête du territoire après la guerre, abritant des armées de robots. Le calculateur central est contrôlé par une série de cerveaux humains.

Abri 8: C'est l'Abri de contrôle. Il est prévu pour rester fermé pendant 10 ans. Ses habitants fondent la Cité de l'Abri en 2091.

Abri 12: La porte blindée de cet Abri a été conçue pour ne pas se fermer, afin d'étudier les effets sur des Humains d'une exposition prolongée à des radiations. C'est l'Abri de Nécropolis, tous les habitants qui ont survécu se sont transformés en Goules.

Abri 13: Conçu pour rester isolé du monde pendant 200 ans, cet Abri devait servir à étudier les conséquences d'un isolement prolongé. L'expérience échoue lorsque la puce régulant la purification de l'eau se casse. Le Dirigeant de l'Abri est alors forcé d'envoyer l'Habitant de l'Abri en trouver une à l'extérieur, rompant ainsi l'isolement.

Abri 15: Cet Abri devait rester scellé pendant 50 ans et des gens sélectionnés pour leurs idéologies radicalement différentes y habitent. Une partie des gens ne supportant pas ses différences quittent précipitamment l'Abri avec 30 ans d'avance. Ceux qui restent fondent le village des Sables Ombragés.

Abri 27: Cet Abri est surpeuplé dès son entrée en service. En effet, 2000 personnes y vivent, soit le double de sa capacité normale. Sa position est inconnue.

Abri 29: Personne n'a plus de 15 ans lors de l'entrée dans l'Abri, les parents étant redirigés vers d'autres Abris à dessein. Harold viendrait de cet Abri.

Abri 34: L'armurerie de l'Abri est trop bien fournie et n'a pas de verrou.

Abri 36: Les synthétiseurs de nourriture sont conçus pour ne produire qu'une bouillie grisâtre, gluante et insipide.

Abri 42: Il n'y a aucune source lumineuse de plus de 50 watts dans cet Abri.

Abri 53: La plus grande partie de l'équipement de cet Abri a été conçue pour avoir des défaillances au moins une fois par mois. Bien que réparables, ces défaillances ont été introduites pour stresser les occupants de l'Abri.

Abri 55: Cet Abri n'a aucun film de divertissement pour ses habitants.

Abri 56: Cet Abri n'a aucun film de divertissement, sauf ceux d'un très mauvais acteur comique. Les sociologues ont prévu la fin de cet Abri avant celle de l'Abri 55.

Abri 68: Il n'y a dans cet Abri qu'une femme pour 999 hommes.

Abri 69: Il n'y a dans cet Abri qu'un homme pour 999 femmes.

Abri 106: Des drogues psychoaffectives sont pulvérisées dans le système de ventilation de l'Abri 10 jours après que la porte blindée soit scellée.

Abri V-T: Les cadres de l'entreprise Vault-Tec se sont aussi construit leur propre Abri, avec tout le confort nécessaire pour passer l'éternité protégés: jardin intérieur, synthétiseurs de nourriture haut de gamme, lampes à lumière solaire, etc. L'Abri contient surtout les cadres, les experts en robotiques et les experts en biologie. Hélas une guerre interne a rompu l'Abri en deux, isolant les experts en robotiques dans une zone irradiée en contact avec la surface. Ils sont désormais devenus des Goules. Les habitants de l'Abri V-T ont réussi à mettre au point une technologie permettant de faire repousser des membres perdus, ainsi que leur propre Super-Armure.

Cat's Paw

On trouve à New Reno toutes sortes d'organisations qui touchent au domaine de la pornographie. En plus du Golden Globes, la plus célèbre est le Cat's Paw. Véritable légende du désert, le chat noir est le digne successeur du lapin blanc de Playboy. Il constitue un élément essentiel de l'équipement de tout voyageur qui se respecte. Certains numéros très rares du magazine ont une valeur marchande élevée et peuvent parfois servir de monnaie d'échange. Une simple maison d'édition à ses débuts, le Cat's Paw est maintenant bien établi et envisage d'étendre son influence à toute la Californie...

Chronologie détaillée

Ce qui suit détaille les événements survenus dans le monde de Fallout depuis 1942 jusqu'à une période plus clémente, vers 2300. L'action du jeu se déroulera plus volontiers entre 2150 et 2250, période transitoire entre le chaos suivant la guerre et le début d'une nouvelle civilisation.

1942 Mai Le dépôt militaire de la Sierra est construit par l'armée des USA pour stocker et entretenir du matériel défensif. En cas d'invasion, il doit offrir aux bases avoisinantes tout l'approvisionnement nécessaire.

1992 La fonction du dépôt militaire de la Sierra est changée. Désormais il s'occupe du démantèlement de munitions obsolètes ou inadéquates pour un usage militaire. Cette nouvelle tâche est

supervisée par le Commandement des Opérations Industrielles (COI) en coopération avec l'Agence de Protection de l'Environnement (APE) afin que le matériel militaire soit neutralisé de manière écologique.

2017 Mars Début de la construction d'une station lunaire par les Etats-Unis en collaboration avec l'Union Européenne et la Chine.

Avril Une mission chinoise atterrit sur Mars, c'est la première fois qu'un homme pose le pied sur la Planète Rouge.

2020 Échec d'un nouveau sommet mondial sur la situation de plus en plus alarmante du climat. Comme d'habitude, les Etats-Unis décident de faire cavalier seul.

2028 La station lunaire est achevée. Pour rentabiliser le projet, les Etats-Unis proposent des voyages sur la Lune à des tarifs très prohibitifs.

2033 A cause de la dégradation progressive du climat et de la montée du niveau de la mer des zones tels que le Bangladesh sont maintenant inhabitées. Les pays d'Afrique connaissent une explosion démographique à cause de l'amélioration des conditions de vie.

2040 Une étude menée par les plus grands scientifiques du monde sur le climat et les ressources énergétiques est rendue publique. Elle montre l'état alarmant de la situation: les ressources se font de plus en plus rares.

2047 Un krach boursier survient. Les systèmes économiques de la majorité des états s'effondrent à cause de la hausse massive du prix des matières premières et de l'énergie.

2049 Grâce au Programme Économique Global (PEG) mis au point par les Etats-Unis, l'Union Européenne et l'Afrique, la crise économique est endiguée.

2050 La fonction du dépôt militaire de la Sierra change à nouveau. Il est doté de laboratoires de dernières technologies et est utilisé comme centre de recherche avancé. Les domaines de développement principaux sont les armes robotiques, biologiques et conventionnelles.

2051		Cherchant à protéger leurs intérêts commerciaux et leur provision de pétrole, les USA commencent à exercer une pression croissante sur le Mexique, prétextant l'instabilité politique et la pollution du pays comme menace pour eux. Les diverses sanctions économiques déstabilisent le Mexique, et les soldats américains y entrent pour garder les raffineries et s'assurer que l'essence et le pétrole passe au nord de la frontière.	Juin	Suite au conflit Euro-Moyen-Orientale et à la peste effrayante, les USA mettent en place le projet «Safehouse». Ce projet, financé par des obligations sans valeurs, est officiellement conçu pour créer des Abris, pour la protection de population en prévention d'une guerre nucléaire ou de la peste mortelle. La construction commence tard en 2054 mais accélère rapidement en raison des avancées technologiques dans le domaine de la construction.	
2052	Mars	Un documentaire télévisé sur le milieu très fermé du pétrole au Texas dénonce le manque de carburant dans les ménages américains et révèle l'ampleur de la crise énergétique.	2055	Mai	Les laboratoires West-Tec, situés au Rayon, commencent à travailler sur un nouveau virus artificiel capable d'éradiquer la nouvelle peste. Cet organisme est choisi pour développer le Projet de Virus à Pan-Immunité.
	Avril	La guerre pour les ressources commence. Beaucoup de petites nations font faillite. L'Union Européenne, dépendant du pétrole importé du Moyen-Orient, répond à l'inflation galopante des prix du carburant par une action militaire. La longue guerre entre l'Union Européenne et le Moyen-Orient commence.		Juillet	ZAX 1.2 est amené à West-Tec. Il ne fait pas partie du logiciel de préservation Vault-Tec, donc il n'a aucun ordre de protéger l'humanité. En attendant, il calcule des données et joue aux échecs avec les scientifiques.
	Juin	Les Nations Unies, déjà affaiblies, commencent à s'effondrer. Dans une série de discussions houleuses, beaucoup de nations se retirent de l'organisation tandis que l'ONU essaye de préserver la paix.	2059	Jan	La ligne de front d'Anchorage est établie, à mesure que les Etats-Unis augmentent leur présence militaire en Alaska pour protéger leurs intérêts pétroliers. Elle cause des tensions entre les USA et le Canada, car les Américains essayent de faire pression dans le but d'envoyer leurs militaires garder les pipelines d'Alaska.
2053	Mars	La «nouvelle peste» arrive, tuant des dizaines de milliers de civiles. Les Etats-Unis ferment leurs frontières et la première quarantaine nationale est déclarée. La source de la peste est inconnue mais les rumeurs parlent d'une arme génétique.		Mars	ZAX, la première IA arrive à un stade abouti. Cependant, limitée par des contraintes de mémoire, son expansion est rapidement stoppée. Cette découverte prépare le terrain pour la future recherche d'IA dans l'ensemble des laboratoires des Etats-Unis.
	Nov.	ZAX 1.0 est mis en ligne. Développé par Vault-Tec et initialement conçu comme prototype pour gouverner les Abris, il est finalement donné au gouvernement pour aider le ministère de l'énergie dans la collecte de données de ressources. Il est pris par les militaires pour des recherches tactiques contre la peste. Une autre version, ZAX 1.2 est construite pour Vault-Tec.	2060	Mars	Le trafic dans les rues du monde est stoppé. Le carburant devient trop précieux pour être gaspillé avec les automobiles. Des solutions de rechange sont vite inventées: des voitures électriques commencent à être fabriquées en série, mais les usines ne peuvent seulement en produire que des quantités limitées. Les pressions sur les recherches concernant la fusion augmentent.
	Déc.	Une arme nucléaire terroriste détruit Tel-Aviv.		Mai	La guerre Euro-Moyenne-Orientale prend fin alors que les gisements de pétrole du Moyen-Orient se sont asséchés.
2054	Jan	Un échange nucléaire limité au Proche-Orient augmente la crainte dans le monde entier. On assiste au retour de la peur connue lors de la guerre froide.	2062		En dépit des mesures prises la peste continue à s'étendre.

2063		Août: Une fois que la construction des Abris est terminée, excepté celle de l'Abri 13, les exercices commencent dans beaucoup de villes, mais la fréquence croissante de ces exercices a un effet «cri au loup» et le taux de participation diminue dans les années qui suivent.		Nov.	Comme signe de la tension croissante entre les deux pays, le Canada refuse aux troupes américaines de traverser le pays. La tension continue à monter. Le Canada finit par céder et autorise les troupes américaines à entrer dans le pays.
2065	Juin	En raison d'une énorme demande d'électricité durant l'été, un réacteur nucléaire dans la ville de New York atteint son seuil critique. La ville frôle la catastrophe. Cet incident sera connu sous le nom d'été chaud.		2067	Le premier modèle de la Super Armure est déployé en Alaska par les militaires américains. Tout en manquant de la pleine mobilité des futures versions, cette armure se révèle incroyablement efficace contre les tanks et l'infanterie chinoise. Sa capacité à porter des masses lourdes en fait la clef de plusieurs batailles. Elle a la puissance de détruire des villes entières sans mettre en danger son porteur. La Chine débute des recherches pour développer sa propre version, mais elle a de nombreuses années de retard.
	Août	Le besoin croissant de mobilité dans la cavalerie mécanisée des Etats-Unis mène les militaires à concentrer leurs efforts sur la création d'une unité bipède blindée: la Super-Armure.		2069	Fév.
	Sept.	Les recherches en Super-Armure progressent et plusieurs prototypes sont développés. Beaucoup s'avèrent inutilisables sur le terrain.			Le Canada commence à sentir la pression des militaires des Etats-Unis. De vastes forêts sont détruites et beaucoup d'autres ressources pillées. La plupart des Américains parlent du Canada comme de la «Petite Amérique». Les protestations canadiennes sont ne sont pas écoutées.
2066	Jan.	Un rationnement est instauré à Denver, provoquant des émeutes. Le Midwest des USA et Mexico sont à court de nourriture. D'autres émeutes se produisent et la Garde Nationale est appelée en renfort des forces de police.			Mars
	Avril	Comme les ressources pétrolières s'épuisent tout autour du globe, la Chine connaît une grave crise économique due à sa dépendance aux combustibles fossiles. Proche de l'effondrement, elle devient plus agressive dans ses entretiens commerciaux avec les Etats-Unis, peu disposés à exporter du carburant vers la Chine; les rapports entre les deux pays prennent fin.		2070	Les premiers modèles de voitures Chrysler à fusion sont commercialisés. Bien que les composants soient très chers, ils se vendent en quelques jours. Beaucoup d'usines Chrysler ont été converties en zones militaires depuis longtemps et cela ralentit la production.
	Sept.	La première cellule à fusion est commercialisée. C'est une des technologies découlant des recherches sur la Super-Armure. L'incorporation de l'énergie à fusion dans l'infrastructure des Etats-Unis commence, mais le processus est trop lent pour permettre d'assurer une puissance suffisante aux régions qui en ont besoin.		2072	Déc.
	Oct.	La Chine envahit le Canada. La ligne de front d'Anchorage devient un véritable champ de bataille.		2073	11 Jan.
					Les USA font en sorte d'être les premiers à atteindre les derniers gisements de pétrole, jugés auparavant inexploitable à cause de leur très grande profondeur sous l'océan Pacifique.

- 2073 15 Sep. Comme la Chine devient de plus en plus agressive avec ses armes bactériologiques, les Etats-Unis estiment qu'une contre-mesure est nécessaire. Ils annoncent officiellement l'existence du Projet de Virus à Pan-Immunité (VPI) et planifient de commencer les expériences au centre de recherche West-Tec, dans le sud de la Californie.
- 2074 Les négociations entre les Etats-Unis et les autres puissances du monde se terminent de manière dramatique. Le président cesse tout pour parler au sujet des hydrocarbures avec les autres nations. Après un débat aussi houleux, le président quitte la conférence en claquant la porte et en déclarant que les derniers gisements connus de pétrole seront la propriété exclusive des USA et qu'il ne sera pas question de vendre du pétrole aux autres pays. Contrairement à leur affirmation selon laquelle ils ne cherchent qu'à reprendre l'Alaska des «Rouges», des unités de Super-Armures, d'infanterie et des divisions blindées sont déployées en Chine par les Etats-Unis. Mais elles sont vite bloquées en Chine à cause des mauvaises conditions et cela crée une demande de ressources supplémentaires pour le pays qui est déjà dans une situation plus que critique.
- 2075 L'IA du dépôt militaire de la Sierra, Skynet, devient indépendante et autosuffisante.
- 14 Fév. Après avoir été presque totalement occupé, le Canada accepte finalement d'être annexé par les USA.
- 14 Fév Le Sénat et la Chambre des représentants votent à l'unanimité le désistement du président. Les deux institutions déclarent qu'il n'est pas au-dessus des lois. Les deux partis affirment que cela n'a rien à voir avec la récente annexion du Canada.
- 21 Mars Les expériences du VPI continuent chez West-Tec avec l'échantillon 10-001 du virus, à la suite d'essais réussis sur des organismes unicellulaires. Les expériences sur des plantes sont remises à plus tard. Le Virus à Pan-Immunité est renommé FEV ou Virus à Evolution Forcée.



- 9 Mai Le virus est inoculé avec succès à des vers de terre. Leur taille et leur résistance aux infections virales augmente sensiblement. Les tests sur des insectes ont moins de succès et toute expérimentation plus poussée est remise à plus tard par le major Barnett.
- 30 Juin Le FEV est injecté à des souris blanches. Un accroissement de la taille, de la densité musculaire et de l'intelligence est observé.
- 9 Nov. Les expériences sur des lapins sont concluantes. Une augmentation de taille, d'intelligence et d'agressivité sont observées. Il est difficile de déterminer si les vers de terre testés précédemment étaient plus agressifs et violents qu'avant leur injection. Franchement, qui en blâmerait les chercheurs?
- 2076 3 Jan. Une expédition militaire sous le commandement du colonel Spindel est envoyée sur le site de West-Tec pour diriger les recherches, dans l'intérêt de préserver la sécurité nationale. Le capitaine Roger Maxson fait partie de l'expédition.

2076	12 Jan.	On inocule l'échantillon II-DII du FEV à des chiens. Bien qu'une augmentation de leur taille soit observée, leur intelligence ne semble pas s'accroître.	
	26 Jan.	Des expériences sont menées sur des rats-laveurs, toujours avec l'échantillon II-DII. Les mêmes résultats sont observés, mais plusieurs animaux infectés tentent de s'échapper. Deux ne sont pas retrouvés.	2077
	Jan.	L'annexion du Canada par les Etats-Unis est mise en place. Les manifestants canadiens sont tirés à vue et les Pipelines d'Alaska sont gardés par des unités militaires américaines. Les images des atrocités font leur chemin vers les Etats-Unis, entraînant des protestations.	1 Jan.
	30 Mars	Le président des USA ordonne à la flotte du Pacifique de mettre le cap sur la plate-forme pétrolière de Poséidon. Sa position exacte, tenue secrète, se trouve quelque part dans le Pacifique au large des côtes de San Francisco.	7 Jan.
	15 Avril	Une fois que tous les tests secondaires menés, tous les chiens infectés avec le FEV II-DII sont tués... à distance de sécurité.	10 Jan.
	Juin	Les prototypes de la Super-Armure sont terminés. Beaucoup de ces modèles sont envoyés en Chine. Les ressources chinoises se font de plus en plus rares et ils commencent à avoir de la peine à assurer leur approvisionnement énergétique.	22 Jan.
	Août	Des émeutes dues au manque de nourriture et d'énergie éclatent dans la majorité des villes des USA. Des unités de l'armée y sont envoyées pour contenir les débordements et de nombreuses prisons temporaires sont construites. L'état d'urgence est décrété et la loi martiale instaurée.	Fév.
	4 Oct.	Chez West-Tec, quinze chimpanzés sont infectés avec le FEV II-III. C'est l'expérience la plus prometteuse du projet: l'accroissement et l'immunité des singes dépassent ceux de tous les autres sujets testés. Les militaires deviennent pratiquement fous de ces résultats. Ils planifient de tester en secret les effets du virus sur de petites villes mises en quarantaine dans le nord des Etats-Unis et	Mars.
			1 Jan.
			7 Jan.
			10 Jan.
			22 Jan.
			Fév.
			Mars.
			Juil.
			10 Oct.

la construction de la base militaire de Mariposa est accélérée en prévision du déplacement de West-Tec pour mettre le projet sous la supervision de l'armée.

La nouvelle peste touche Denver. Les manifestants brûlent la plus grande partie de la ville par peur d'une contamination. Beaucoup paniquent et fuient la ville par les autoroutes, bloquant la route lorsqu'ils tombent en panne sèche, piégeant ainsi tout ceux qui sont derrière eux.

Le Major Barnett ordonne de transférer toutes les recherches concernant le FEV à la nouvelle base de Mariposa, malgré les objections de l'équipe du laboratoire.

L'Alaska est reprise, la ligne de front d'Anchorage est de nouveau tenue par les Américains.

Pour la première fois, la Super-Armure est utilisée à l'intérieur du territoire des USA pour le contrôle des quarantaines. Les unités combattant précédemment en Chine et en Alaska se retrouvent à se battre contre des Américains dans leur propre pays. Les émeutes augmentent encore et beaucoup de civils sont tués. De nombreux soldats désertent l'armée. Ils sont capturés et envoyés dans des prisons militaires.

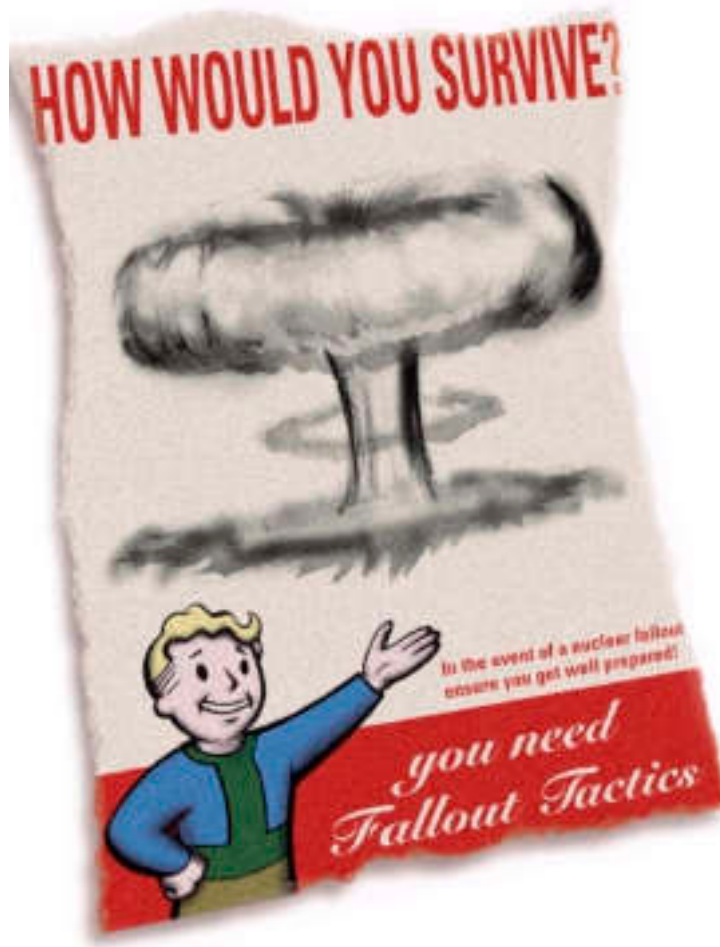
Les recherches sur le FEV sont en voie d'achèvement, mais son existence est divulguée par une source inconnue. Des protestations se font entendre de la part des gouvernements. Les USA sont accusés d'être responsables de la nouvelle peste. Le FEV est perçu comme une menace qui ne fait qu'alimenter les tensions.

Préparés à une attaque nucléaire ou bactériologique venant de la Chine, le président et son cabinet se retirent dans une base secrète pour poursuivre l'effort de guerre à l'Abri de toute menace. Il paraît que cette base est en pleine mer.

Le dépôt militaire de la Sierra est évacué.

Le capitaine Roger Maxson et ses hommes découvrent que les scientifiques de Mariposa ont utilisé des «militaires volontaires» comme sujets-tests pour leurs expériences, il s'agit des prison-

		niers qui n'avait pas eu leur cerveau enlevé pour être utilisé dans des Cervobots. Le moral dans la base est tombé au plus bas. Les hommes de Maxson s'en remettent à lui et refusent tout ordre des supérieurs hiérarchiques.			
2077	13 Oct.	Après interrogatoire, Maxson exécute Robert Anderson, le chef des scientifiques.	2080	Nov.	Le capitaine Maxson, ses hommes et leur famille arrivent au bunker des Collines Perdues. Ils déplorent beaucoup de morts, parmi lesquels la femme de Maxson. Ce bunker devient le quartier général de la Confrérie de l'Acier, nouvellement fondée par Maxon et ses hommes.
	15 Oct.	Le colonel Spindel se suicide et les scientifiques sont exécutés.			Les premiers effets du virus se font voir parmi les survivants. Les mutations se produisent sur des animaux et des Humains.
	20 Oct.	Roger Maxson, désormais aux commandes de Mariposa, se déclare déserteur avec ses hommes... et rien ne se produit.			Ceux qui survivent à leurs effets sont changés à jamais. De nouvelles espèces apparaissent, d'autres disparaissent.
	21 Oct.	Inquiété, Maxson ordonne aux familles se trouvant à l'extérieur de Mariposa de rentrer à l'intérieur de l'Abri.	2083	Avût	La cité de Néropolis est fondée par les Goules survivantes de l'Abri 12 ainsi que les citoyens américains qui ont fui à Bakersfield quand les bombes sont tombées.
	23 Oct.	La grande guerre: Les bombes sont lancées... on ne sait pas qui frappe le premier et on ne sait pas non plus si les bombes viennent de Chine ou d'Amérique. Les sirènes retentissent mais très peu de gens entrent dans les Abris, croyant à une fausse alerte. Les Abris sont scellés.	2084	Oct.	Set prend le contrôle de Néropolis, prenant le pouvoir au dirigeant originel de l'Abri 12. Celui-ci ne voulant pas lui céder la place est conduit au nord et nul ne sait ce qu'il est devenu.
	23 Oct.	L'Abri de Bakersfield, l'Abri 12, ne se ferme pas. Lorsqu'ils apprennent que les autres Abris sont scellés, les habitants de la ville tentent d'en forcer l'entrée pour se protéger.	2089		Au départ un simple bunker dans le désert, le QG de la Confrérie est rapidement devenu une forteresse surarmée pour résister aux diverses attaques.
	23 Oct.	Le centre de recherche de West-Tec est touché de plein fouet par des têtes nucléaires. Les cuves de FEV des niveaux 4 et 5 sont brisées et le virus est pulvérisé dans l'atmosphère. Muté par les radiations, il perd certaines de ses capacités mutagènes.	2090		L'Abri 29 s'ouvre. Harold fait fortune en tant que marchand, il parcourt toutes les communautés de survivants dans le désert.
	23 Oct.	La base de Mariposa survit, les habitants étant protégés du FEV et des radiations dévastant les alentours.	2091		L'Abri 8 s'ouvre, et ses habitants utilisent leur JEK pour créer une zone fertile. La ville deviendra la Cité de l'Abri.
	25 Oct.	Deux jours plus tard, à Mariposa, un éclaireur en Super-Armure est envoyé pour relever le taux de radiation. Il rapporte qu'il y a très peu de radiations aux alentours de la base.	2092		L'Abri de Los Angeles s'ouvre et le Cimetière est fondé. Cette nouvelle ville attire beaucoup de survivants. Le Dr. Richard Moreau est exilé de la Cité de l'Abri pour meurtre. Il change son nom en Richard Grey et part au sud.
	27 Oct.	Après avoir enterré les scientifiques à l'extérieur de Mariposa, les soldats condamnent la base puis s'en vont dans le désert, emportant avec eux des plans d'armes. Le capitaine Maxson conduit ses hommes et leur famille au bunker du gouvernement, aux Collines Perdues. Cet événement sera appelé l'Exode.	2093		Le Centre est fondé par un homme appelé Angus, qui installe un camp autour d'une oasis dans le désert. Ils commencent à commercer avec d'autres campements.
			2096		Harold devient chef de caravane au Centre. Sa caravane souffre d'attaques occasionnelles dans le désert, mais il survit et prospère... Jusqu'à ce que les attaques de Mutants commencent quelques années plus tard.



- 2097 Naissance de John Maxson, fils de Roger Maxson général de la Confrérie de l'Acier. Un homme appelé Jonathan Faust emmène avec lui un groupe de 200 personnes hors de l'Abri 15 surpeuplé. Ils partent dans le désert, deviennent une bande de pillards et prennent le nom de Vipers.
- 2101 Le Dirigeant de la Cité de l'Abri démissionne et un conseil de Citoyens est établi. Ce conseil élit un Premier Citoyen qui règne sur la ville.
- 2102 22 Mai Les attaques croissantes de Mutants contre les caravanes d'Harold l'énervent tellement qu'il décide de découvrir d'où viennent les Mutants. Il fait appel à un scientifique du Centre, Richard Grey. Ils décident de joindre leurs forces pour trouver la source de ce fléau.
- 23 Juin L'expédition de Richard Grey et d'Harold trouve la base de Mariposa. Ils sont mis en déroute par des Mutants, Grey est projeté à l'intérieur d'une cuve de FEV par un bras robotisé et Harold perd connaissance. Il s'éveille deux heures plus tard, dans le désert.
- 27 Juin Harold, en train de muter, est trouvé par des marchands et ramené au Centre. Ses associés et employés, horrifiés par son apparence, l'abandonnent et il se retrouve seul sans ressource au Centre.
- Juil. Richard Grey, maintenant horriblement transformé et muté à cause FEV, se traîne à l'extérieur de la cuve et rampe jusqu'à la salle de contrôle dans une douleur atroce. Il commence son journal. Parfois il perd conscience pendant quelques jours ou une semaine.
- Oct. Richard Grey commence à s'habituer à son nouvel état. Il entreprend des tests sur des animaux en les exposant au FEV. Ses expériences et sa volonté de dominer sont les bases de ses nouveaux plans: créer une nouvelle race dont il serait le maître. Il prend à ce moment le nom de «Maître».
- Nov. La première victime humaine s'aventure dans la base de Mariposa et Grey la dévore.

2102	Déc.	Grey continue ses expériences sur les Humains qui entrent dans la base, sans succès. Les résultats sont médiocres à cause du haut taux de radiation dans leur corps, ce qui les rend plus grands mais incroyablement stupides. Grey préfère les manger plutôt que de les laisser vivre.	2135		Le Paladin Roger Maxson meurt d'un cancer et son fils John, déjà soldat accompli, devient Général de la Confrérie de l'Acier.
2103	Jan.	Le Maître découvre le problème de l'influence des radiations sur les mutations. Il commence à choisir ses sujets plus soigneusement. Le premier Mutant est né.	2137		Le Maître commence à produire massivement des Mutants. Seulement un essai sur cinq ou six est concluant. Parmi eux, à peine la moitié est apte à rejoindre l'armée du Maître, appelée l'Unité.
2120		Les lois d'Angus sont établies au Centre. Il devient gouverneur.	2140		Decker fonde la mafia du Centre et commence à tirer les ficelles de la ville.
2125		Les Vipers tentent de piller le Centre, mais leur attaque est stoppée par Angus qui les repousse au nord.	2141	Juin	L'Abri 15 s'ouvre, à peine sortis, les habitants sont attaqués par des pillards.
	Hiver	Angus est assassiné. Le Centre est plongé dans le chaos.		Nov	L'Habitant de l'Abri est né.
2126	Mars	Une bande de marchands s'empare du château d'eau du Centre. Elle exige que tous ceux qui veulent de l'eau payent. La grande guerre des marchands commence.		Déc.	Des clans de pillards commencent à se former dans la région tandis que l'approvisionnement alimentaire baisse. Les Khans et les Vipers terrorisent les campements locaux.
2128		Un homme nommé Roy Green parvient à trouver une entente et négocie la paix entre les marchands. Le conseil général du Centre est formé, composé de deux représentants de chacune des compagnies de caravane.	2142	Mai	Les Sables Ombragés sont fondés par les rescapés de l'Abri 15. Un mur y est érigé pour se défendre des pillards.
2130		Le Grand Hiver survient.	2145		Naissance de Tandi, la fille d'Aradesh, le chef des Sables Ombragés.
2131		Le Maître ordonne à ses Mutants de capturer des Humains dans les caravanes. Durant de nombreuses années, ces disparitions sont mises sur le compte des monstres du désert, entre autres les griffemorts. L'armée des Mutants se développe.	2150		Alors que les Vipers deviennent de plus en plus puissants grâce à la capture d'esclaves et de caravaniers, ils fondent une base dans le désert, au nord du Centre. Ils commencent à mener de plus en plus de raids afin d'avoir des provisions en suffisance pour leur grand nombre de soldats. Ils finissent par attirer l'attention de la Confrérie de l'Acier.
2134	Avril	Dirigée par le commandant Dennis Allen, une escouade de la Confrérie de l'Acier demande aux Anciens de les laisser explorer le Rayon au Sud-est. Les Anciens refusent et l'escouade quitte tout de même la Confrérie.	2152		Alors que son influence augmente, le Maître trouve de nouveaux Humains. Plutôt que de les plonger dans les cuves, il exige leur obéissance en tant qu'espions. Leur chef est un homme nommé Morpheus, un ancien membre des Ecorcheurs. Il ordonne à ses subordonnés de suivre le Maître. Morpheus et ses adeptes forment les «Enfants de la Cathédrale».
	Mai	L'escouade de la Confrérie se dirige vers le rayon en quête d'artefacts technologiques. Ils y arrivent vingt jours plus tard, mais se font attaquer par le système de défense automatique de la base. Blessé, Allen souffre des radiations. Avant de mourir, il écrit ce qui est arrivé à l'expédition sur un holodisque.	2155		La Confrérie de l'Acier envoie plusieurs patrouilles d'éclaireurs pour traquer les Vipers. C'est plus un exercice d'entraînement qu'une véritable mission, puisque la Confrérie est convaincue que de petites unités en Super-Armures suffiront contre un groupe

		de pillards, quel que soit sa taille. L'escouade dirigée par Maxson trouve les Vipers. Pensant que les pillards allaient prendre la fuite, Maxson ne prend pas en compte leur fanatisme et il meurt quelques heures après avoir été frappé d'une flèche à la tête, alors qu'il ne portait pas son casque. Rombus prend la tête des Paladins. Conduits par Rombus, les Paladins mènent une campagne à grande échelle contre les Vipers. Ils en tuent presque tous les membres en un mois. Quelques pillards arrivent à fuir et trouvent refuge dans les montagnes à l'est. Après la capture d'une caravane de rescapés d'un Abri, le Maître apprend l'emplacement de l'Abri de Los Angeles, futur site de la Cathédrale. Il attaque le site et y installe le QG de ses adeptes Humains. Le Maître apprend l'emplacement d'autres Abris grâce à l'ordinateur central de l'Abri de Los Angeles. Comme il réalise que leurs occupants sont de bons sujets pour les mutations, il envoie des patrouilles les localiser.			
2156		Le Maître voit les avantages d'établir une «religion bienveillante». Les missionnaires des Enfants de la Cathédrale parcourent le désert et y jouent le rôle d'yeux et d'oreilles pour le Maître.			
2157		Le Maître découvre l'emplacement de l'Abri 12 et y envoie un détachement de Mutants. Beaucoup de Goules sont tuées. Pour mettre fin au carnage, Set ment en disant que les Goules sont les survivants qu'ils cherchent. Irrités, les Mutants installent une garnison pour contrôler Nécropolis et s'assurer de la coopération de Set dans la guerre à venir.			
2159		Zimmerman s'offre les services d'une bande de mercenaires appelés Régulateurs pour protéger Adytum des griffemorts et des attaques de pillards.			
2161	Oct	Une patrouille de la Confrérie de l'Acier trouve un Mutant mort dans le désert. Vree, la scribe en chef du QG, commence les examens du Mutant.			
	5 Déc.	L'Habitant de l'Abri 13 est mandaté pour trouver une puce d'eau de rechange.			
			15 Déc.		L'Habitant de l'Abri découvre les Sables Ombragés. Il sauve Tandi et Ian qui rejoint l'Habitant de l'Abri dans sa quête.
			5 Jan.	2162	Quelqu'un commence à voler de l'eau dans l'Abri 13.
			17 Jan.		L'Habitant de l'Abri découvre le Centre et négocie une livraison d'eau à l'Abri 13 avec des marchands d'eau.
			Fév		L'Habitant de l'Abri découvre la puce d'eau à Nécropolis. Ian est tué par un Mutant.
			23 Fév		Les Enfants de la Cathédrale envoient leur docteur à Dépôtville.
			Mars		L'armée des Mutants attaque Nécropolis, tuant une grande partie de la population.
			Mars		L'Habitant de l'Abri tue le Maître.
			20 Avril		L'Habitant de l'Abri détruit la base militaire. Canigou périt en défendant son maître.
			10 Mai		L'Habitant de l'Abri retourne à l'Abri 13. Le dirigeant lui dit «tu es un héros, mais tu dois partir». Quelques membres de l'Abri le suivent.
			12 Mai		L'Habitant de l'Abri enlève sa combinaison et ne la portera plus jamais à partir de ce jour.
			10 Juil.		L'Habitant de l'Abri se dirige vers le nord avec son petit groupe. Il fonde le village d'Arroyo.
			2167		La construction d'Arroyo est terminée.
			2185	18 Août	Marcus, le Mutant qui fut le lieutenant du Maître, et le paladin Jacob de la Confrérie de l'Acier se rencontrent loin au nord des Collines Brisées. Ils combattent toute une journée. Finalement ils cessent le combat, voyant qu'aucun ne peut avoir l'avantage. Les deux voyagent ensemble, discutant des idéaux du Maître et de la Confrérie de l'Acier.
				Sept	Marcus et Jacob, suivis de Goules, d'Humains et de Mutants, fondent la communauté des Collines Brisées.
				Nov	Jacob fait ses adieux à Marcus et part pour une destination inconnue.
			2186	Juin	La République de Nouvelle Californie est fondée.
				Oct	L'Habitant de l'Abri a une fille.
			2188	2 Oct	

2196		Tandi est élue présidente à l'unanimité par le conseil de la RNC.	2231		Jeremy Maxson, l'Ainé de la Confrérie décide qu'il est temps d'étendre les opérations de la Confrérie à l'est. Il envoie une force expéditionnaire composée de cinq Paladins pour trouver le bunker de Peterson. Le leader de l'expédition, Andrea Bixley, découvre le bunker, désactive le système de sécurité et y installe son QG. Pendant plus d'une dizaine d'années, elle et ses amis paladins explorent la région et nouent des liens avec plusieurs tribus de la région.
2198		L'Enclave, les restes du gouvernement des Etats-Unis d'avant-guerre, travaille sur des variantes de nouvelles technologies, incluant de nouvelles versions de Super-Armures. Aucune n'est aussi résistante que les anciens modèles, certaines sont mêmes moins fiables.			
2208	16 Jan.	Après avoir écrit ses mémoires, l'Habitant de l'Abri disparaît d'Arroyo. Il laisse sa combinaison pliée sur le lit. Certains disent qu'il a été emmené par les esprits du ciel, d'autres disent qu'il a senti que son heure approchait et a laissé les doyens guider Arroyo.	2235	Mai	L'Enclave entame des expériences sur les griffemorts, essayant de créer des unités de combat spéciales pour les faire mener des opérations militaires en environnement hostile.
	2 Fév.	Un mois après la disparition de l'Habitant de l'Abri, l'activité d'Arroyo redevient normale.		Juin	De nombreuses Goules se regroupent à Gecko, apportant de nouvelles technologies et du savoir faire. La centrale de Gecko redevient opérationnelle dans l'année. La Cité de l'Abri regarde ses nouveaux voisins d'un œil intéressé.
	Mars	La formation finale de la fille de l'Habitant de l'Abri commence. Elle débute par un entraînement physique; elle étudie ensuite diverses sciences et bien évidemment, le maniement des armes.	2236	20 Juil.	Une escouade de l'Enclave découvre la base de Mariposa qu'elle trouve partiellement détruite.
2210	31 Jan.	La fille de l'Habitant de l'Abri passe son test mystique dans le Temple des Epreuves.		Août	Les scientifiques de l'Enclave analysent la base pour essayer de reconstituer les événements, tandis qu'une troupe d'assaut passe le désert au peigne fin à la recherche d'esclaves pouvant être utilisés dans la base pour la recherche des cuves. Frank Horrigan fait partie de ces soldats.
	2 Fév.	La fille de l'Habitant de l'Abri accède au rang de Doyenne du village. Sa sagesse est très respectée.		Août	Melchior est capturé par une patrouille de l'Enclave et devient un esclave travaillant dans la base militaire.
2211		Frank Horrigan est né, malheureusement.		Sep.	Les équipes de construction de l'Enclave ainsi que les esclaves commencent l'excavation. Ils découvrent les cuves du FEV et des mutations commencent à se produire parmi les travailleurs. Frank Horrigan entre aussi en contact avec le FEV et est envoyé aux laboratoires de l'Enclave pour étude.
2215	5 Mars	Richardson, un membre du Congrès, monte en puissance dans l'Enclave, aidé par la pression du président, son père.		Oct.	Melchior commence à muter, mais garde son intelligence et son adresse à la suite de la transformation. Réalisant que l'Enclave tuera les mutants dès qu'ils auront obtenu les données sur le FEV, il utilise ses talents pour fournir des armes aux Mutants.
	Oct.	Les scientifiques de l'Enclave développent un prototype de la Super-Armure MkII. Les résultats des tests (les accidents, explosions et morts...) sont tenus secrets par ordre du président.			
2220	Mars	Richardson est élu président pour 5 ans, grâce à l'aide et à la pression politique de son père.			
2221	Mars	«L'Etre Elu» est né. Son père n'est pas mentionné dans les registres tribaux.			
2227	Juil.	Après des années de recherches et d'expérimentations, le Dr Sebastian réussit à créer une Goule par procréation. L'hôte Humain, comme tous ceux qui l'ont précédé, meurt à la naissance.			

2237	Jan.	L'Enclave, ayant obtenu toutes les informations sur le FEV, abandonne la base de Mariposa. Elle y laisse une escouade afin d'éliminer les Mutants, mais ceux-ci, employant les armes cachées durant l'excavation, la réduisent en cendre. Les esclaves Mutants survivants décident de rester dans la base et de former une nouvelle communauté.	Sep.	L'Étre Elu rencontre Frank Horrigan avec deux autres soldats de l'Enclave dans le désert, alors qu'ils sont en train d'exterminer des fermiers refusant de leur divulguer des informations.
	Mars	Horrigan mute progressivement à cause de son exposition au FEV. Il gagne en masse corporelle mais perd en rapidité et en intelligence. Sous sédatifs, il est opéré et étudié sous toutes les coutures.	2242 15 Mai	L'Enclave envoie un message codé à l'Abri 13, activant leur ordinateur central et déclarant qu'il est temps de quitter l'Abri. Martin Frobisher rassemble les Habitants de l'Abri pour la projection du film de préparation à la sortie.
2238		Harold arrive à Gecko, il fait de son mieux pour aider les Goules dans le fonctionnement de la Centrale.	16 Mai	Moins d'un jour plus tard, l'Abri 13 s'ouvre pour être assailli par deux escouades d'assaut de l'Enclave. Les soldats tuent trois citoyens qui résistent, puis prennent l'Abri et capturent tous les habitants.
2239		23 Janvier: Les tests faits sur Horrigan sont terminés et on propose de l'utiliser pour des opérations contre les populations locales.	17 Mai	L'Enclave laisse des griffemorts dans l'Abri 13 pour que personne ne puisse y venir et découvrir son existence. D'autres griffemorts sont placés dans le désert à proximité pour rechercher les évadés ou les témoins éventuels.
	27 Mars	Frank Horrigan est prêt pour son nouveau rôle. Une nouvelle version de la Super Armure est construite spécialement pour lui et il est enfermé à l'intérieur. Après tous ces tests horribles mais fructueux, Horrigan devient la solution aux nombreux problèmes de l'Enclave.	20 Juil.	Arroyo est attaqué par l'Enclave et les villageois sont déportés sur la plate-forme pétrolière.
2241		Une terrible période de sécheresse sévit, la plus grave depuis de nombreuses années dans le Nord de la Californie. Les récoltes sont détruites et les Brahmines décimées dans de nombreux villages, notamment Arroyo et Modoc.	Oct.	L'Étre Elu entre dans la base de l'Enclave en utilisant un paquebot endommagé et détruit la plate-forme Poséidon. Il tue le président des États-Unis et met fin à ses plans de domination de la planète.
	Jan.	Les premiers échantillons de Jet commencent à arriver à Redding. Ils sont fabriqués par un certain Myron de la famille Mordino de New Reno.	Nov.	Inspiré par l'exemple de l'Étre Elu, Marcus traverse les montagnes et cherche d'autres réfugiés de l'armée du Maître.
	Fév	La Cité de l'Abri rejette l'offre d'alliance avec la famille Bishop de New Reno et la RNC.	2243	Myron meurt moins d'une année après la défaite de l'Enclave, tué par un junkie shooté au Jet alors qu'il buvait un verre à la Fosse.
	Mars	Les attaques des pillards sur les caravanes de la Cité de l'Abri commencent.		Son invention, le Jet, est vite oubliée; à l'heure actuelle peu de gens se souviennent de son nom. La famille Wright abandonne la criminalité pour d'autres activités plus légitimes. Ils établissent plusieurs écoles et églises à New Reno, de même qu'une force de l'ordre qui affaiblit l'influence des familles. Un certain Forman Porter et son gang lancent le «Raid 370». Ils essayent de pénétrer dans la banque de la RNC pour en voler l'argent. Ils sont repérés et font exploser l'Abri, réduisant ainsi à néant tout espoir de résoudre les problèmes d'argent de la région. Capturé puis
	27 Juil.	L'Étre Elu passe son test mystique dans le temple des épreuves et quitte Arroyo à la recherche du JEK.		

- 2256 vendu par un de ses hommes. Porter se sent responsable de l'effondrement de la RNC, étant donné que son action a balayé toute chance de stabilisation économique.
- 2316 L'enfant de l'Etre Elu, âgé de seulement 13 ans prend le contrôle de la famille Bishop et les mène à la victoire contre les autres familles de New Reno.
- 2316 Le dirigeant de la famille Bishop, fils de l'Etre Elu meurt paisiblement durant son sommeil, sans savoir qui était son vrai père.

Citations

Voici un certain nombre de citations tirées des trois jeux de rôle informatiques Fallout que vous pourrez réutiliser à souhait dans les parties, ce qui fera toujours sourire les autres participants.

- War, war never changes. — Narrateur
- Le Maître me manque... *snif* — Un Mutant
- J'ai rêvé de quelque chose qui s'appelait J&K. — Un Reaver
- J'ai rêvé d'une chose s'appelant «e-mail». — Un Reaver
- Le robot a réussi le lancement du programme et_merde.exe.
- J'ai une super idée d'un jeu de rôle post-nucléaire! — Un cerveau
- Frank Horrigan, pas Frank Qui! — Frank Horrigan
- Je te prie de m'excuser, j'ai pour mission de te tuer. — Garde de l'Enclave
- I am the master!! Master!!! — Le Maître
- Tous ceux qui ne nous respectent pas le regrettent. Comment se montrer plus respectable? — Lorenzo
- Je suis supérieur à un simple être humain à présent. — Richard Grey
- Le temps c'est de l'argent. Le bavardage c'est du gaspillage! — Butch
- J'essaie de leur faire comprendre le vrai sens du Nuka-Cola! — Griffemort
- Toi suivre moi et venir voir Lou. — Harry
- Je suis un homme d'affaires... Et toi, tu as l'air d'une femme d'affaires... Euh, et si on parlait... Affaires? — Lemmy
- Moi Sulik! Comment nous pouvoir aider toi? — Sulik
- Comment tu fais pour pisser avec un truc pareil? — Garde de New Reno
- Sulik, arrête de me regarder comme ça! — Vic

- D'accord si tu promets d'acheter du savon à la prochaine ville! — Sulik
- Qu'est-ce qu'il y a? Tu as encore ton air de «Il faut que je te rappelle à l'ordre». — Cassidy
- Ouais ouais ok! Tu pourrais me montrer un peu plus de respect! Eh, c'est à Myron que tu parles! — Myron
- Que les divines irradiations du grand Plutonius vous accompagnent pendant vos missions! — Prêtre Goule
- Tes copains ont de jolis petits culs étranger! Mais en attendant on va voir si t'as des couilles! — Daisy
- Et moi qui pensait avoir eu mal en me coupant l'oreille. — Un cerveau
- Meuh j'ai dit. — Une Brahmine



Une règle très utile est la «règle des sept». Selon cette théorie, pour chaque augmentation par sept dans le temps suivant la détonation d'une fission (qui commence au bout d'1 heure ou après 1 heure), l'intensité des radiations est diminuée selon un facteur de 10. Par conséquent, après 7 heures, la radioactivité de la fission résiduelle est réduite de 90% pour arriver à un dixième de son niveau après 1 heure. Après 7x7 heures (49 heures, à peu près 2 jours), le niveau chute encore de 90%. Après 7x2 jours (2 semaines), il chute à nouveau de 90%; et ainsi de suite pendant 14 semaines. La règle s'applique jusqu'à ce qu'il ne reste que 25% des radiations pour les deux premières semaines, puis s'applique avec un facteur de deux pour les six premiers mois. Après 6 mois, la baisse s'accélère de plus en plus. La règle des sept correspond à une relation proportionnelle approximative de $t^{-1.2}$.

Equipement

Cette partie vous présente une série d'objets dont vous pourrez avoir besoin en jeu: armes, armures, munitions, matériel de soins, véhicules, etc. Tout est regroupé par catégorie. Il ne s'agit pas d'une liste non-exhaustive, en tant que MJ, vous pouvez rajouter tout ce qui pourrait servir à votre scénario et à vous joueurs. Voici une description des abréviations utilisées:

CA : Bonus de classe d'armure donné par une protection.

Armure : Protection et résistance d'un véhicule.

Autonomie : Distance qu'un véhicule peut parcourir sans être ravitaillé.

Carburant : Type de carburant utilisé par un véhicule.

Chargeur : Nombre de munitions contenues dans un chargeur.

Dégâts : Dégâts fait par une arme. (tir normal/en rafale)

Dépend : Durée avant de devenir dépendant d'une substance chimique.

Equipage : Nombre de personnes nécessaire à la conduite d'un véhicule.

Explosion : Résistance aux explosions.

F.min : Force minimale requise pour utiliser une arme.

Feu : Résistance au feu.

HP : Points de santé d'un véhicule.

Laser : Résistance au laser.

Malus : Malus subi lors du port d'une armure.

MPC : Munitions utilisées par coup tiré. (Normal/rafale)

Munition : Type de munition d'une arme.

Normal : Résistance aux dégâts normaux.

Overdose : Nombre de prise maximal d'une substance chimique avant de faire une overdose.

PA : Points d'action pour tirer avec une arme. (normal/rafale/visée)

Passagers : Nombre de personnes non conductrices transportables.

Plafond : Altitude/profondeur maximale à laquelle on peut utiliser un véhicule.

Plasma : Résistance au plasma.

Poids transp. : Charge maximale transportable par un véhicule.

Portée : Distance maximale à laquelle une arme peut atteindre une cible.

Protège : Zones protégées par une pièce d'armure.

Rayon : Distance maximale à laquelle se propagent les effets d'un explosif.

Seuil : Dégâts minimaux pour que les dégâts soient reçus.

Armes à feu légères — Pistolets

Beretta M9FS

Un des modèles de pistolet de 9mm les plus courants. Sa popularité est due à sa fiabilité, son chargeur de 15 cartouches et son design sophistiqué.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+4	80	15	1	4/-/6	2	1	1	350

Browning HP

Pistolet Browning High Power. Fabriqué à l'origine en Belgique, sa construction a repris aux Etats-Unis au début du XX^e siècle.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+5	70	13	1	4/-/6	2	1	1	900

Colt 45

Le célèbre Colt M1911 A1. Facile à utiliser, précis et efficace, une arme qui ne vous laissera pas tomber.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.45	306	100	7	1	4/-/6	3	1	1	800

Colt 6520

L'arme la plus simple à utiliser qui soit. Mais pas la plus efficace. Parfait pour débiter.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
10mm	206+3	70	12	1	5/-/7	2	1	1	250

Desert Eagle

Un vieux pistolet Desert Eagle, en .44 magnum. L'intérêt grandissant pour les films de la fin du XX^e siècle en a fait l'une des armes les plus populaires de tous les temps.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.44	306+3	150	8	1	5/-/7	3	1	1.5	1'000

Mauser HSI

Un Mauser M97, en 9x19 mm Parabellum. En très bon état. Extrêmement précis.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+2	60	7	1	4/-/6	2	1.5	1.5	700

Sig Sauer P220

Pistolet de conception suisse, le Sig Sauer est une arme compacte et légère.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206	80	8	1	4/-/6	2	1	1	500

Sig-Sauer 338

Sa portée et sa puissance font de cette arme un pistolet des plus acceptables.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
14mm	306+12	120	6	1	5/-/7	3	1	1	2'500

Pistolet «Zip»

Un pistolet artisanal à un coup en bois fonctionnant avec du 9mm. Attention à ce qu'il ne prenne pas feu!



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206	40	1	1	4/-/6	2	1	0.5	150

Armes à feu légères — Révolvers

.223 Auto

Bien qu'un peu lourde, cette arme est le revolver le plus dévastateur qui existe. Il a été modifié pour utiliser des balles de fusil à la place de cartouches normales.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.303	306+15	120	5	1	4/-/6	3	1	1	3'000

Revolver Casull

Les origines du Casull sont perdues dans la nuit des temps.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.45	306+2	100	6	1	5/-/7	3	1	1	850

Smith & Wesson M29

Un Smith & Wesson M29 de calibre .44 magnum. Un revolver surpuissant.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.44	306+6	120	6	1	4/-/6	3	1	1	1400

Armes à feu légères — Pistolets mitrailleurs

H&K MP9

Un bon modèle de pistolet mitrailleur.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+4	50	30	1/5	5/R/7	3	1.5	2	1'200
	606+10								

Skorpion

Le pistolet mitrailleur Skorpion VZ61. Utilisé par le Spetsnaz.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+2	200	20	1/4	4/R/6	3	1.5	2	1'750
	506+5								

Uzi

L'arme favorite des nostalgiques du XXe siècle. L'UZI est bon marché, léger et ne s'enraye que rarement.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	606+8	200	25	5	-/R/-	4	2	4	1'000

Walther MPL

Un choix très populaire chez les gardes-frontières et les forces de police. Existe en modèle pliant.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+3	200	32	1/4	4/5/6	4	2	3	2'200
	606+6								

Armes à feu légères — Divers

Gauss PKK12

D'origine allemande cet arme utilise un rail électromagnétique projetant des munitions d'acier de 2 mm à des vitesses extrêmes..



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
2mm	506	200	12	1	4/-/6	3	1	0.5	5'200

Pistolet à acide

Ses couleurs vives et son apparence inoffensive dissimulent un revêtement en céramique. Idéal pour de l'acide.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
HCl	306+2	10	10	1	5/-/-	2	1.5	0.5	1'900

Pistolet à grenade

Pistolet à grenade à un coup. Pistolet d'alarme, chamberé pour accueillir des grenades de 40 mm.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
40mm	406+3	20	1	1	5/-/-	3	1.5	1	3'500

Pistolet à Seringues

Ce pistolet à seringue Bringham a certainement été conçu pour un usage scientifique. Il lance des fléchettes hypodermiques.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Fléchettes	106	12	4	1	4/-/6	2	1	0.5	1'750

Pistolet Incendiaire

Une arme mal conçue et de piètre qualité, version au rabais du Flambe 450. Amusez vos amis en mettant le feu à tout ce qui vous entoure ainsi qu'à vous-même.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Essence	706	3	3	1	7/-/-	2	1	0.5	2'500

Armes à feu moyennes — Fusils

Colt Rangemaster

Un fusil de chasse semi-automatique, en calibre 7.62. Arme à un coup. Idéal pour les problèmes avec le gros gibier récalcitrant.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	406	180	10	1	5/-/7	4	3	3.5	1'400

Fusil Sniper DKS 50

Excellente arme de tir longue portée. A l'origine prévue pour tirer du .223, ce modèle est chamberé en .303, un calibre plus courant. Le fusil de base de tout bon tireur d'élite.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.303	306+10	800	6	1	5/-/7	5	4	7	2'500

Fusil Sniper DKS 70

Modèle ultime de Sniper longue portée, plus précis et plus meurtrier grâce au calibre 7.62 que le DKS 50. Il est aussi plus silencieux.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	406+15	1'500	6	1	5/-/7	5	4	8	4'500

Garand M1

Le Garand calibre .30 fut le premier fusil semi-automatique à faire partie de l'équipement standard de l'US Army en 1936. Sa robustesse et sa fiabilité en font une référence.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
30.06	306+6	180	8	1	4/-/6	4	3.5	4.5	1'200

Gauss M72

Le fusil M72 utilise un champ électromagnétique pour propulser des balles d'acier de 2 mm à des vitesses hallucinantes, perçant quasiment tout type d'obstacle.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
EC 2mm	506+20	500	20	1	5/-/7	4	3.5	3	7'000

Red Ryder LE BB

Excellente arme pour tirer le lapin mais en dehors de ça...



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
BBs	106+2	50	1	1	4/-/6	3	3	3	200

Red Ryder SE BB

Version améliorée du fusil de chasse. Mais à moins de viser entre les deux yeux, vous ne risquez pas de causer de gros dégâts.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
BBs	106+5	60	1	1	4/-/6	3	3	3	450

Tromblon

Petite portée mais grande dispersion! Avec un peu de poudre vous mettez n'importe quoi dedans! Ravageur à bout portant. L'arme préférée des grands-pères hargneux.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
BBs	106+10	5	20	20	5/-/-	3	3	2.5	350

Winchester 1895

Ce n'est pas la meilleure arme de tous les temps, mais cette carabine est ce qui se fait de mieux dans le style western!

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	306+5	100	5	1	5/-/8	4	3.5	4	999



Armes à feu moyennes — Fusils à pompe

Beretta Silverhawk

Une belle arme de fabrication italienne à double canon. Une cadence de tir assez faible, mais qui peut être dévastatrice si les deux canons sont tirés en même temps.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+4	50	2	1/2	5/R/7	4	3	3.5	1'200
	506+6								



FM Neostead

Fusil de combat Neostead, sa conception révolutionnaire en fait le fusil à pompe le plus compact qui soit.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+7	70	12	1	4/-/6	4	2.5	4	2'500



Fusil à pompe

Très répandu, le fusil à pompe de calibre 12 est un moyen d'autodéfense très populaire dû à son large rayon d'action et sa grande capacité de chargeur.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+2	50	5	1	5/-/7	4	3	3.5	900



H&K Caws

Sa conception bullpup lui permet d'être plus court et maniable que les armes classiques tout en ayant un canon suffisamment long pour une bonne puissance de tir.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+6	150	10	1/3	5/R/7	5	3	4	3'000
	706+10								



Pencor Jackhammer

Le Jackhammer est un fusil facile à maîtriser. En plaçant le chargeur derrière la poignée, on rend l'arme très équilibrée et facile à manier.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+10	100	10	1/3	4/R/6	5	3.5	4.5	4'000
	706+14								



Winchester City Killer

Une version améliorée du fusil à pompe permettant de tirer en rafale.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
12g	306+4	175	12	1/3	5/R/7	5	3.5	4	2'750
	706+8								



Armes à feu moyennes — Mitraillettes subsoniques

Calico Liberty 100

Un des nombreux modèles de la gamme Calico, le Liberty est une arme automatique. Il transporte une quantité de munitions ridicule.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+5	150	15	1/5	5/R/7	4	2	3	2'300
	606+9								



Calico M950

Ce pistolet utilise un système d'alimentation hélicoïdale, lui permettant de stocker une quantité impressionnante de munitions.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+4	150	100	1/5	5/R/7	4	2.5	3	2'500
	506+7								

FN P90c

Le P90c venait de sortir quand la guerre a éclaté. Sa conception bullpup et son encombrement réduit en font une arme très maniable. Il est durable, fiable et puissant.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+7	200	50	1/4	4/R/6	4	2	3	2'700
	606+11								

H&K MP5

Certainement le pistolet-mitrailleur le plus populaire de la fin du XXe siècle. Petit, maniable et fiable. Un grand classique en somme.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+7	150	30	1/5	5/R/7	4	2.5	2.5	3'200
	706+12								

MP38

Le pistolet mitrailleur Schmeisser MP-38 9 mm fut le PM réglementaire de l'armée allemande en 1938. Fiable et bon marché.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+6	100	30	1/3	5/R/7	4	2.5	4.5	1'900
	506+9								

Ruger Ac556F

Le Ruger AC556F est une évolution du Ruger Mini 14. La grande contenance du chargeur et son mode automatique en font un classique très apprécié.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+5	250	40	1/4	5/R/7	4	3	3	1'800
	506+8								

Sten

La Sten est légère, bon marché et simple à utiliser. Elle est extrêmement fiable, même dans des conditions difficiles.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
9mm	206+5	70	32	1/4	4/R/6	4	2.5	3	2'200
	606+8								

Thompson M 1928

Cette mitraillette a d'étranges effets: quand vous la sortez, vous avez envie de fredonner la musique des Incorruptibles.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.45	206+11	100	50	1/5	5/R/7	5	3.5	5	3'100
	606+15								

Armes à feu moyennes — Fusils d'assaut

AK-47 Kalachnikov

L'AK-47 formait le gros de l'équipement des armées soviétiques. Sa fiabilité, sa robustesse et sa précision en font l'un des meilleurs fusils d'assaut jamais construits.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	306+5	350	30	1/5	5/R/7	5	3.5	4.5	3'800
	806+9								

AK-112

Un simple fusil d'assaut doté d'une portée intéressante.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+8	400	30	1/5	5/R/7	5	3	3.5	3'600
	706+13								



Fusil Sniper Enfield XN 70e3

Fabriquée à base de polymères, elle est quasiment indestructible. Légère, elle possède une cadence de tir impressionnante et peut-être démontée sans le moindre outil.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+9	1900	32	1/8	5/R/7	5	3.5	4	6'300
	906+12								



Famas

Grâce à son design bullpup, il a un long canon et une grande précision.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+5	450	30	1/5	5/R/7	4	3	4	5'700
	906+10								

FN Fal

Ce fusil d'assaut fut l'un des plus répandus du monde. Une arme fiable quel que soit le type de terrain ou d'opération.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	306+2	200	20	1/5	4/R/6	4	3.5	4.5	2'900
	706+6								



M14

Le M-14 fut le successeur du Garand M1 en tant que fusil standard de l'U.S. Army..

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	306	200	20	1/4	5/R/7	5	3.5	5	2'500
	706+3								



M16 A1

Ce Fusil d'assaut faisait partie de l'équipement standard de l'armée américaine pendant toute la seconde partie du XXe siècle. Fait d'un mélange d'aluminium et plastique.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	306+4	460	30	1/5	5/R/7	5	4	3.5	4'200
	806+8								



Steyr AUG

Inventé en Autriche, le design unique du Steyr et sa finition irréprochable en font le complément parfait de toute tenue de guerre.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	206+5	450	42	1/6	4/R/6	5	3	4	3'300
	706+10								



Armes à feu moyennes — Divers

Lance-Grenade M79

Un lance-grenade à un coup.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
40mm	506+18	150	1	1	6/-/-	5	2	2	5'500



Fusils d'assaut

Armes à feu lourdes — Mitrailleuses

Bren

Cette arme fut la mitrailleuse standard des forces britanniques en 1938. La Bren calibre .303 fut extrêmement appréciée pendant la Seconde Guerre mondiale.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.303	906+16	180	30	10	-/R/-	6	4.5	8.5	6'500

Browning M2

Une mitrailleuse lourde développée en 1918 et toujours en utilisation lorsque la guerre a éclaté. Prévue pour être montée sur des véhicules.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.50	1206+20	200	100	10	-/R/-	9	7	38	9'950

Lewis MKII

Arme américaine adoptée par les Britanniques pendant la Guerre 14-18. Elle est restée dans les forces alliées jusque dans les années 1940.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
.303	1006+15	200	50	10	-/R/-	7	5	12	7'000

M-60

La mitrailleuse M-60 fut largement utilisée par les forces du bloc de l'ouest pendant la seconde moitié du XXe siècle. Cette mitrailleuse peut être montée sur les véhicules.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	1106+13	250	100	10	-/R/-	7	4.5	10	8'300

M249

Egalement connue sous le nom de Minimi, cette arme de fabrication belge a été adoptée par de nombreuses escouades.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
7.62mm	1106+15	200	50	10	-/R/-	6	4	7	8'800

Armes à feu lourdes — Miniguns

Minigun Avenger

Rockwell conçut l'Avenger pour remplacer le CZ53. Doté d'un meilleur refroidissement et de canons plaqués chrome, sa portée et son efficacité ont été améliorées.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	1006+13	150	120	30	-/R/-	8	5	18	8'500

Minigun Gauss

La mitrailleuse Gauss MEC est de conception chinoise. Elle utilise un système de champs électromagnétiques multiples pour propulser plus de 7'000 balles par minute.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
EC 2mm	1106+20	150	800	200	-/R/-	6	4.5	6	16'000

Vindicator

La société allemande Rheinmetal AG a créé la mitrailleuse personnelle ultime: six canons au polymère de carbone, capable de tirer plus de 9'000 balles par minute.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
5.56mm	1106+15	180	120	40	-/R/-	8	5	16	10'500

Armes à feu lourdes — Divers

Flambe's 450

Le Flambe 450, l'essayer, c'est l'adopter! Projette un court nuage de liquide inflammable. Nécessite une bombonne d'essence spécifique pour fonctionner.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Essence	80G+25	15	5	1	R/-/-	6	5	7	12'000

Rockwell Bazooka

Un lance-roquettes Rockwell BigBazooka. Peut tirer des roquettes perforantes ou explosives.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Roquettes	100G+20	180	1	1	R/-/-	6	4	10	11'500

Mortier

C'est un vieux mortier, capable de faire beaucoup de dégâts, toutefois il manque un peu de précision.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Roquettes	100G+15	2'500	1	1	R/-/-	-	8	61	7'800

Armes à énergie légères

Alien Blaster

Et oui cette arme ne vient pas de la planète Terre. Petite et dévastatrice que demander de plus! Mais qu'est ce qu'elle est rare!



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	100G+30	100	30	1	3/-/5	2	0.5	0.5	-

Glock 86 Plasma

Tire des petits projectiles de gaz ionisé à très haute température.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	40G+10	80	16	1	5/-/7	2	1	0.5	5'500

Glock 86 Plasma

Même principe que le Glock 86 mais cette version a été équipée d'un meilleur réacteur à plasma, plus puissant et plus économique.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	40G+15	100	32	1	5/-/7	2	1	0.5	6'500

Klystron

Cette arme émet des micro-ondes à très haute charge énergétique. Une arme ravageuse à courte portée, votre cible se met soudain à bouillir!

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	100G+30	5	10	1	8/-/-	3	2.5	3	25'000

Pistolet à spasmes

Une arme vicieuse qui stimule les synapses, causant des étourdissements et des spasmes incontrôlés, des pertes de mémoires et des hémorragies internes.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	40G	20	10	1	5/-/-	2	1.5	0.5	4'900

Wattz 1000 Laser

Un pistolet laser Wattz 1000. Modèle civil, dont le voltage est moins élevé que les modèles conçus pour la police ou l'armée.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	20G+10	150	12	1	4/-/6	2	1	0.5	3'200

Wattz 1600 Laser

Version améliorée du Wattz 1000



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	20G+12	150	24	1	4/-/6	2	1	0.5	4'750

Wattz 3000

Le modèle le plus abouti de lance-flammes. Gourmand en énergie, grâce à son système de génération de flammes, sa portée est doublée par rapport à un lance-flammes



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	806+30	30	5	1	5/-/-	3	2.5	2	9'500

Pistolet YK32

Le pistolet à impulsions électro-magnétiques YK32 développé par Yuma Flats Energy Consortium. Elle blesse aussi les Humains.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	406+20	30	5	1	4/-/6	2	1	0.5	12'500

Armes à énergie moyennes

Fusil à Plasma P94

Fusil à plasma Winchester modèle P94. Une arme très puissante, qui tire des particules de gaz ionisé à très haute température, projetées par un canon supraconducteur.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	806+12	150	10	1	5/-/7	5	4	5	15'500

Fusil à Plasma P96

Version améliorée du Plasma P94



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	806+20	150	20	1	5/-/7	5	4	5.5	17'500

Fusil IEM

Il s'agit du prototype d'une arme à impulsions électromagnétiques. Elle blesse aussi les Humains.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	606+25	100	8	1	4/-/6	4	3	3.5	15'200

Fusil IEM YK42b

Le YK42B est une arme à impulsions électromagnétiques développée par le Yuma Flats Energy Consortium. Plus efficace que le pistolet YK32, elle blesse aussi les Humains.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	606+30	150	10	1	5/-/7	4	3	3.5	18'500

PIG 500 Sniper

Le PIG est un canon à ions portable. Les dégâts infligés à l'ennemi sont souvent mortels! Par contre cette arme requiert une puissance considérable.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	806+30	3'000	5	1	5/-/7	4	4	4	30'000

Wattz 2000 Sniper

Wattz 2000 Laser, équipé d'une pile à microfusion pour augmenter sa puissance et d'un canon rallongé pour augmenter la portée du tir. Idéal pour les tireurs d'élite.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	406+15	1'500	12	1	5/-/7	5	4	5	8'500

Wattz 2600 Sniper

Version améliorée du Wattz 2000



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	406+20	2'000	24	1	5/-/7	5	4.5	5.5	12'500

Armes à énergie lourdes

Gatling Laser

Arme au stade de prototypes au début de la Guerre développée pour les militaires. Les canons multiples permettent de tirer plus longtemps avant de risquer la surchauffe.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Micro-F.	120G+10	200	30	5	-/6/-	6	4.5	8	13'500

Armes de corps à corps

Cogneur

Gant rempli de plomb, idéal pour filer une raclée à votre adversaire.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+2-	-	-	-	3/-/5	3	1	0.5	80

Gant de Boxe

De bons vieux gants de boxe, rembourrés avec des fers à cheval.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+1-	-	-	-	3/-/5	3	1	0.5	150

Gant masse

Gants équipés d'une masse métallique garnie de pointes.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+5-	-	-	-	4/-/6	3	1	1	250

Lacéreur

Gants équipés de lames de rasoir sur le dos de la main.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+3-	-	-	-	3/-/5	3	1	0.5	300

Lames adamantines

Gants équipés de griffes extensibles sur le dos de la main.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+7-	-	-	-	3/-/5	3	1	0.5	1'000

Poing américain

Protège votre main et augmente les dégâts infligés en combat à mains nues.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+1-	-	-	-	3/-/5	3	0.5	0.1	60

Poing énergétique

Fabriquée par BeatCo, cet accessoire est ce qui se fait de plus dévastateur pour le combat à mains nues.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+10-	-	-	-	4/-/6	4	1	1	1'800

Armes blanches

Batte de base-ball

Une bonne batte de fabrication américaine. Parfait pour taper les balles et les têtes. Existe en version bois ou alu...



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	20G+DM	-	-	-	4/-/6	3	2	2	50

Clé anglaise

Une clé anglaise. En plus de servir à taper sur les gens, elle sert aussi à réparer toutes sortes de choses. C'est-il pas magnifique?



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	20G+DM+2-	-	-	-	4/-/6	3	1	1	50

Couperet

Un couteau de boucher. Idéal pour découper des morceaux de viande sur des animaux morts (ou vivants).



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM+5	-	-	-	4/-/6	3	1	0.5	100

Couteau

Une lame aiguisée permettant de couper ou de poignarder.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM	-	-	-	4/-/6	3	0.5	0.2	40

Couteau de combat

Un couteau de très haute qualité, modèle Stallona. Si la lame s'émousse dans les 10 ans suivant l'achat, vous serez remboursé!



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM+2	-	-	-	4/-/6	3	0.5	0.3	120

Epée

Une vieille épée du Moyen-Age rouillée. Si vous l'affûtez, elle peut devenir dangereuse, tant que vous n'êtes pas en face d'une arme à feu!

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	306+DM	-	-	-	4/-/6	4	2	2	400

Eviscérateur

Couteau à lame vibrante, modèle Eviscérateur™. Alimenté par une pile énergétique, cette arme mérite bien son nom.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Energ.	306+DM+4	-	250	1	4/-/6	3	1	1	1'500

Faux

Excellent pour Halloween! Ou pour couper les blés.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM+4	-	-	-	4/-/6	4	4	2	250

Hache

Sert aussi bien pour le bois que pour les jambes.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM+5	-	-	-	4/-/6	3	2	1.5	60

Katana

Un long sabre samouraï d'environ 70cm. C'était l'arme noble par excellence.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	406+DM	-	-	-	4/-/6	3	2	1	650

Lance

Lance à hampe de bois et à pointe d'acier.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM	-	-	-	4/-/6	4	3	3	10

Machette

Frayez-vous un chemin à travers la flore et la faune avec cet outil de jardinage fort utile.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	306+DM+2	-	-	-	4/-/6	3	1.5	1	130

Marteau de combat

Un marteau imposant muni d'un large manche. Très populaire chez les gens musclés.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	206+DM+3	-	-	-	4/-/6	4	2	2	70

Marteau électrique

Fabriquée par la Confrérie de l'Acier, c'est une arme utilisant l'énergie cinétique pour augmenter la puissance de l'impact.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	306+DM+3	-	-	-	4/-/6	3	2	2	500

Matraque

Une matraque conçue pour mettre à terre un adversaire, ou le frapper à mort...



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+5-	-	-	4/-/6	3	1	1	1	75

Pied de biche

Une barre de métal solide et assez lourde, conçue pour faire levier. Ou pour frapper quelqu'un.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	20G+DM+2-	-	-	4/-/6	3	1.5	1	1	45

Pique à bétail

L'amie des Fermiers. Cette pique électrique fonctionne avec des piles énergétiques.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Énerg.	10G+DM+1-	500	1	4/-/6	3	1	0.5	1	400

Tronçonneuse

Black & Decker, deux amis qui ne vous laisseront jamais tomber!

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Énerg.	50G+10	-	200	1	4/-/6	4	3	3	900

Ventouse

Matraquage, lancer ou débouchage, faites votre choix avec cette arme inimitable.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM	-	-	4/-/6	3	1	0.5	2	

Armes de jet

Arbalète

Une simple arbalète.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Carreaux	30G	150	1	1	4/-/6	3	2	2	485

Arc

À l'origine utilisé pour la chasse ou la compétition, il peut également servir à éliminer n'importe quel individu en toute discrétion.

Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
Flèches	20G+DM	125	1	1	4/-/6	4	2	1	450

Boomerang

Une ancienne arme de jet.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	20G	35	-	-	3/-/6	3	1	0.5	15

Cocktail Molotov

Un explosif artisanal rudimentaire.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	30G+2	15	-	-	3/-/6	3	1	0.5	50

Couteau de lancer

Un couteau, spécialement équilibré pour être lancé. Fabriqué en titane et aiguisé au laser.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+215	-	-	3/-/5	3	0.5	0.1	1	40

Fléchettes

Une simple fléchette. Peut provoquer une vilaine infection.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+215	-	-	3/-/5	3	0.5	0.1	1	5

Grenade acide

Conçue pour asperger une cible d'acide.



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	120G+10	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	450

Grenade aveuglante

Aveugle les personnes se trouvant dans la zone d'effet.



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	300

Grenade frag

Cette grenade contient une petite quantité d'explosif qui, au contact, détruit l'enveloppe métallique, projetant de nombreux fragments..



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	80G+12	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	200

Grenade IEM

Cette grenade à impulsion électromagnétique crée un champ magnétique intense lors de l'explosion. N'a aucun effet sur les créatures biologiques.



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	60G+20	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	350

Grenade Incendiaire

Grenade antipersonnelle qui projette du phosphore, un produit qui s'enflamme au contact de l'air.



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	100G+5	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	350

Grenade à Plasma

Cette grenade, scellée magnétiquement, crée une explosion de plasma incandescent.



Munition	Dégâts	Rayon	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	100G+10	25	-	-	6/-/-	3	0.5	0.5	400

Chakram

Anneau à lancer garni de lames de rasoir.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+215	-	-	-	3/-/5	3	0.5	0.5	60

Shuriken

Des étoiles métalliques aux rebords affûtés conçues pour être lancées.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	10G+DM+418	-	-	-	3/-/5	3	0.5	0.1	30

Sphère Métamorphe

Des pointes sortent de cette sphère métallique brillante lorsqu'elle est lancée.



Munition	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	F.min	Place	Poids	Prix
-	20G+DM+2	15	-	-	3/-/5	3	0.5	0.5	650

Pièges & Explosifs

*C4

Un pain de Cordex, une marque militaire d'explosif plastique. Stable et très destructeur. Équipé d'un détonateur.



Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+150	35	Total	0.5	0.5	250

*Claymore

Petite charge destinée à projeter des billes d'acier sur un cône dirigé de 25°. Déclenchée par la rupture d'un fil ou à distance

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
80G+25	50	Total	1.5	1	300



Dynamite

Explosif constitué de nitroglycérine et d'une substance absorbante qui rend l'explosif stable. Équipée d'une mèche

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+35	10	Total	0.5	0.5	150



*Piège explosif

Permet de piéger les portes, les objets, etc.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
60G+20	5	Total	1.5	1	210



*Mine à acide

Conçue pour gravement blesser des troupes ou endommager des machines, cette mine projette un acide très corrosif dans toutes les directions.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
90G+30	3	Total	1.5	1.2	500



*Mine antipersonnelle T36

Conçue pour blesser gravement ou tuer des troupes. Lorsqu'elle est déclenchée, cette mine saute à 1m de hauteur et occasionne des blessures très graves à la hanche.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
90G+20	1	Total	1.5	1.5	100



*Mine T45 LE

Peut faire sauter un véhicule moyen. Ne peut pas être déclenché au passage d'un être Humain.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+100	5	Total	2	3	600



*Mine T45 SE

Peut sérieusement endommager un petit véhicule ou éliminer des troupes d'infanterie.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+50	3	Total	2	3	400



*Piège IEM

Crée un champ magnétique intense et localisé. Peut blesser les êtres vivants, mais détruit principalement les circuits électroniques.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+30	3	Total	1.5	0.5	550



*Piège télécommandé

Utilisez le détonateur approprié pour déclencher ce piège à distance.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+25	4	Total	1.5	1	400



*Plastic

Un pain plastique. Stable et destructeur. Équipé d'un détonateur.

Dégâts	Rayon	PA	Poids	Place	Prix
100G+75	25	Total	0.5	0.5	120



Armures légères

Veste en cuir

Une superbe veston en cuir noir. Vous avez l'air d'un vrai Bad boy avec ça.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+5	1	5%	5%	5%	5%	0%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras		0%	2.5	2	250	

Veste de combat

Une veste en cuir bouilli qui assure une petite protection à son porteur



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+7	2	10%	10%	10%	10%	0%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras,		0%	3	3	600	

Armure de cuir

La protection de base. Fabriquée artisanalement en peau de Brahmine tannée.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+15	5	20%	15%	15%	10%	10%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras,		5%	5	5	1'000	

Armure de cuir II

Une version renforcée de l'armure de cuir. Plus épaisse, elle offre une protection supérieure.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+18	6	25%	20%	20%	10%	15%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras		5%	5	6	1'400	

Armure Biologique

Cette armure protège celui qui la porte de 80% des effets des agents nocifs présents dans l'air et des radiations.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+8	1	10%	10%	20%	10%	0%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		15%	7	5	1'500	

Armure de Goule

Une armure légère faite d'un assemblage de cuir et de métal dont la structure et la taille est parfaitement adaptée pour les Goules.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+15	5	25%	20%	20%	10%	10%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse		5%	5	6	1'500	

Armure de Mutant

Armure très grossière composée de morceaux de cuir et de métal. Les pièces d'armures sont reliées par des courroies rendant l'armure aisément portable par des Mutants



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+15	5	25%	20%	20%	10%	10%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse		5%	8	12	1'800	

Casque

Un casque en métal qui vous protégera la tête

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+5	5	30%	10%	10%	10%	15%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Tête		3%	1	1	300	

Jambières

Protection pour les jambes

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+5	5	15%	10%	10%	10%	15%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Jambes		2%	1.5	1	150	

Brassards

Protections pour vos bras

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+3	5	15%	10%	10%	10%	15%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Bras		5%	1	1	150	

Armures moyennes

Armure de métal

Plaques de métal poli, grossièrement assemblées pour former une armure. Elle est assez lourde et difficile à mettre ou enlever.

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+22	7	30%	30%	10%	15%	20%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras		10%	6	12	2'500	



Armure de métal II

Plaques de métal poli, assemblées avec soin pour former une armure renforcée.

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+25	8	35%	35%	15%	20%	25%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Torse, Bras		10%	7	14	3'000	



Armure de combat

Cette armure bien qu'encombrante offre une protection complète du corps.

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+30	10	40%	40%	30%	25%	30%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		25%	11	20	4'000	



Armure de combat II

Version améliorée de l'armure de combat, elle est un peu moins encombrante et un peu plus résistante.

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+33	11	45%	45%	35%	30%	35%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		25%	10	18	5'500	



Armure de Tesla

Cette armure fournit une excellente protection contre les armes à énergie. Les trois bobines à condensation dispersent la majeure partie de l'impact énergétique.

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+30	9	40%	80%	25%	75%	30%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		20%	10	15	6'000	



Armure de Goule II

Un assemblage soigné de cuir et de plaques de métal conçu idéalement pour protéger une Goule ou un être Humain de grande taille

CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+28	10	40%	35%	20%	25%	30%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		20%	9	17	3'800	



Armure de Mutant II

Cette armure est composée de plastique, de métal et de cuir. son volume et sa taille permettent aisément à un Mutant de l'utiliser..



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+28	10	40%	35%	20%	25%	30%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		20%	15	25	4'600	

Armures lourdes

Superarmure MK-II

Alimentée par un réacteur à microfusion. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +3 en force. Ce modèle date d'avant la guerre.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+35	15	50%	50%	40%	40%	40%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	15	43	15'000	

Superarmure MK-IIB

Version améliorée de la MK-II. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +3 en force. Ce modèle date d'avant la guerre.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+40	18	55%	55%	50%	45%	45%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	15	48	28'000	

Superarmure MK-CI

Version améliorée par l'Enclave de la MK-II. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +3 en force.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+38	20	55%	50%	40%	45%	40%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	15	45	21'000	

Superarmure MK-CII

Version améliorée par l'Enclave de la MK-IIB. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +3 en force.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+43	25	65%	55%	55%	50%	45%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	15	40	34'000	

Superarmure MK-AI

Version améliorée par la confrérie de l'acier. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +3 en force.



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+40	23	55%	55%	45%	45%	45%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	17	50	25'000	

Superarmure MK-AII

Version améliorée par la confrérie de l'acier de la MK-IIB. Protège à 100% contre les radiations et les gaz. Bonus de +4 en force. Apparition du modèle dès 2175



CA	Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosion
+45	26	60%	60%	60%	60%	60%
Protège		Malus	Place	Poids	Prix	
Totale		30%	17	55	40'000	

Substances chimiques

Poudre de soins

Une poudre médicinale puissante à base d'herbes. Attention, ses pouvoirs vous embrumeront l'esprit.

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	10x/24h	+206 HP	-	-1 PE	5h	-	-	50



Stimpak

Cette substance, une fois injectée dans le corps, guérit immédiatement les blessures mineures.

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	10x/24h	+306 HP	-	-	-	-	-	150



Super Stimpak

Guérit immédiatement des blessures moyennes. La puissance des agents actifs entrainera un état comateux.

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	5x/24h	+506 HP	-	-1 PE	4h	-	-	300



Ultra Stimpak

Guérit immédiatement des blessures importantes. La puissance des agents actifs entrainera un état comateux.

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	5x/24h	+606 HP	-	-2 PE	4h	-	-	550



Traumapak

Substance extrêmement puissante, guérit immédiatement des blessures graves. Les agents actifs entraineront une quantité massive de dégâts à moyen terme.

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	5x/24h	+806 HP	1h(F0)	-2 PE	5h	-	-	900
			+2 F0		-306 HP				



Hypo

Mieux que le Super Stimpack: guérit tous les HP sans effets secondaires Mais tellement rare!

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	5x/24h	100% HP	-	-	-	-	-	3'000



Kit premiers soins

Un petit kit contenant du matériel médical de base: pansements, désinfectant... Requis: Test de premiers soins réussi (bonus +20%). Utilisable 10x

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	non	+306 HP	-	-	-	2	1	100



Trousse de soins

Contient une pharmacie de base. Bandages, sparadrap, désinfectant... Requis: Test de premiers soins réussi (bonus +30%). Utilisable 5x

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	non	+406 HP	-	-	-	3	2	250



Trousse de médecin

Cette sacoche contient des instruments médicaux et des médicaments utilisés par les médecins. Requis: Test de médecine réussi (bonus +30%) Utilisable 15x

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	non	+506 HP	-	-	-	4	3	700



Kit d'intervention

Ce sac contient des instruments et des médicaments prévus pour les blessures graves et urgentes. Requis: Test de médecine réussi (bonus +40%) Utilisable 10x

Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	non	+606 HP	-	-	-	3	2	800



Antidote

Une seringue contenant un antidote artisanal contre le poison. Un liquide blanchâtre dans lequel flottent des morceaux de chair de Radsorpion.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Guérir	non	10x/24h	Guérit poison	-	-	-	-	-	300

Rad-X

Gélules anti-radiations à ingérer avant exposition aux radiations. Pas d'effets secondaires connus.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Antirad	non	5x/24h	+50% rés. rad.	24h	-	-	-	-	1'000

Rad-Away

Permet de réduire le niveau de radioactivité de votre corps et d'en soigner les effets. Mais cela prend du temps.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Antirad	10x/48h	5x/24h	-300 rad	-	-	-	-	-	1'200

Voodoo

Une concoction tribale à base d'insectes. Augmente l'agilité et provoque un sentiment d'invincibilité chez le consommateur.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	5x/24h	1x/6h	+2AG + 2 C	4h	-	-	-	-	450

Amphéta-gum

Un cocktail d'amphétamines dans un chewing-gum au goût très particulier. Stimule votre système nerveux et votre force.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	3x/24h	1x/12h	+1F +1PE	12h	-	-	-	-	350

Dopax

Une petite gélule verte aux effets intéressants, par contre le goût est un peu particulier.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	5x/24h	1x/48h	+3EN	6h	-	-	-	-	350

Mutie

Un composé mutagène puissant capable de donner à l'utilisateur des capacités de Mutant.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	7x/24h	1x/60h	+4FO +4EN	24h	-4CH -4IN	96h	-	-	350

Mentat

Augmente la mémoire et accélère les processus mentaux. Risque de dépendance très élevé.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	5x/24h	1x/48h	+2PE +4IN	12h	-4IN -4PE	24h	-	-	400

Psycho

Mélange chimique issu de la recherche militaire, censé augmenter le potentiel de combat d'un soldat.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	2x/24h	1x/48h	+3AG +3CA	4h	-3IN	6h	-	-	500

Jet

Inventé par la famille Mordino de New Reno vers 2200. Il est impossible de s'en désaccoutumer.



Usage	Overdose	Dépend.	Effet	Durée	Effets	Durée	Place	Poids	Prix
Drogue	2x/24h	Imméd.	+3FO +2PA	12h	-3FO -4PA	12h	-	-	75

Divers — Vivres et matériel de subsistance

Nom	Caractéristiques	Place	Poids	Prix
Alcool fort	Un alcool local, mieux vaut ne pas savoir à partir de quoi il est distillé	1	1	5
Bière	Un litre de bière	1	1	2
Brochette de Gecko	Une brochette, à base de viande de lézard	0.5	0.5	2
Eau	Un litre d'eau	1	1	1
Gourde	Une gourde d'un litre en métal	1	0.5	2
Légumes	Un peu de légumes, carottes, tomates, courgettes ou autre.	1	1	2
Nuka-Cola	Une bouteille bleue, contenant 33cl de Nuka-Cola	0.5	0.5	2
Oeuf de Griffemort	Un oeuf gigantesque, parfait pour une omelette du tonnerre	1	1	25
Pain	Une livre de pain	1	0.5	1
Rations de survie	De la nourriture pour une journée: un peu de pain, du pemmican à base de viande de Brahmines, des fruits secs...	1	1	5
Réchaud à microfusion	Un réchaud dont la réserve d'énergie est quasi inépuisable	1	1	100
Ustensiles de cuisine	Une poêle, quelques couteaux, fourchettes, cuillères, etc. De quoi faire un merveilleux ragoût de Radscorpion	3	3	20
Viande	Un steak de brahmine	0.5	0.5	2

Divers — Matériel divers

Nom	Caractéristiques	Place	Poids	Prix
Bottes	Bottes étanches en caoutchouc	2	0.5	50
Brahmine	De quoi faire un élevage, ou tirer une charrette	NA	NA	500
Briquet	Qui a du feu???	-	-	10
Cat's Paw	Magazine pornographique	0.5	0.5	25
Ceinture militaire	Place +4	-	0.5	20
Chaussures de marche	De bonnes chaussures, pour les petites promenades dans le désert	1	0.5	40
Corde	10 mètres de corde en chanvre	2	2	15
Couteau suisse	Vous vous demandez pourquoi il y a une croix blanche dessus. Peut-être pour soigner!	-	-	15
Couverture	Peut aussi faire office de tapis	2	1	20
Esclave	Existe en version homme ou femme (mais plus cher si c'est une jolie femme)	NA	NA	1'000
Etui pour arme	Place +1	-	0.5	25
Jeans	Un authentique Jeans, fabriqué par Levi's	1	0.5	33
Mallette	Place +3	-	1	50

Matériel de couture	Pour raccomoder les vêtements trouvés	1	0.5	30
Pelle	Pour faire des châteaux de sable	1.5	1.5	40
Préservatif	Une boîte de 10 préservatifs. Existe aussi avec goût fraise ou vanille.	-	-	3
Rasoir	Attention à ne pas se couper avec	-	-	10
Sac de couchage	Idéal pour passer une nuit à la belle étoile	2	1	45
Sac militaire	Place +5	-	1	75
Sac standard	Place +4	-	0.5	40
Tente	Une tente 4 places. Dès fois qu'il se mettrait à pleuvoir...	3	5	150
Torche	Eclairage sur 20m à la ronde, durée 4 heures	0.5	0.1	10
Torche électrique	Une torche électrique... en cas extrême, elle peut aussi servir de massue	1	0.5	30

Divers — Matériel spécialisé

Nom	Caractéristiques	Place	Poids	Prix
Amplificateur linguistique	Langues + 50%, s'utilise avec un Pipboy	0.5	0.5	4'000
Amplificateur médical	Premier soins +30%, Médecine +20%, s'utilise avec un Pipboy	0.5	0.5	4'000
Boîte à outils	Réparation +10%	4	5	90
Caméra	Une caméra vidéo	1	0.5	600
Capteur de mouvements	Indique les mouvements dans une zone de 10m, s'utilise avec un Pipboy	1	0.5	3000
Compteur Geiger	Indique le niveau de radioactivité, s'utilise avec un Pipboy	1	0.5	2500
Crocheteur électronique	Crochetage +20% (serrures électroniques)	1	0.5	130
Holodisque	Permet de stocker 1To de données	-	-	150
Homme invisible	Discrétion +50%	1	1	10'000
Jumelles	Observation +20%, Zoom 10x	1	0.5	100
Jumelles militaires	Observation +60%, Zoom 30x	1	0.5	250
Kit de serrurier	Crochetage +20% (serrures mécaniques)	1	0.5	100
Longue vue	Observation +40%, Zoom 20x	1.5	0.5	150
Lunettes infravision	Supprime les malus d'obscurité	1	0.5	1'500
Lunette	Améliore la visée de l'arme (+5% en tir)	0.5	0.5	300
Magnétophone	Un magnétophone muni d'un micro	0.5	0.5	300
Masque à gaz	100% de résistance aux gaz	1	1	120
Ordinateur	Pour faire des parties de Duke Nukem 3D et buter des aliens	10	8	2'000
Ordinateur portable	Idem, mais pour le faire de nuit, dans le désert, autour d'un feu de camp	2	2.5	3'000

Pipboy	Personal Digital Assistant (PDA)	1	1	4'000
Radio	Un émetteur récepteur radio, portée 50km	4	4	300
Radio Militaire (oreillette)	Une radio miniaturisée ultra-puissante qui émet un signal crypté, portée 75km	-	-	1700
Silencieux	Réduit le bruit de l'arme	0.5	0.2	500
Super kit de serrurier	Crochetage +50% (serrures mécaniques)	1	0.5	150
Super crocheteur électro.	Crochetage +60% (serrures électroniques)	1	0.5	240
Talkie-Walkie	Un Talkie-Walkie, portée 1km	0.5	0.5	150
Trépied	Améliore la stabilité de l'arme (+10% en tir)	0.5	0.2	450
Viseur laser	Améliore la visée de l'arme (+10% en tir)	0.3	0.3	1500

Divers — Munitions

Nom	Caractéristiques	Place	Poids	Prix
Acide Chlorhydrique	Une bouteille de HCl à utiliser dans le pistolet à acide à hauteur de 10 unités de tir	1	1	40
BBs	Un paquet de 100 billes pour votre fusil de chasse ou votre tromblon	1	0.5	15
Cellules énergétiques	Une cellule énergétique pour une arme laser	0.5	0.5	350
Essence pour lance-flammes	Une bombonne contenant 15 unités de tir pour lance-flammes standard	2	1	120
Flèches, carreaux	Un carquois contenant 20 projectiles	2	0.5	20
Fléchettes, seringues	Une boîte de 10 fléchettes ou seringues hypodermiques	1	0.5	30
Grenades	4 grenades de 40mm à utiliser dans un lance-grenades	1	1	350
Munitions légères	Une boîte de 25 cartouches pour pistolet (9mm, 10mm, 14mm, .44 ou .45)	1	0.5	50
Munitions moyennes-lourdes	Une caissette de 50 balles (5.56mm, 7.62mm, .303, 30.06, .50 ou 12g)	1	1	200
Munitions pour Gauss	Une boîte de 300 projectiles EC 2mm. Porte la mention «ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans»	1	1	750
Obus pour mortier	Un obus pour mortier	1	1	450
Pile à Micro-Fusion	Une pile à Micro-Fusion pour arme laser	1	1	450
Roquette explosive	Une roquette pour bazooka	2	2	1250



Véhicules — Civils

Char à Brahmines

Un char fabriqué à partir d'une carcasse de voiture, tracté par une Brahmine, deux pour la version de luxe. Les caractéristiques peuvent varier selon les Brahmines.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
5 km/h	7 km/h	Variable	Céréales	1	6
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
200 kg	1'000 kg	100	3/0%	5 x 2 x 1	3'000

Harley Motorcycle

Un Chopper au long guidon à la façon Easy Rider, et un superbe design. Idéal pour les balades dans le désert. Le port du casque n'est d'ailleurs pas obligatoire.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
70 km/h	200 km/h	1'000 km	Microfusion	1	1
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
275 kg	200 kg	50	7/0%	2.5 x 0.7 x 1	10'000

Triumph Motorcycle

Une moto de sport au design très épuré, sur laquelle on se tient presque couché. Son atout principal est sa vitesse.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
130 km/h	285 km/h	900 km	Microfusion	1	1
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
180 kg	200 kg	40	5/0%	2 x 0.6 x 0.8	12'500

Chrysler Limousine

Dernier modèle de chez Chrysler avant guerre. Limousine 5 portes de classe standard. La carrosserie n'est plus très lustrée mais elle roule sans problèmes.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
100 km/h	180 km/h	1500 km	Microfusion	1	4
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
2500 kg	600 kg	80	10/5%	4.5 x 2.6 x 2	15'000

Jaguar Coupé

Petite voiture de luxe, plus rapide et plus confortable que la Chrysler, elle a cependant moins de place et une plus faible autonomie.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
120 km/h	250 km/h	1200 km	Microfusion	1	3
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
1500 kg	400 kg	70	5/5%	3.8 x 2 x 1.2	20'500

General Reactors Bus

Peint en jaune, avec une grande inscription «School Bus» sur le côté. Il permet de transporter un grand nombre de personnes sur une grande distance.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
80 km/h	130 km/h	2'000 km	Microfusion	1	96
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
9'500 kg	8'500 kg	160	15/10%	15 x 2.5 x 3	27'800

M.A.N Truck

Un camion semi-remorque grâce auquel vous pourrez transporter tout le matériel dont vous aurez besoin dans vos aventures.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
70 km/h	120 km/h	2'500 km	Microfusion	1	50
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
24'000 kg	11'000 kg	150	10/10%	12 x 2.5 x 4	32'500

Giger Monster Truck

Véhicule parfait pour se déplacer sur des terrains en principe impraticables. Haut sur roues, presque indestructible, son seul défaut est sa lenteur.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
50 km/h	70 km/h	500 km	Microfusion	1	4
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
5'000 kg	4'000 kg	175	30/20%	4.5 x 3 x 4	35'000

Véhicules — Militaires

Hummer

Le Hummer est un véhicule tout terrain militaire basique. Robuste et fiable, il permet de transporter une équipe en plus de son matériel.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
60 km/h	100 km/h	500 km	Microfusion	1	5
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
4'200 kg	2'000 kg	200	25/20%	4.5 x 2 x 1.8	40'000

APC

L'APC est une véhicule léger de transport de troupes. Pratiquement amphibie, il est relativement bien blindé et permet de transporter beaucoup de matériel.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
70 km/h	110 km/h	600 km	Microfusion	1	9
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
15'000 kg	4'000 kg	350	40/30%	6.5 x 3 x 2.5	48'000

Scout

Petit véhicule de reconnaissance militaire. Pratique pour couvrir de longue distance rapidement mais ne permet de transporter que 2 personnes.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
130 km/h	250 km/h	1'200 km	Microfusion	1	1
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
700 kg	400 kg	120	10/5%	2x1.7x1.5	17'000

Tank

Un vieux M1A2 Abrams. Équipé d'un canon de 120 mm et d'une mitrailleuse. Étanche, il a une protection NBC ainsi qu'une climatisation. Très pratique dans le désert.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Autonomie	Carburant	Equipage	Passagers
55 km/h	80 km/h	500 km	Microfusion	4	2
Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille	Prix
69'000 kg		500	40/50%	10 x 3.5 x 3	63'000

Véhicules — Aériens

Little Piper

Un petit avion à hélice descendant des Cessna. Petit et maniable, il n'offre pas une grande autonomie mais est discret et peut atterrir sur des distances très courtes.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
180 km/h	260 km/h	3'800 m	1'400 km	Microfusion	1
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
1	700 kg	400 kg	100	15/10%	10 x 7.2 x 2.6

F-14 Tomcat

Rapide et rempli d'armes. Quoi de mieux pour régler les problèmes?

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
750 km/h	2800 km/h	17'000 m	3'600 km	Microfusion	2
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
2	20'500 kg	37'000 kg	200	30/25%	19 x 13 x 4.5

Air Force One

Ancien avion de ligne du gouvernement américain, il a l'avantage d'être très résistant.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
800 km/h	1'000 km/h	15'000 m	14'000 km	Microfusion	26
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
102	253'000 kg	416'500 kg	300	30/30%	77 x 65 x 21

UH-1 Huey

Un vieil hélicoptère peint en vert olive, il porte sur le nez l'inscription «death from above». C'est l'idéal pour franchir rapidement une longue distance sur un terrain difficile.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
200 km/h	250 km/h	4'300 m	500 km	Microfusion	2
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
8	2'100 kg	1'700 kg	125	20/15%	17.5 x 15 x 4.5

Graf Zeppelin

Petit dirigeable pas très cher par rapport à son rayon d'action

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
130 km/h	140 km/h	3'000 m	4'000 km	Microfusion 3	
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
20	4'600 kg	4'000 kg	75	1/0%	75 x 13 x 15

L.E.D Zeppelin

Un immense dirigeable capable de transporter un grand nombre d'hommes et une grande quantité de matériel sur de très grande distance. Peut aussi servir de torche!

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
120 km/h	130 km/h	6'000 m	10'000 km	Microfusion 5	
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
90	100'000 kg	50'000 kg	150	1/0%	245 x 41 x 41

Véhicules — Maritimes

Barque

Une simple barque à rame. En bricolant un peu il est possible de lui rajouter une voile ou un moteur à microfusion.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
4 km/h	8 km/h	0 m	Variable	Rames	1
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
9	150 kg	800 kg	50	3/3%	4 x 1.5 x 0.5

Yacht

Un petit yacht très confortable pour partir en balade sur la rivière du coin.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
30 km/h	35 km/h	0 m	3'000 km/h	Microfusion 2	
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
12	21'000 kg	10'000 kg	300	25/20%	13 x 4.5 x 6

Porte-avions

Un porte-avions de la classe Nimitz. Capable d'emporter 85 avions... Avec ça dans votre arsenal, rien ne vous résistera.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
50 km/h	54 km/h	0 m	«infinie»	Nucléaire	3'200
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
2'400	97'000'000 kg	5'000'000+ kg	10'000	99/75%	332 x 76 x 40

SLNE

Un sous-marin nucléaire lanceur d'engin. Avec ça vous êtes capable d'envoyer 24 têtes nucléaires n'importe où sur la planète.

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
40 km/h	45 km/h	-350 m	«infinie»	Nucléaire	155
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
20	18'750'000 kg	1'000'000+ kg	5'000	99/65%	170 x 15 x 24

Titanic

Une réplique exacte du célèbre Titanic. Faites juste attention aux icebergs!

Vitesse Moy	Vitesse Max	Plafond	Autonomie	Carburant	Equipage
35 km/h	41 km/h	0 m	15'000 km	Charbon	890
Passagers	Poids	Poids transp.	HP	Armure	Taille
2500	46'328'000 kg	5'000'000+ kg	10'000	99/75%	268 x 28 x 59



Index

A

abbaye **72**

abri *16, 17, 36, 41, 50, 58, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, **79-80**, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90*

abri *13 36, **70-71**, 79, 82, 88, 90*

abri *15 71, 73, 77, 79, 86, 87*

acide **47, 94, 105, 106, 114**

action *13, 14, 15, 19, 20, 22, 25, 26, 27, 28, 29, **36**, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 52, 53, 54, 57, 64, 65, 80, 81, 91, 92, 96*

action de déplacement **37**

action longue **37**

actions *15*

actions de combat **37**

actions libres *36, 37*

agilité *14, **19**, 20, 27, 29, 111*

ambidextrie **54**

ami des animaux **54**

anatomie **24**

animal *18, 21, 27, 54, **58**, 59, 62, 63, 67, 68, 84, 85, 86, 103*

arbitrage **64**

archétype **29**

arme *15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 63, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 85, 89, 90, 92, 93, **93-106**, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 108, 112, 113, 114, 116*

arme à énergie *22, 58, **100-102**, 101, 102, 108*

arme à énergie légère **100-101**

arme à énergie moyenne *101*

arme à feu *15, 22, 23, 25, 28, 40, 44, 51, 55, 57, 78, **93-100**, 103*

arme à feu légère **93-94**

arme à feu lourde *28, **99-100***

arme à feu moyenne *95, **96-98***

arme blanche *20, 22, 25, 56, **102-104***

arme de corps à corps **102**

arme de jet *104, 104-105*

armes à énergie lourdes *102*

armure *15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 40, 43, 44, 45, 46, 48, 50, 57, 58, 67, 80, 82, 83, 84, 85, 87, 89, 90, 92, 107-109, 115, 116*

armure légère *22, 23, 25, 107-108*

armure lourde *22, 109*

armure moyenne *22, 108*

arroyo *71, 88, 89, 90*

artisan *21-22*

artisanat *50*

art martial *56, 78*

assassin *25, 57*

attaque sans armes *25*

attaque sournoise *25, 57*

attribut *13, 14, 15, 19, 20, 21, 25, 28, 29, 56*

attribut primaire *14, 15, 19-20, 28, 29, 56*

attribut secondaire *14, 20, 21, 29*

avancement *52*

B

banquier *22*

bestiaire *58-63, 65*

blessure *39, 47, 48, 49, 66, 106, 110*

blocage mental *57*

bonus *13, 15, 19, 25, 27, 29, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 51, 52, 54, 55, 56, 64, 92, 109, 110*

bonus dégâts à distance *55*

bonus dégâts sans armes *55*

brahmine *46, 59, 62, 68, 69, 73, 74, 77, 90, 91, 107, 112, 115*

bruce lee *57*

brute *17, 27, 77*

bunker des collines perdues *71, 85*

C

cancrelat géant *59*

carnage *27, 88*

cat's paw *80, 112*

centaure *62, 63*

chance *14, 19, 20, 24, 27, 28, 29, 40, 44, 45, 48, 49, 52, 55, 56, 58, 64, 91*

chance critique *20, 28, 29, 40, 44, 45, 56, 58*

changer de métier *21, 54*

charge *19, 20, 28, 29, 38, 48, 49, 54, 92, 100, 106*

charisme *14, 19, 20, 23, 28, 29, 64*

chasseur de trésor *55*

chauffeur *54*

chef de tribu *23*

chien *59, 62, 84*

chouchou du mj *54*

chronologie *80-91*

chute *38, 92*

civilisation *66, 69, 80*

classe d'armure *19, 20, 28, 29, 44, 57, 58, 92*

climat *42, 68, 80*

combat *13, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 36, 37, 40, 42, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 55, 56, 57, 67, 77, 88, 89, 96, 102, 103, 107, 108, 111*

combat de rue *55*

commerce *21, 22, 23, 24, 49, 51, 70, 73, 74, 76, 77, 78*

compétence *13, 14, 15, 19, 21, 22, 24, 25-27, 28, 29, 40, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 67*

compétence martiale *43*

concentration *54*

confrérie de l'acier *70, 71, 72, 73, 75, 76, 78, 85, 86, 87, 88, 103, 109*

connaissance *13, 15, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 36, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 66, 68, 70, 72, 77, 86*

contrebandier *25*

conversation *21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 39, 42, 43, 51, 55*

conviction morale **69**
corps à corps **22, 23, 28, 39, 43, 55, 57, 77, 102**
coup critique **24, 28, 37, 40, 44, 45, 46, 55, 56, 57**
course **27, 37, 40, 54**
course silencieuse **54**
crochetage **25, 26, 28, 52, 56, 113, 114**
culte de la personnalité **56**
cyberdog **59**

D

dégât **13, 14, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 46-48, 50, 55, 56, 58, 62**
dégât de mêlée **19, 20, 28, 29, 55, 56**
degré de réussite **40, 44, 49, 51**
déguisement **25**
dépendant **27, 28, 48, 81, 92**
déplacement **36, 37, 38, 48, 69, 84**
dépôtville **71, 77, 88**
dialogue **49, 50-51**
diplomate **15, 23**
disciple de l'apocalypse **76**
discretion **24, 25, 26, 39, 41, 51, 52, 55, 57, 77, 104, 113**
division temporelle **37**
dos résistant **54**
droitier / gaucher **27**
dur-à-cuire **28**

E

échec critique **28, 40, 45, 49, 50**
électricité **48, 82**
électronique **24, 50, 54, 70, 113, 114**
empathie **55**

endurance **14, 16, 19, 20, 29**
enfant de la cathédrale **73, 76, 87, 88**
entrepôt militaire de la sierra **71**
équipement **20, 29, 42, 43, 48, 49, 79, 80, 92-117, 95, 97, 98**
escalade **22, 23, 37, 55**
esclavagiste **73, 76**
estimation **27**
état de fatigue **37, 48**
étranger mystérieux **55**
expérience **13, 15, 17, 25, 28, 29, 52-53, 55, 56, 62, 63, 67, 68, 74, 79, 83, 84, 86, 87, 89**
expert-marchand **56**
expert en démolition **23**
explosif **21, 23, 26, 45, 51, 52, 92, 104, 105-106**

F

fabricant **21, 73**
faction **18, 22, 46, 51, 70, 76**
famille **63, 73, 74, 76, 77, 85, 90, 91, 111**
fantôme **55**
fatigue **13, 19, 37, 38, 48**
faune **103**
feu **20, 22, 23, 25, 28, 40, 44, 47, 51, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 78, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 103, 107, 108, 109, 112, 113**
finesse **28**
floater **63**
flore **103**
force **13, 14, 17, 19, 20, 23, 26, 27, 29, 42, 49, 50, 54, 56, 57, 58, 62, 69, 71, 73, 75, 77, 82, 86, 89, 90, 92, 94, 99, 109, 111, 116**
force morale **20, 29, 49, 57, 58**
fou-furieux **28**
fou du volant **55**
fourmi géante **60**

fusil 20, 22, 25, 44, 93, 95, **95-96**, 97, 98, 101, 102, 114

fusil à pompe 44, **96**

fusil d'assaut **97-98**, 102

G

gain d'attribut primaire **56**

gang 62, 69, 73, **77**, 90

gaz 47, 100, 101, 109, 113

gecko **60**, 71, 72, 73, 89, 90, 112

goule **16-17**, 18, 19, 28, 68, 71, 72, 73, 74, 78, 79, 80, 85, 88, 89, 90, 91, 107, 108

grand canyon **72**

grand loup **60**

grenade 22, 26, 94, 98, **105**, 114

griffemort 16, 18, **19-20**, 62, 68, 71, 73, 87, 88, 89, 90, 91, 112

guérisseur **56**

guerrier 15, 17, 19, 21, **22**, 29, 57, 77

H

homme d'action **57**

hoover dam **72**

hubologiste 75, **77**

humain 14, **16**, 17, 18, 19, 24, 55, 58, 59, 60, 62, 66, 68, 71, 72, 73, 78, 79, 85, 87, 88, 89, 91, 101, 106, 108

humanoïde 58, **62**, 65, 71

I

ici et là **56**

indestructible **56**, 98, 115

informatique 24, 70

insecte **60**, 83, 111

intelligence 13, 14, 16, **18**, 19, 20, 28, 29, 43, 64, 68, 70, 71, 83, 84, 89, 90

intimidation 20, **26**, 28, 51

J

jet de dés **13**, 20, 44, 45, 51

jet de sauvegarde **49**

jeu 13, 14, 15, 20, 21, **26**, 29, 36, 37, 41, 43, 50, 52, 55, 64, 69, 70, 71, 74, 77, 78, 80, 91, 92

jeu de rôle 50, **64**, 91

joueur **13**, 40, 41, 46, 52, 55, 64

junk town **71**, 77, 88

K

kamikaze **28**

karma 13, **15**, 29, 43, 50, **51**, 56

khans 71, **72**, 77, 87

klamath **72**

L

la cité de l'abri 71, **72**, 74, 77, 79, 85, 86, 89, 90

la fosse **73**, 74, 90

lancer 13, 22, **26**, 39, 40, 104, 105

langage **18**

leader 20, **23-24**, 89

le centre **73**, 79, 85, 87, 88

le cimetière **73**, 85

le rayon **73**, 87

les collines brisées **73**

les sables ombragés **73**, 87, 88

lieu 17, 20, 27, 36, 37, 40, 43, 47, 52, 65, 66, 68, 69, **70-75**

localisation **44**, 45

localisation des dégâts 44, 45
longue distance **38**, 116
los angeles **73**, 76, 85, 88
loup **60**, 82
lucky luke 57
lumière 28, 41, 51, 80
luminescent **28**

M

m. bricolage **56**
m. la poisse **28**
m. rapide **28**
mafiu 21, 24-25
mains-jambons **28**
mains lourdes **28**
maître de jeu **13**, 14, 15, 21, 24, 29, 36, 38, 40, 41, 43, 44, 46, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 58, 64, 66, 79, 92
maître du kama sutra **55**
malus **13**, 19, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 37, 38, 40, 41, 42, 44, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 64, 92, 107, 108, 109, 113
mangeur de serpents **55**
maniaco-dépressif **28**
manipulation 21, 24, **26**, 28, 39, 50, 52, 56, 57
manipulation des armes **56**
mante **60**
marchand 21, 25, 51, 56, 64, 65, 70, 71, 73, 76, 85, 86, 87, 88
marchandage **22**, 28, 51
mariposa 68, 71, 73, **74**, 76, 78, 84, 85, 86, 89, 90
matériel divers **112**
matériel spécialisé **113**
matière **50**, 55, 64, 66, 80

médecin **24**, 48, 49, 69, 110
médecine 24, **27**, 48, 49, 110, 113
meilleure position **55**
meilleurs coups critiques **56**
métabolisme rapide **27**
météo **42**
métier 15, **21-25**, 25, 29, 43, 51, 54
militaire 17, **22-23**, 67, 68, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 80, 81, 82, 83, 84, 88, 89, 102, 105, 111, 112, 113, 116
minigun 25, **99**
mitrailleuse subsonique **96-97**
mij **13**, 15, 21, 24, 29, 36, 38, 40, 41, 43, 44, 46, 48, 50, 51, 53, 54, 58, 64, 66, 79, 92
modificateur 28, 38, 40, **41-43**, 52, 54
modoc **74**, 90
molerat **61**
monnaie 22, 51, 69, **70**, 76, 80
monstre 36, 40, 58, 61, **62-63**, 66, 87
mort 45, 46, 48, **49**, 85, 88, 89, 103, 104
munition 20, 39, 80, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, **114**
muraille **55**, 72
mur de pierre **50**
mutant 14, 16, **17**, 18, 19, 28, 29, 62, 63, 64, 68, 72, 73, 74, 76, 78, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 107, 109

N

natation 22, 23, 27, **37**, 55
navarro **74**, 76
nécropole 72, 73, **74**, 79, 85, 88
négociateur **55**
new reno 73, **74**, 75, 77, 80, 90, 91, 111
niveau **13**, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 29, 38, 40, 41, 47, 52, **53**, 54, 55, 56, 57, 62, 64, 66, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 80, 85, 92, 111, 113

noctambule **28**

O

objet *20, 21, 24, 26, 27, 39, 40, 45, **50**, 51, 52, 54, 56, 61, 69, 70, 73, 75, 92, 106*
observation **39**, 113
oeil de faucon **55**
omniscient **57**
ordre *27, 39, **43**, 68, 73, 77, 81, 85, 89, 90, 91*
organisation *23, 24, 74, **76-78**, 80, 81*

P

pacifique *17, **28**, 43, 74, 76, 82, 84*
parole **24**
pas léger **55**
passage de niveau *13, 20, **52**, 53*
perception *14, **19**, 21, 22, **26**, 28, 29, 39, 41, 44, 48*
personnage joueur **13**
personnage non joueur ***13**, 21, 28, 50, 51, 54, 64, 65*
petite nature **28**
physique *17, 18, 19, 20, **23**, 27, 29, 37, 38, 39, 42, 43, 49, 54, 59, 66, 70, 89*
pickpocket **56**
piège *23, 24, 25, 26, 39, 45, 51, 52, 55, **105-106***
pigrat **61**
pillard *62, 70, 71, 72, 73, 74, **77**, 86, 87, 88, 90*
pilotage **26**
pistolet *25, 40, 66, **93**, 94, 95, 97, 100, 101, 114*
pistolet mitrailleur ***94**, 97*
pj. **13**
place *18, 19, **20**, 29, 39, 56, 66, 71, 72, 81, 84, 85, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115*
plante sporeuse **63**

plus de coups critiques **56**
pnj. ***13**, 21, 28, 50, 51, 54, 64, 65*
point d'actions **20**
point de santé *13, 19, **20**, 52, 55, 56, 92*
poison *14, 17, 18, 19, 21, 24, 29, **47**, 55, 58, 111*
polyglotte **56**
portée ***21**, 22, 24, 29, 43, **44**, 55, 58, 66, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 114*
poussée d'adrénaline **55**
préparation *39, **43**, 65, 90*
prêtre **24**, 91
pyromane **56**
pyrotechnie **23**, 45

Q

qualité *13, 14, 15, 22, 23, **27-28**, 29*

R

race *15, **16-19**, 21, 29, 43, 54, 58, 59, 78, 86*
radiation *16, 17, 18, 21, 24, 28, 29, **47**, 48, 56, 57, 58, 59, 61, 66, 68, 72, 73, 77, 79, 85, 87, 92, 107, 109, 111*
radrat *47, **61**, 68*
radscorpion *47, **61**, 68, 111, 112*
rapports sociaux **43**
rat **61-62**
rat géant **62**
reaver **91**
recherche ***27**, 41, 67, 68, 70, 71, 73, 74, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 89, 90, 111*
récupération rapide **55**
redding ***63**, **75**, 90*
réflexion *24, **26**, 27*

rencontres aléatoires 36, 38, **40**, 46
réparation 21, 24, 45, **50**, 56, 113
république de nouvelle californie 62, 72, 73, 76, **78**, 88
réputation 13, 15, 43, 50, **51**, 74
résistance 17, 18, 19, 21, 23, 24, 28, 29, 46, 47, 50, 55, 56, 58, 83, 92, 113
résistance aux radiations 17, 18, 28, **48**, 56, 58
réussite critique 20, **40**
révolver **93-94**
robinson crusoe **56**
round 13, 20, 28, **37**, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49

S

sado-maso **28**
san francisco **75**
sans danger **56**
santé **20**
savant 21, **24**, 70
scénario 13, 21, 53, **64-65**, 66, 79, 92
secourisme 22, 24, 27, 28, **49**
semi-mutant 16, **18**
serrurier **56**, 113, 114
sex-appeal **28**
shi 75, **78**
signe du karma **56**
sniper 22, **95**, **98**, 101
société 17, **69**
soin 22, 24, 27, 39, 47, **48-49**, 56, 57, 76, 92, 108, 110, 113
soldat 17, **22**, 62, 67, 68, 69, 76, 81, 84, 85, 87, 89, 90, 111
spécialisation 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 27, 43, **54-57**
sprint **37**
substance chimique 47, **48**, 92, **110**
survie 19, 23, **27**, 56, 69, 70, 112

survol historique 66-68

T

taille 29, **42**, 58, 59, 60, 61, 62, 69, 78, 83, 84, 88, 107, 108, 109, 115, 116
technicien **24**
technique 13, 22, 24, 43, 67, **70**
technologie 67, **70**, 72, 76, 77, 80, 82, 89
terrain 22, **38**, 81, 82, 98, 115, 116
test 13, 20, 25, 36, 37, 38, 39, **40-43**, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 64, 68, 83, 84, 86, 89, 90, 110
test en opposition 37, 39, **40**, 43, 51
test normaux **40**
tire-au-flanc **57**
tireur d'élite **22**
tireur embusqué **57**
toubib **57**
touche finale **29**
tribu 16, 18, 23, 36, 70, 72, 76, **78**, 89
tueur **57**

U

unité **78**, 87
univers 15, 25, **66-91**
utilisation des règles **64**

V

vault 16, 17, 36, 41, 50, 58, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, **79-80**, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90
véhicule 20, 24, 26, **46**, 54, 55, 69, 92, 99, 106, **115-117**
Véhicules aérien 46, **116-117**

Véhicules civils *115*
venin *47, 61, 62*
vie quotidienne *23, 49-51, 69*
viser *19, 28, 43, 44, 95*
vision nocturne *55*
vivres et matériel de subsistance *112*
vol *24, 25, 27, 51, 52, 56, 57, 69*
vol à la tire *25, 27, 56*
voleur *15, 25, 51, 57*
voyageur organisé *56*

W

wanamingo *63, 68*

Divers

Queue de Radscorpion farcie aux champignons, flambée au whisky

Un mets savoureux, raffiné et simple à préparer qui ravira vos convives en toutes circonstances.

Ingrédients pour 4 personnes:

- 1 queue de Radscorpion
- 40 cl de whisky pur malt
- 400 g de champignons
- 4 échalotes
- Herbes fraîches (persil et thym)

Préparation de la farce:

Faire revenir les échalotes coupées finement à la poêle pendant 5 minutes. Ajouter les champignons coupés grossièrement et faire cuire 10 minutes. Rajouter le persil et le thym. Saler et poivrer à volonté.

Préparation de la queue:

Griller la queue de Radscorpion à la broche jusqu'à ce qu'elle soit bien dorée. Couper la queue en 4 parties égales, si possible au niveau des articulations. Couper les 4 morceaux dans le sens de la longueur et mettre la farce entre les 2 parties obtenues.

Apprêter le tout sur 4 assiettes. Verser le whisky dessus et flamber au moment de servir.

Conseil: des pommes de terre frites à l'huile de Brahmine accompagnent à merveille ce délicieux plat. Vous en trouverez une recette dans l'excellent ouvrage «Cuisiner le désert» de Nucklie Bossy.



Sources et références

Une liste des différentes sources et références utilisées pour réaliser cette description de l'univers de Fallout. Vous y trouverez des informations supplémentaires si vous désirez approfondir votre connaissance de ce monde.

Jeux

- Fallout
- Fallout 2
- Fallout Tactics
- Fallout PNP
- Fallout B.O.S.

Internet

- Au Mutant Sanglant: <http://fallout.warparadise.com>
- NukaCola: <http://www.nukacola.com>
- No Mutants Allowed: <http://www.nma-fallout.com>
- The Vault: <http://vault.duckandcover.cx>
- Planetjeux <http://www.planetjeux.net/index.php?id=article&rub=read&article=0186page=1>

Autres

- The Fallout Bible, par Chris Avellone
- Les «designs docs» des jeux Fallout

Crédits

Conception: Lionel Tardy, Marc Bettex (<http://www.fallout-rpg.com>)

Rédaction: Lionel Tardy, Marc Bettex

Relecture univers: Simon Antoniazza

Corrections: Sylviane Tardy, Stéphane Dumont

Maquette: Lionel Tardy

Illustrations originales: Emmanuelle Nater (emmanuelnater@yahoo.fr)

Corrections typographiques: Michel Dentan

Merci tout particulièrement aux joueurs ayant participé aux tests de la première version du jeu:

Nicolas Goy, Karel Campos, Stéphane Martin, Laurence Michel, Simon Oulevay

Merci à tout les joueurs ayant participé aux parties de test:

Olivier Wagnères, Annick Beuret, Olivier Scholder, Thierry Lambert, Jimmy Urfer, Lionel Fagone, Gregory Aegerter, Joëlle Bettex, Andreas Krüsi

Merci aux joueurs qui ont sont venue aux partie de conventions:

Guillaume Gard, Laetita Bugnon Vincent Gros, Fabian Ruga, Nicole Bovier, Valentin Thelin, Pierre-Yves Tonin

Merci aux membres du forum et aux internautes qui ont relevé de nombreuses erreurs dans le livre:

Pipboy, ElFriond, Mark Havel, Hicks, canigou, KoRnifeX, Vince, Coinh, Trigium, Zinc et les autres.

Fallout RPG © 2006 Lionel Tardy & Marc Bettex. Fallout © 1997 Interplay. Fallout et Interplay sont des marques déposée de Interplay Corp.

Édité par Lionel Tardy & Marc Bettex

Achevé d'imprimer en avril 2007

Série n° I

Exemplaire n° __ / __