

Vous're S.P.E.C.I.A.L. !

Ce livre présente le S.P.E.C.I.A.L de *Fallout*[®] ainsi que les compétences et les perks du jeu de rôle de Modiphiüs.

⚠ **Nécessite le Livre de Base pour jouer.**

Crédits

Réalisation

Réalisé et mis en page par Ludi Tery,
motorisé 2d20 system de Modiphiüs[®].

Sources – illustrations et textes

fallout.fandom.com, fallout-wiki.com, livre de base Fallout Modiphiüs

Illustration couverture

images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61mT8TeUBDL.jpg

Tests

La Ligue des Joueuses et Joueurs Extraordinaires



LT-JDR

MÖDIPHIÜS[®]
ENTERTAINMENT

Bethesda[™]



Tous droits réservés.

Version 1.3 20.04.2022

Table des matières

S.P.E.C.I.A.L.	5	Compétences de bagarre	14
COMPÉTENCES	10	Mains nues	14
Compétences générales	12	Armes de mêlée	14
Athlétisme	12	Armes légères	14
Crochetage	12	Armes lourdes	14
Discours	12	Armes à énergie	14
Discrétion	12	Armes de jet	15
Médecine	12	Explosifs	15
Pilotage	13	PERKS	16
Réparation	13	Ami-e des animaux	17
Science	13	Amphibie	17
Survie	13	Armurier-ère	17
Troc	13	Barbare	18

Barycentre	18	Fana de caps	24
Beau parleur · Belle paroleuse	18	Fantôme	24
Blitz	18	Farfouilleur-se	24
Boyaux plombés	18	Farmer la pharma	24
Bricolage	19	Fêtard·e	25
Canaille	19	Finesse	25
Canigou	19	Force de frappe	25
Chasseur-se	19	Forgeron-ne	25
Chimiste	20	Frappe perforante	25
Chirurgien-ne de la chevrotine	20	Fusilier-ère	26
Cible mouvante	20	Fusion	26
Cogneur-se	20	Guérison rapide	26
Commandant-e laser	20	Guérisseur-se	26
Commando	21	Ho-hisse !	27
Compréhension	21	Homme-Femme d'action	27
Concerto de conserves	21	Infiltrateur-se	27
Coups super critiques	21	Infirmier-ère	27
Dénicheur-se de trésor	21	La taille compte	27
Éclaireur-se	22	Locomotive	28
Energie solaire	22	Mains lestes	28
Entomologiste	22	Maître-sse voleur-se	28
Entraînement intense	22	Mangeur-se de serpents	28
Esquiveur-se	22	Marchand-e de sable	29
Expert-e en démolition	23	Métabolisme rapide	29
Expert-e en robotique	23	Mystérieux étranger · Miss Fortune	29
Fana d'armes	23	Nature prudente	30

Ninja	30	Sens affûtés	35
Nyctalope	30	Sniper	35
Paume paralysante	30	Source d'inspiration	35
Physicien·ne nucléaire	30	Spécialité bonus	36
Pickpocket	31	Squelette adamantin	36
Pied léger	31	Tir groupé	36
Pirate	31	Tonton flingueur · Tata flingueuse	36
Pistolero	31	Tueur·se en série	37
Poches	32	Vendeur·se de Junktown	37
Poing de fer	32	Veuve noire · Tueur de femmes	37
Pourfendeur·se	32	Visée stable	38
Poussée d'adrénaline	32	Vitalité	38
Présence terrifiante	32	TABLES DE PERKS	39
Pyromane	33	Perks génériques	39
Qualifié·e	33	Perks de FORCE	39
Rage de nerd !	33	Perks de PERCEPTION	39
Recycleur·se	33	Perks d'ENDURANCE	40
Réfracteur·se	33	Perks de CHARISME	40
Reins d'acier	33	Perks d'INTELLIGENCE	40
Résistance chimique	34	Perks d'AGILITÉ	41
Ricochet	34	Perks de CHANCE	41
Risque-tout	34		
Robustesse	34		
Sanguinaire	34		
Scientifique	35		

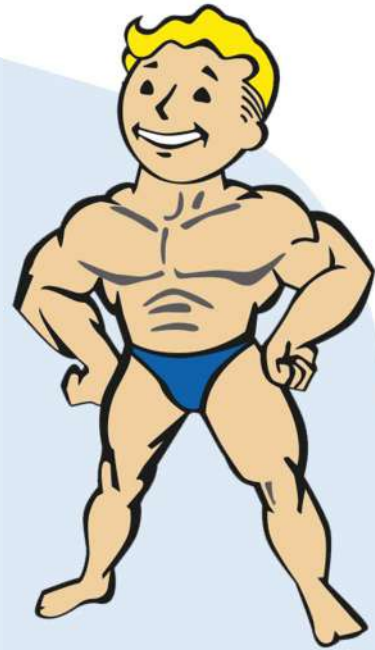
Colorie Rad Child !
Et toi aussi deviens quelqu'un de...



S.P.E.C.I.A.L.!

S

pour Strength ou Force et
ça veut dire que je peux
porter tout plein de jouets
et surtout les plus gros !



P

pour Perception, un long
mot rigolo ! et ça veut dire
que je peux goûter,
entendre, voir, sentir et
toucher !



E pour Endurance et c'est combien de temps je peux jouer. Je suis en bonne santé et je peux faire de la balançoire toute la journée !

C pour Charisme et c'est comment les gens se disent que je suis génial.e ! Je fais rire mes copains et mes copines et tout le monde m'aime !



I pour Intelligence et ça veut dire que j'ai des idées. J'utilise ma tête pour faire plein de choses brillantes comme lire et compter.



A pour Agilité et c'est comment je me déplace. Je bouge facilement, rapidement et sans bruit. Je suis très doué·e à cache-cache !

L

pour Luck ou Chance et c'est très simple, vois-tu, ça veut dire qu'il m'arrive toujours des choses sympas !



Colorie Vault Boy!
Et toi aussi survivis dans les Terres désolées
grâce à tes...



Compétences !



Si je ne veux pas rester comme ça...



... ou terminer comme ça...

...ou encore comme ça...



Je dois progresser !

Pour cela, j'ai mes 10
compétences générales et mes
7 compétences de bagarre !



Compétences générales



Athlétisme

Attribut principal : **FORCE**

Je pousse les choses, je les soulève, je les tire aussi ! Je peux sauter plus loin, je peux nager comme un poisson et c'est moi qui cours le plus vite !



Crochetage

Attribut principal : **PERCEPTION**

Je peux ouvrir les choses qui sont fermées à clé sans avoir à trouver les clés !



Discours

Attribut principal : **CHARISME**

Je me fais plein de nouveaux copains et copines. Je peux dire aux gens ce qu'ils doivent faire et je peux même leur mentir sans que mon nez ne pousse !



Discrétion

Attribut principal : **AGILITÉ**

Je peux me cacher et me déplacer sans bruit, personne ne me trouvera !

Médecine

Attribut principal : **INTELLIGENCE**

C'est moi qui fais le docteur ! Je soigne les bobos parce que j'ai pas peur du sang. Et je connais des trucs sur les maladies, les venins, les mutations, mais aussi les médicaments avec les drôles de goûts dans la grande boîte blanche.



Compétences générales



Pilotage

Attribut principal : **PERCEPTION**

C'est moi qui conduis ! Je cogne tout le monde aux auto-tamponneuses et personne ne me rattrape !



Réparation

Attribut principal : **INTELLIGENCE**

Moi je répare les jouets ! J'en fabrique de nouveaux et je bidouille les robots et les moteurs.



Science

Attribut principal : **INTELLIGENCE**

Moi je suis le petit génie de la bande. Je m'y connais en ordinateur, je mélange les produits chimiques pour en faire de nouveaux et les robots sont mes copains.



Survie

Attribut principal : **ENDURANCE**

Je suis un-e vrai-e scout ! Je chasse, je cuisine, je trouve de l'eau et je fais du feu. J'aime bien dormir dehors dans la tente que je monte moi-même !

Troc

Attribut principal : **CHARISME**

Si tu me donnes ton jouet, je te donne mon goûter. J'aime bien échanger des choses et obtenir tout ce que je veux !



Compétences de bagarre



Mains nues

Attribut principal : **FORCE**

Je cogne les méchants avec mes poings et tout ce que je peux mettre dessus !



Armes de mêlée

Attribut principal : **FORCE**

Je tape sur les méchants avec tout ce qui peut tenir dans mes mains !



Armes légères

Attribut principal : **AGILITÉ**

Je tire de loin sur les méchants avec des pistolets, des mitraillettes, des fusils et même des arcs !



Armes lourdes

Attribut principal : **ENDURANCE**

Je tire de loin sur les méchants, avec des jouets très lourds pour lesquels il me faut les deux mains !

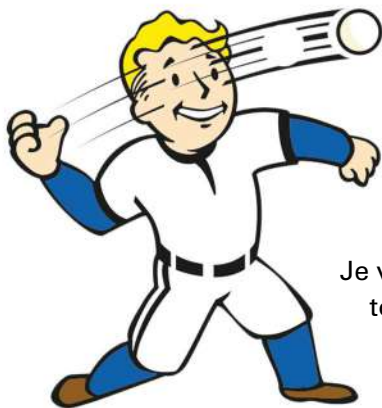


Armes à énergie

Attribut principal : **PERCEPTION**

Je tire de loin sur les méchants avec de l'énergie pure ! Mes jouets sont technologiques.

Compétences de bagarre



Armes de jet

Attribut principal : **AGILITÉ**

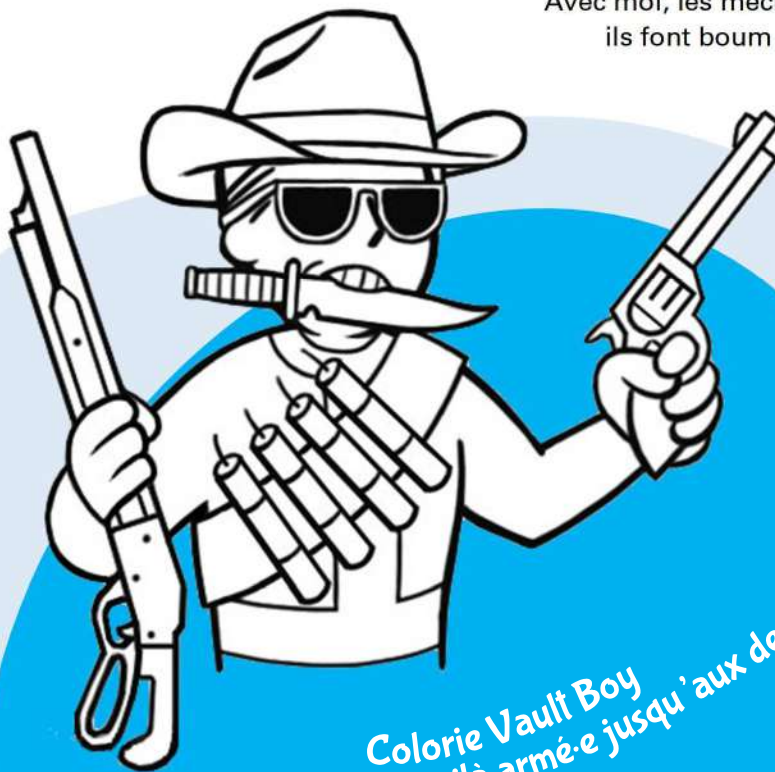
Je vise de loin les méchants avec tout ce que je peux leur jeter dessus !



Explosifs

Attribut principal : **PERCEPTION**

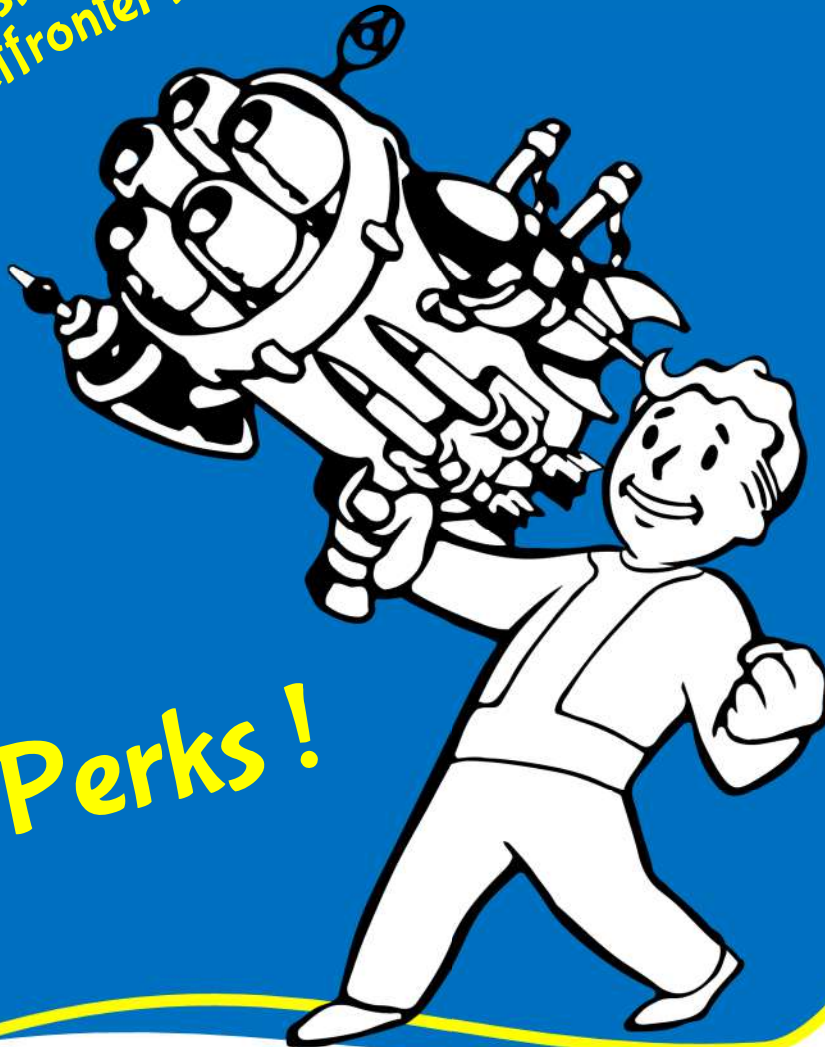
Avec moi, les méchants, ils font boum !



Colorie Vault Boy et te voilà armé.e jusqu'aux dents !

Colorie Vault Boy super équipé !
Et toi aussi trouve ton perk préféré
pour affronter les Terres désolées !

Les Perks !



Ami-e des animaux

Rangs : 2

Prérequis : **CHARISME 6**,
5 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, quand je croise un animal*, s'il m'attaque, je lance 1 🎲 ! Si j'obtiens un Effet, il ne m'attaquera pas moi, préférant aller attaquer mes ami-e-s.

Au rang 2, je peux tenter un test de **CAR + Survie** Difficulté 2 pour une Action majeure. Si je réussis, l'animal me traite en ami et attaquera toute personne qui ose s'en prendre à moi.

Contrôler les créatures Puissantes ou Légendaires augmente les Difficultés respectives de +2 et +3.

*C'est-à-dire une créature avec le mot-clé Amphibien, Arachnide, Crustacé, Insecte, Lézard, Mammifère ou Oiseau dans ses données techniques archivées par Vault-Tec !

Colorie Vault Boy et son nouvel ami !



Amphibie

Rangs : 2

Prérequis : **ENDURANCE 5**,
3 niveaux entre chaque rang

Je suis comme un poisson dans l'eau ! Au rang 1, je n'ai plus à me soucier des radiations dans l'eau qui brille et je peux retenir ma respiration deux fois plus longtemps que la normale.

Au rang 2, j'obtiens un bonus de +2 succès automatiques quand je me cache des méchants dans l'eau avec la tête.

Antiradiations

Rangs : 2

Prérequis : **ENDURANCE 8**,
4 niveaux entre chaque rang

Ma RD ☢️ est augmentée partout de +1 par rang.

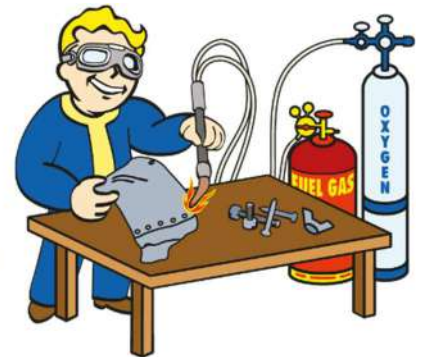


Armurier-ère

Rangs : 4

Prérequis : **FORCE 5** et **INTELLIGENCE 6**,
4 niveaux entre chaque rang


Je peux modifier les armures avec des modules. Chaque rang me permet de monter en rang de module : le rang 1 débloquent les modules d'armure de rang 1, le rang 2 débloquent les modules d'armure de rang 2, etc.






Barbare

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 7**, Niveau 4+, pas un robot

Comme Grognac, ma RD  est augmentée partout en fonction de ma FORCE. Je ne gagne pas ce bénéfice quand je suis en armure assistée.

- FORCE 7-8 : +1 RD 
- FORCE 9-10 : +2 RD 
- FORCE 11+ : +3 RD 



Beau parleur · Belle paroleuse

Rangs : 1

Prérequis : **CHARISME 6**

Quand je réalise un test de Discours ou de Troc opposé, je peux relancer 1d20.



*Colorie Vault Boy
et sa belle voiture à prix réduit !*



18

Barycentre

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 7**

Quand je réalise une attaque à distance, je peux choisir de cibler le Torse (ou équivalent) sans subir le malus de Difficulté à mon tir. Je peux en plus relancer 1d20 de cette attaque si j'ai pas été assez bon-ne.



Blitz

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 9**, 3 niveaux entre chaque rang

Quand je me déplace à Bout portant du méchant pour le taper dans le même tour, je peux relancer 1d20 de mon attaque de mêlée ou à mains nues.

Au rang 2, j'inflige même +1  !

Boyaux plombés

Rangs : 2

Prérequis : **ENDURANCE 6**, 4 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, je peux relancer les  pour déterminer si je subis des dégâts de radiations quand je mange des aliments irradiés ou quand je bois de l'eau irradiée.

Au rang 2, je suis complètement immunisé-e aux radiations de l'eau et de la nourriture !

Bricolage

Rangs : 1

Prérequis : –

Je peux réparer tous les jouets sans dépenser le moindre composant ! Bien sûr, cette réparation est sommaire et le jouet ainsi réparé cassera à la moindre complication qui m'arrivera quand je jouerai avec. De plus, le rang de complication du jouet est augmenté de +1.



Canaille

Rangs : 1

Prérequis : **CHARISME 7**

Quand je réalise des tests de **CAR + Discours** pour faire de vilains mensonges, j'ignore la première complication de la scène.



Canigou

Rangs : 1

Prérequis : **CHARISME 5**

Je ne suis pas seul-e dans les Terres désolées ! J'ai mon meilleur ami Canigou avec moi pour me protéger et me tenir compagnie. Je regarde les données techniques archivées par Vault-Tec dans le Bestiaire du Wasteland pour le chien domestique, ce sont celles de mon ami à quatre pattes à ceci près qu'il possède mon initiative et qu'il peut m'aider à porter mes jouets avec un harnais, jusqu'à 25 kg !

Une fois par jour, Canigou me trouve de l'eau ou de la nourriture, c'est moi qui choisis. Je peux alors lancer les dés sur la table de loot Nourriture ou Boissons.

Si mon ami à fourrure venait à rejoindre le Paradis des animaux, j'en aurais un nouveau au début de ma prochaine aventure. Sinon je peux choisir un autre perk tout de suite et oublier Canigou et son perk sans attendre.

*Colombie Vault Boy et n'oublie pas,
il faut toujours finir son assiette !*

Chasseur-se

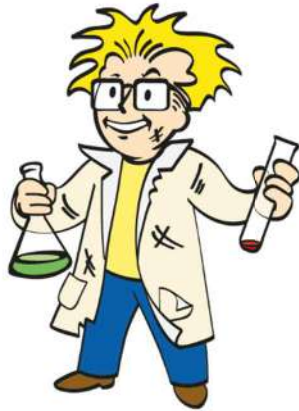
Rangs : 1

Prérequis : **ENDURANCE 6**

Quand j'attaque un animal* ou une créature mutante*, mon arme gagne l'Effet d'arme Brutal si elle ne l'a pas déjà.

*Voir l'astérisque du perk Ami-e des animaux pour animal. Nécessite le mot-clé Mutant pour les créatures mutantes.



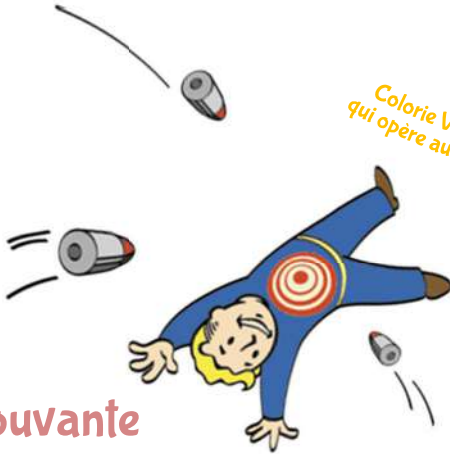


Chimiste

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 7**

Je peux créer tout plein de produits chimiques colorés ! Et je débloque tout plein de recettes que je ne connaissais pas jusqu'ici !



Colorie Vault Boy qui opère au calibre 12 !

Cible mouvante

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 6**

Quand je sprinte avec l'Action majeure de mouvement du même nom, ma Défense augmente de +1 jusqu'au début de mon prochain tour.

Chirurgien-ne de la chevrotine

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 5** et **AGILITÉ 7**

Mes attaques à distance avec des fusils de calibre 12 gagnent l'Effet d'arme Perforant 1, ou Perforant +1 si mon arme le possède déjà.



Cogneur-se

Rangs : 1


Prérequis : **FORCE 6**

Quand je réalise une attaque de mêlée avec la cross ou la poignée de mon arme à feu, mon attaque gagne l'Effet d'arme Brutal.

Commandant-e laser

Rangs : 2

Prérequis : **PERCEPTION 8**, Niveau 2+

Quand je réalise une attaque à distance avec une arme à énergie, mes dégâts sont augmentés de +1  par rang.

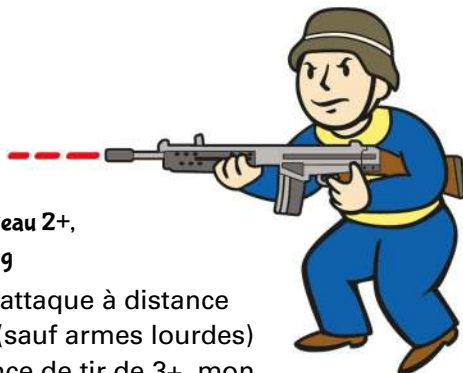


Commando

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 8**, Niveau 2+,
3 niveaux entre chaque rang

Quand je réalise une attaque à distance avec une arme à feu (sauf armes lourdes) possédant une Cadence de tir de 3+, mon attaque gagne +1 🍵 par rang.



Concerto de conserves

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 6**

Quand je prospecte un lieu qui contient de la nourriture, je gagne un jet supplémentaire sur la table de loot sans dépenser de PA.



Dénicheur-se de trésor

Rangs : 3

Prérequis : **CHANCE 5**, Niveau 2+, 4 niveaux entre chaque rang

L'argent fait le bonheur ! À chaque fois que je trouve des caps, j'en trouve plus que les autres.

Au rang 1, je trouve +3 🍵 caps.

Au rang 2, je trouve +6 🍵 caps.

Au rang 3, je trouve +10 🍵 caps.



Compréhension

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 6**

Après avoir utilisé le bonus temporaire de mon magasin préféré, je lance 1 🍵. Sur un Effet, je peux utiliser ce bonus une nouvelle fois !



Coups super critiques

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 9**

Quand j'inflige au moins 1 point de dégât au méchant, je peux dépenser 1 Point de Chance pour lui infliger automatiquement un Bobo grave !



Éclaireur-se

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 6, ENDURANCE 6**

Quand je voyage très longtemps dans des Terres désolées, si je réussis un test de **PER + Survie**, je réduis la durée du voyage de moitié. La Difficulté est déterminée par l'adulte qui me supervise, en fonction de la nature du terrain.



Entomologiste

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 7**

Quand j'attaque une créature possédant le mot-clé Insecte dans les archives Vault-Tec, mon attaque gagne l'Effet d'arme Perforant 1, ou Perforant +1 si mon arme le possède déjà.

Entraînement intense

Rangs : 10

Prérequis : **Niveau 2+,
2 niveaux entre chaque rang**

J'augmente d'1 point un attribut de mon S.P.E.C.I.A.L. Je ne peux pas dépasser le niveau 10 avec ce perk (ou la limite de mon espèce si j'ai muté).



Énergie solaire

Rangs : 1

Prérequis : **ENDURANCE 7**

Chaque heure que je joue dehors à la lumière directe du soleil, je guéris d'1 point de Radiation.



*Colorie Vault Boy
qui évite toutes les balles !*

Esquiveur-se

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 6, Niveau 4+, 6 niveaux entre
chaque rang**

Au rang 1, quand j'utilise l'Action majeure Se défendre, la Difficulté du test demandé est réduite de 1.

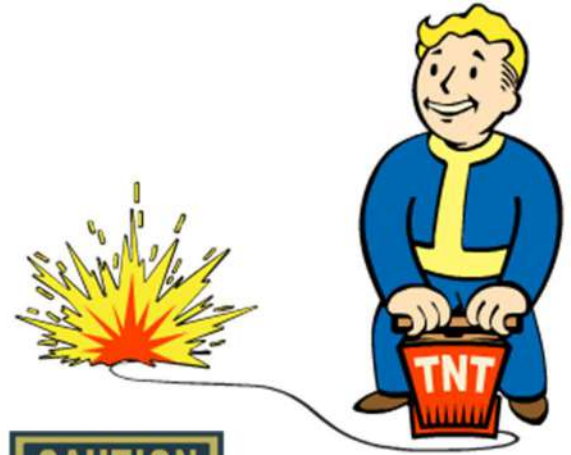
Au rang 2, le coût en PA pour augmenter ma Défense avec l'Action majeure Se défendre est réduit de 1.

Expert-e en démolition

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 6**, **CHANCE 6**

Quand je réalise une attaque avec une arme possédant la propriété Blast, mon attaque gagne l'Effet d'arme Brutal. Et je débloque tout plein de recettes que je ne connaissais pas jusqu'ici !



Expert-e en robotique

Rangs : 3

Prérequis : **INTELLIGENCE 8**, Niveau 2+,

4 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, je peux bidouiller les robots : modifier leurs armures, armes et modules de rang 1.

Au rang 2, j'ai accès aux modules de robots de rang 2 et la Difficulté des tests de Réparation des robots est réduite de 1.

Au rang 3, j'ai accès aux modules de robots de rang 3 et je peux reprogrammer les robots pour leur donner une autre fonction ou modifier leur comportement, si l'adulte qui me supervise est d'accord.



Colombie les jouets préférés de Vault Boy fana d'armes !



Fana d'armes

Rangs : 4

Prérequis : **INTELLIGENCE 6**, Niveau 2+,

4 niveaux entre chaque rang

Je peux modifier les armes légères et lourdes avec des modules. Chaque rang me permet de monter en rang de module : le rang 1 débloque les modules d'arme de rang 1, le rang 2 débloque les modules d'arme de rang 2, etc.



Fana de caps

Rangs : 1

Prérequis : **CHARISME 5**

Je ne lâche pas mes caps si facilement ! Et je sais les faire lâcher aux autres. Quand je vends ou achète, les prix sont augmentés ou réduits de 10% en ma faveur.



Fantôme

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 5, AGILITÉ 6**


Quand je tente un test d'**AGI + Discrétion** pour jouer à cache-cache et que je me cache dans l'ombre, l'achat du premier d20 avec des PA est gratuit pour moi.

Farfouilleur-se


Rangs : 3

Prérequis : **CHANCE 6, 5 niveaux entre chaque rang**

Les munitions font mon bonheur ! À chaque fois que j'en trouve, c'est plus que les autres. Quand j'en trouve de plusieurs sortes, le perk s'applique aux munitions les moins rares.

Au rang 1, je trouve +3  munitions.

Au rang 2, je trouve +6  munitions.

Au rang 3, je trouve +10  munitions.



Farmer la pharma

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 6**

Quand je trouve des bonbons de grande personne, j'en trouve un de plus déterminé aléatoirement, en sans dépenser de PA !



Fêtard·e

Rangs : 1

Prérequis : **ENDURANCE 6**,
CHARISME 7

Je bois tant que je veux, je ne développe pas d'addiction à l'alcool ! En plus, un alcool me soigne de +2 PV.



Colorie Vault Boy qui tire trop bien !

Finesse

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 9**

Une fois par bagarre, je peux relancer tous les 🎯 de mon attaque, quelle qu'elle soit et ce, sans dépenser mes Points de Chance.

Force de frappe

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 8**

Quand je réalise une attaque de mêlée avec une arme à deux mains, mon attaque gagne l'Effet d'arme Brutal.



Forgeron·ne

Rangs : 3

Prérequis : **FORCE 6**, Niveau 2+,
4 niveaux entre chaque rang

Je peux modifier les armes de mêlée et à mains nues avec des modules. Chaque rang me permet de monter en rang de module : le rang 1 débloque les modules d'arme de rang 1, le rang 2 débloque les modules d'arme de rang 2, etc.



Frappe perforante

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 7**


Quand je tape les méchants avec mes mains ou avec une arme qui fait saigner, mon attaque gagne l'Effet d'arme Perforant 1, ou Perforant +1 si mon arme le possède déjà.



Fusilier-ère

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 7**, Niveau 2+, 4 niveaux entre chaque rang

Quand je réalise une attaque à distance avec une arme à deux mains (sauf armes lourdes) possédant une Cadence de tir de 2 ou moins, mon attaque gagne +1  par rang.


Au rang 2, mon attaque gagne l'Effet d'arme Perforant 1, ou Perforant +1 si mon arme le possède déjà.



Fusion

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 10**

Quand je zigouille le méchant avec une arme à énergie, il explose en bouillie plasmique trop marante ! Je lance alors la moitié (arrondi à l'inférieur) de  que je lance d'habitude pour les dégâts de mon arme et pour chaque Effet que j'obtiens, un autre méchant à Portée Courte (le plus proche) subit autant de dégâts que j'ai obtenu sur ce jet.

Guérison rapide

Rangs : 1

Prérequis : **ENDURANCE 6**, pas un robot

Zap les gros bobos ! Quand je réalise un test d'**END + Survie** pour guérir d'un Bobo grave, l'achat du premier d20 avec des PA est gratuit pour moi.



Guérisseur-se

Rangs : 3

Prérequis : **INTELLIGENCE 7**,
5 niveaux entre chaque rang

Quand je soigne les PV d'un copain ou d'une copine avec l'Action majeure Premiers Secours, j'ajoute +1 PV soigné par rang.



Ho Hisse !

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 8**

Quand j'utilise une arme de jet, je peux dépenser 1 PA pour augmenter la Portée de l'arme de +1, de Courte à Moyenne ou de Moyenne à Longue.



Homme · Femme d'Action

Rangs : 1

Prérequis : –

Quand je dépense des PA pour obtenir une Action majeure supplémentaire, je ne subis pas le vilain malus de Difficulté +1 au test de ma seconde Action majeure.

Infiltrateur·se

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 8**

Quand j'utilise ma compétence Crochetage pour ouvrir une porte ou un conteneur fermé à clé, je peux relancer 1d20.



Infirmier·ère

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 7, 5 niveaux entre chaque rang**

Quand je soigne les Bobos graves des copains et des copines avec l'Action majeure Premiers Secours, je peux relancer 1d20.


La taille compte

Rangs : 3

Prérequis :

ENDURANCE 7, AGILITÉ 6,

4 niveaux entre chaque rang

Quand je réalise une attaque à distance avec une arme lourde, mon attaque gagne +1  par rang.



Locomotive


Rangs : 2

Prérequis : **FORCE 9**, **ENDURANCE 7**,

5 niveaux entre chaque rang

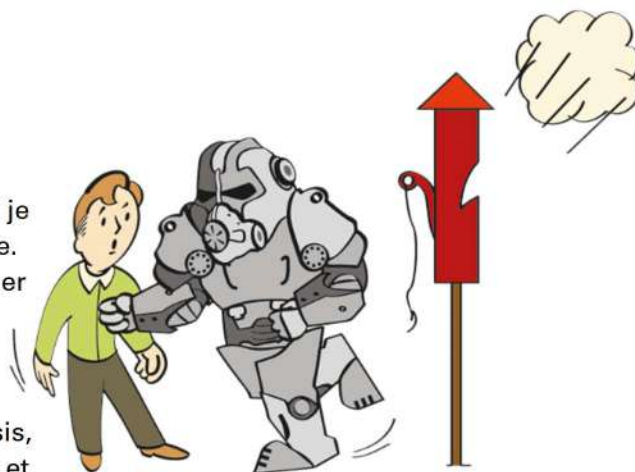
Je peux charger* les méchants avec une Action majeure si je porte une armure assistée ou si je suis un-e Super mutant-e. C'est une action de mouvement, donc je ne peux pas Bouger ou Sprinter durant le même tour.

Quand je charge ainsi, je peux aller à Bout portant d'un méchant qui se trouve jusqu'à Portée Moyenne de moi et réaliser un test de **FOR + Athlétisme** Difficulté 2. Si je réussis, le méchant subit autant de dégâts que je fais à mains nues et il est renversé au sol.

Au rang 2, j'ajoutes +1  et l'Effet d'arme

Stun aux dégâts infligés par ma charge.

* Demande à l'adulte qui te supervise si la créature n'est pas trop grosse pour être renversée avant d'agir.



Mains lestes

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 8**

Je mitraille comme Silver Shroud grâce à ma rapidité de recharge ! Quand j'attaque avec une arme à distance, je peux dépenser 2 PA pour doubler ma cadence de tir.



Maître-ssse voleur-se

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 8**, **AGILITÉ 9**

Quand je crochète discrètement ou que je fais les poches de quelqu'un, la Difficulté pour me détecter est augmentée de +1.



Mangeur-se de serpents

Rangs : 1

Prérequis : **ENDURANCE 6**, pas un robot

Ma RD  est augmentée partout de +2.

Colorie Vault Boy
qui soulage son prochain !





Marchand·e de sable

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 9**

Quand je réalise une attaque en cachette avec un silencieux à mon arme à feu, les dégâts augmentent de +2 🍵. Je ne peux pas réaliser ce prodige en armure assistée.

Métabolisme rapide

Rangs : 3

Prérequis : **ENDURANCE 6**, pas un robot, 3 niveaux entre chaque rang

Quand je guéris d'au moins 1 PV d'une autre manière que par le dodo, je récupère +1 PV par rang.



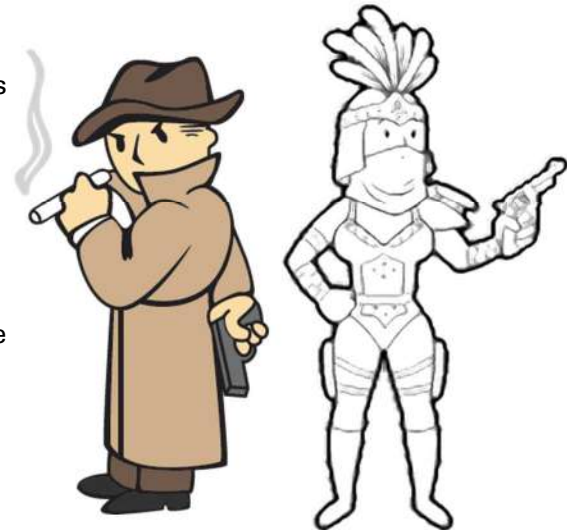
Mystérieux étranger · Miss Fortune

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 7**

De temps en temps, un Mystérieux Étranger ou une mystérieuse Miss Fortune vole à mon secours avec un résultat des plus wow ! Au début de la bagarre avec les méchants, je peux dépenser 1 Point de Chance. Si je le fais, l'adulte qui supervise mes aventures pourra me montrer la personne mystérieuse pour que je ne rate rien de sa venue exceptionnelle ! Elle fera une attaque à distance contre le méchant qui me veut du mal avant de disparaître aussi mystérieusement qu'elle est apparue. Si jamais elle n'apparaît pas, alors je récupère mon Point de Chance à la fin de la bagarre.

Cette personne mystérieuse possède : AGI 10, Arme légère tag 6, elle lance 3d20 par attaque et inflige 8 🍵 Physiques Brutal Perforant 1, et se trouve toujours à Portée idéale pour tirer. Toute tentative pour la suivre quand elle disparaît se solde par un échec. Ça veut dire qu'elle est plus forte que moi à cache-cache.



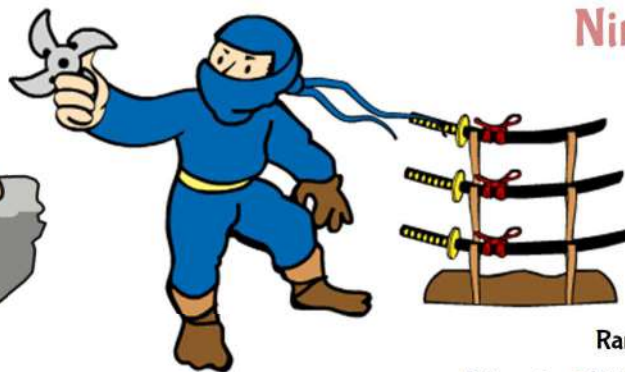
Colorie Miss Fortune et son super flingue !

Nature prudente

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 7**

Chaque fois que je fais un test de compétence et que j'achète plus de d20 avec des PA, je peux relancer 1d20. Si je suis de Nature prudente, je ne peux pas être Risque-tout.



Ninja

Rangs : 1

Prérequis : **AGILITÉ 8**

Quand je réalise une attaque en cachette avec une arme de mêlée ou à mains nues, les dégâts augmentent de +2 🍀. Je ne peux pas réaliser ce prodige en armure assistée.

Nyctalope

Rangs : 1

Prérequis : **PERCEPTION 7**

La Difficulté pour voir dans l'obscurité est réduite de 1 pour moi et mes yeux de chat !

Colorie Vault Boy qui joue à chat dans le noir !

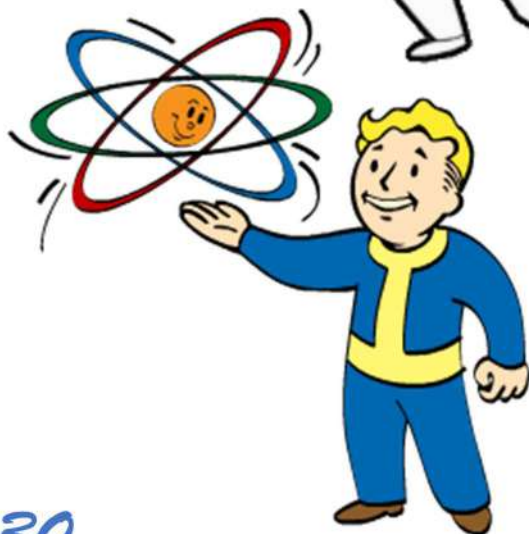


Paume paralysante

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 8**

Quand j'utilise mes mains pour taper un méchant et que je cible spécifiquement une zone de son corps, mon attaque gagne l'Effet d'arme Stun.

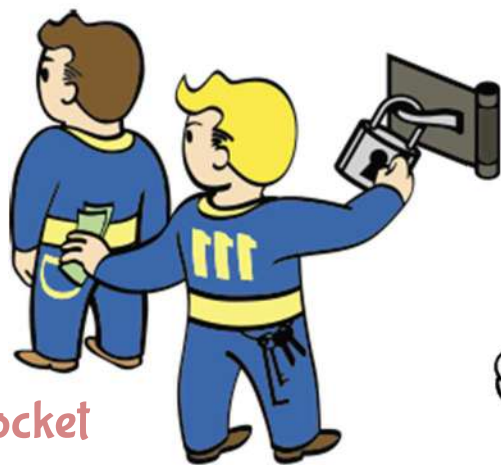


Physicien·ne nucléaire

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 9**

Chaque fois que j'utilise une arme qui inflige des dégâts de radiations ou possède l'Effet d'arme Radioactif, chaque Effet sur mon jet de dégâts inflige +1 dégât de radiations. De plus, je double les charges des réacteurs à fusion que j'extraits d'une machine comme une voiture.



Pickpocket

Rangs : 3

Prérequis : **PERCEPTION 8**, **AGILITÉ 8**,
2 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, j'ignore la première complication à mes tests d'**AGI + Discrétion** pour prendre quelque chose en cachette aux gens, que ce soit pour y prendre ou y déposer quelque chose.

Au rang 2, je peux relancer 1d20 de ces tests.

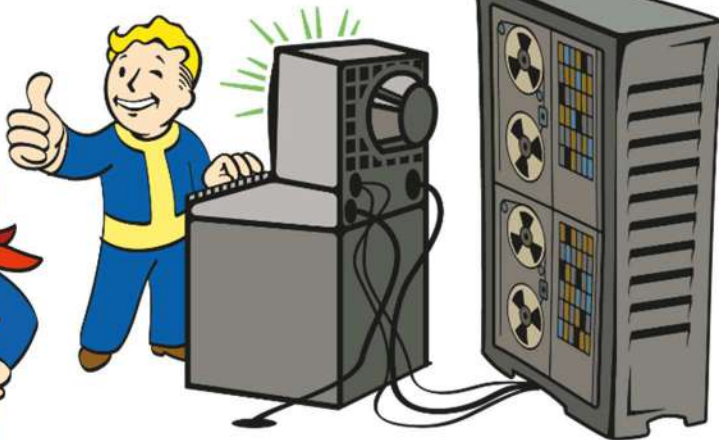
Au rang 3, la Difficulté de ces tests est réduite de 1.

Pistolero

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 7**, Niveau 2+,
2 niveaux entre chaque rang

Quand je réalise une attaque avec une arme à feu à une main et une Cadence de tir de 2 ou moins, les dégâts augmentent de +1 🎲 par rang. De plus, je peux relancer le dé de Ciblage.



*Colorie Vault Boy
qui danse avec les pièges à loup !*



Pied léger

Rangs : 1

Prérequis : –

Quand je génère une complication lors d'un test basé sur mon **AGILITÉ**, je peux l'ignorer en dépensant 1 PA. De plus, je peux relancer 1d20 à tous mes tests d'**Athlétisme** visant à éviter les pièges au sol.

Pirate

Rangs : 1

Prérequis : **INTELLIGENCE 8**

J'suis un-e pirate !

La Difficulté de mes tests de Science visant à pirater un terminal est réduite de 1.

Poches

Rangs : 2

Prérequis : **AGILITÉ 6**


Chaque tour, je peux dégainer une arme ou un objet de mon inventaire sans dépenser d'Action mineure.



Poing de fer

Rangs : 2

Prérequis : **FORCE 6**,
5 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, mes attaques à mains nues infligent +1 .

Au rang 2, elles gagnent l'Effet d'arme Brutal.



Pourfendeur-se

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 8**

Quand j'inflige des dégâts à mains nues ou avec une arme de mêlée, je peux dépenser 1 Point de Chance pour infliger automatiquement un Bobo grave !



Poussée d'adrénaline

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 7**

Quand mes PV actuels sont inférieurs à mes PV max, mon score de FORCE passe à 10 pour tous mes tests liés à la FORCE comme mes tests d'attaque à mains nues et de mêlée par exemple mais pas seulement !

Présence terrifiante

Rangs : 2

Prérequis : **FORCE 6**, **CHARISME 8**, 5 niveaux entre chaque rang

Au rang 1, quand je fais ma tête de méchant avec un test de Discours pour effrayer ou intimider les autres, je peux relancer 1d20.

Au rang 2, je peux utiliser une Action majeure durant la bagarre pour intimider un méchant jusqu'à Portée Moyenne en réussissant un test de **FOR + Discours** Difficulté 2. Si je réussis, le méchant est obligé de me fuir à son prochain tour.




Colorie Vault Boy en poussée d'adrénaline !

Pyromane

Rangs : 3

Prérequis : **ENDURANCE 6**, Niveau 2+,
4 niveaux entre chaque rang

J'aime jouer avec le feu ! Avec les armes faisant du feu, je fais +1  par rang.



Qualifié-e

Rangs : 10

Prérequis : Niveau 3+,
3 niveaux entre chaque rang




J'ajoute +1 rang à deux compétences ou +2 à une compétence. Je n'oublie pas que les compétences ne peuvent jamais dépasser 6 rangs.



Rage de nerd !

Rangs : 3

Prérequis : **INTELLIGENCE 8**,
Niveau 2+,
5 niveaux entre chaque rang

Je ne me laisse pas faire ! Quand mes PV ne sont plus qu'à un quart de leur maximum, mes RD  et  augmentent de +1 par rang et je fais +1  par rang à toutes mes attaques.

Recycleur-se

Rangs : 2

Prérequis : Niveau 3+,
5 niveaux entre chaque rang

Quand je recycle un objet ou du Bric-à-brac, 1 Effet sur mon jet de recyclage = 1 Matériau peu communs.


Au rang 2, 2 Effets = 1 Matériau rare.



Réfracteur-se

Rangs : 2

Prérequis : **PERCEPTION 6**, **CHANCE 7**,
4 niveaux entre chaque rang

Mon papa et ma maman sont vitriers ! L'énergie ricoche sur moi ! Ma RD  augmente de +1 par rang.

Reins d'acier

Rangs : 3

Prérequis : **FORCE 5**,
2 niveaux entre chaque rang

La charge maximum de jouets que je peux porter sur moi augmente de +15 kg par rang.





Résistance chimique

Rangs : 2

Prérequis : **ENDURANCE 7**,

4 niveaux entre chaque rang

Les bonbons aux vitamines me font moins bobo qu'aux autres, chouette !

Au rang 1, je lance 1  de moins pour déterminer si je deviens addicté après la consommation d'un chem.

Au rang 2, je ne peux plus devenir accro. Youpi !



Risque-tout

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 7**

Chaque fois que je fais un test de compétence et que j'achète plus de d20 alors que la réserve commune avec mes copains et mes copines est vide (c-à-d en donnant des PA à l'adulte qui nous supervise), je peux relancer 1d20. Si je suis Risque-tout, je ne peux pas être de Nature prudente.




Robustesse

Rangs : 2

Prérequis : **ENDURANCE 6**,
CHANCE 6

4 niveaux entre chaque rang

Ma RD  est augmentée partout de +1 par rang.

Ricochet

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 10**, Niveau 5+


Si un méchant me tire dessus et subit une complication, je peux dépenser 1 Point de Chance pour que sa balle lui revienne dessus ! Et c'est moi qui réalise le jet de dégâts de son arme !



Sanguinaire

Rangs : 1

Prérequis : **CHANCE 6**

Quand j'inflige un Bobo grave au méchant, je lance 1 . Sur un Effet, je lui en inflige un second sur une zone aléatoire.





Scientifique

Rangs : 3

Prérequis : **INTELLIGENCE 6**,

Niveau 2+, 4 niveaux entre chaque rang

Je peux modifier les armes à énergie avec des modules et fabriquer des modules avancés d'armure. Chaque rang me permet de monter en rang de module : le rang 1 débloque les modules d'arme de rang 1, le rang 2 débloque les modules d'arme de rang 2, etc.



Sniper

Rang : 1

Prérequis : **PERCEPTION 7**, **AGILITÉ 6**

Je préfère les relations longue distance. Quand j'utilise l'Action mineure Viser avec une arme à deux mains possédant la propriété d'arme Précise, je peux choisir une zone du corps du méchant, c'est-à-dire le cibler, sans subir en plus le vilain malus de +1 à la Difficulté de mon attaque.

Source d'inspiration

Rangs : 1

Prérequis : **CHARISME 8**

C'est moi le chef de la bande ! Grâce à mes talents de leader, le maximum de la réserve commune de PA de mon groupe passe à 7.



Sens affutés

Rang : 1

Prérequis : **PERCEPTION 7**

Quand je réalise l'Action mineure Viser pour toucher une cible à Portée Courte, je détecte son point faible pour mieux l'attaquer. Ma prochaine attaque contre cette cible gagne l'Effet d'arme Perforant 1, ou Perforant +1 si mon arme le possède déjà.



Spécialité bonus !

Rangs : 1

Prérequis : Niveau 5+

Je peux choisir une nouvelle compétence tag. J'augmente son rang de +2, pour un maximum de 6.



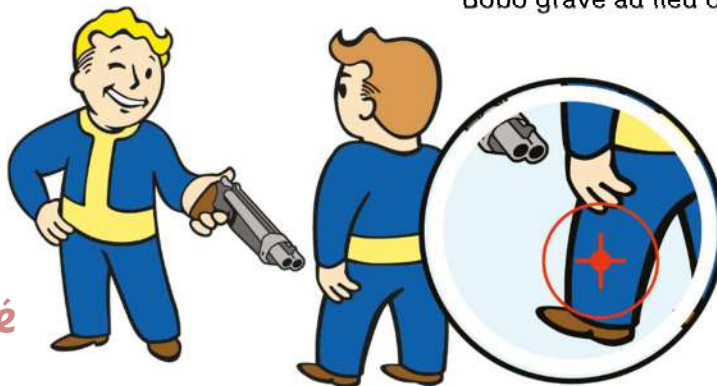
Squelette adamantin

Rangs : 3

Prérequis : ENDURANCE 7,

3 niveaux entre chaque rang

Quand je subis des dégâts, la somme de dégâts qu'il faut pour m'infliger un Bobo grave est augmentée du niveau de ce perk. Par exemple, si j'ai ce perk au niveau 1, les méchants doivent me faire 6 points de dégâts d'un seul coup pour m'infliger un Bobo grave au lieu de 5.



Tir groupé

Rang : 1

Prérequis : PERCEPTION 8, AGILITÉ 6

Quand je réalise une attaque à distance et dépense des munitions pour augmenter mes dégâts, je peux relancer jusqu'à 3 🎯 de mon jet de dégâts.



Tonton flingueur · Tata flingueuse

Rangs : 3

Prérequis : AGILITÉ 10, 5 niveaux entre chaque rang

Quand je réussis une attaque à distance, je peux dépenser 1 PA par rang et 1 munition par rang pour toucher +1 cible par rang à Portée Courte de ma cible initiale. Les méchants supplémentaires ainsi touchés prennent autant de dégâts que le premier.

Tueur-se en série

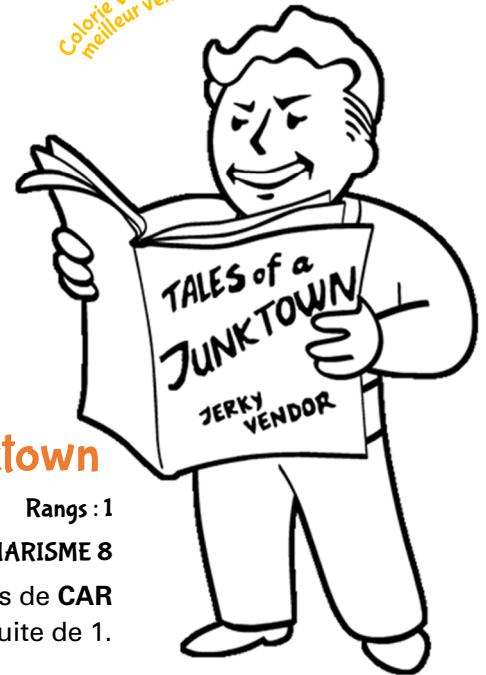
Rangs : 1

Prérequis : CHANCE 8



Quand je zigouille un méchant, je lance 1 🎲. Sur un Effet, j'ajoute +2 PA à la réserve de mon groupe.

*Colorie Vault Boy
meilleur vendeur des Terres désolées !*



Vendeur-se de Junktown

Rangs : 1

Prérequis : CHARISME 8

La Difficulté de tous mes tests de CAR + Troc est réduite de 1.



Veuve noire · Tueur de femmes

Rangs : 1

Prérequis : CHARISME 6

Une Veuve noire est une personne qui embête les garçons et un Tueur de femmes aime tirer les cheveux des filles.

Que je sois l'un ou l'autre, à chaque fois que je réalise un test de compétence basé sur mon CHARISME pour influencer une personne du genre que j'aime embêter, je peux relancer 1d20. De plus, quand je lui fais du mal, je lui inflige +1 🎲 de dégâts.



Visée stable

Rangs : 1

Prérequis : **FORCE 8**, **AGILITÉ 7**

Quand j'utilise l'Action mineure Viser, je peux relancer 2d20 de ma première attaque du tour ou 1d20 à chacune de mes attaques durant le tour.

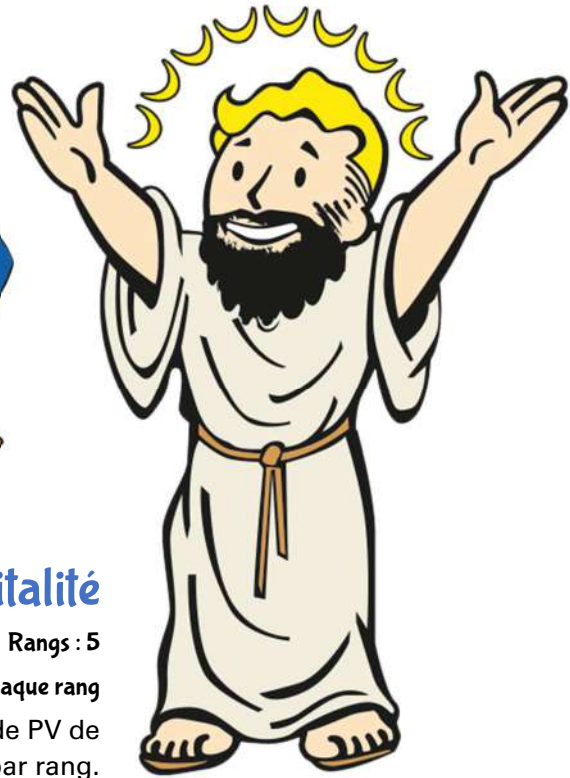


Vitalité

Rangs : 5

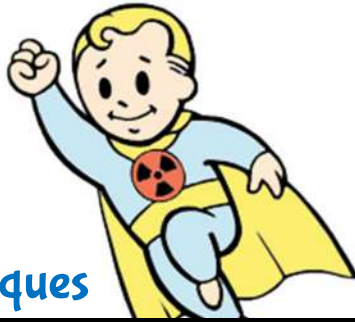
Prérequis : Niveau 5+, 5 niveaux entre chaque rang

J'augmente mon maximum de PV de +5 points par rang.



*N'oublie pas,
les perks font de toi quelqu'un de...*

S.P.E.C.I.A.L.!



Perks génériques

PERKS GÉNÉRIQUES	PRÉREQUIS
Bricolage	-
Homme · Femme d'action	-
Pied léger	-
Entraînement intense	Niveau 2+
Qualifié·e	Niveau 3+
Recycleur·se	Niveau 3+
Spécialité bonus	Niveau 5+
Vitalité	Niveau 5+

Perks de FORCE

PERKS	PRÉREQUIS EN FORCE	AUTRES PRÉREQUIS
Reins d'acier	FOR 5	-
Armurier·ère	FOR 5	INT 6
Chirurgien·ne de la chevrotine	FOR 5	AGI 7
Cogneur·se	FOR 6	-
Poing de fer	FOR 6	-
Présence terrifiante	FOR 6	CAR 8
Forgeron·ne	FOR 6	Niveau 2+
Frappe perforante	FOR 7	-

Poussée d'adrénaline	FOR 7	-
Barbare	FOR 7	Niveau 4+, pas un robot
Force de frappe	FOR 8	-
Ho Hisse !	FOR 8	-
Paume paralysante	FOR 8	-
Visée stable	FOR 8	AGI 7
Locomotive	FOR 9	END 7

Perks de PERCEPTION

PERKS	PRÉREQUIS EN PERCEPTION	AUTRES PRÉREQUIS
Fantôme	PER 5	AGI 6
Expert·e en démolition	PER 6	LUK 6
Éclaireur·se	PER 6	END 6
Nature prudente	PER 7	-
Nyctalope	PER 7	-
Sniper	PER 7	AGI 6
Commandant·e laser	PER 8	Niveau 2+
Infiltrateur·se	PER 8	-
Tir groupé	PER 8	AGI 6
Réfracteur·se	PER 8	LUK 7
Pickpocket	PER 8	AGI 8
Maître·sse voleur·se	PER 8	AGI 9
Fusion	PER 10	-

Perks d'ENDURANCE

PERKS	PRÉREQUIS EN ENDURANCE	AUTRES PRÉREQUIS
Amphibie	END 5	-
Boyaux plombés	END 6	-
Chasseur-se	END 6	-
Guérison rapide	END 6	Pas un robot
Mangeur-se de serpents	END 6	Pas un robot
Métabolisme rapide	END 6	Pas un robot
Éclaireur-se	END 6	PER 6
Fêtard-e	END 6	CAR 7
Pyromane	END 6	Niveau 2+
Robustesse	END 6	LUK 6
Résistance chimique	END 7	-
Squelette adamantin	END 7	-
Énergie solaire	END 7	-
La taille compte	END 7	AGI 6
Locomotive	END 7	FOR 9
Antiradiations	END 8	-

Perks de CHARISME

PERKS	PRÉREQUIS EN CHARISME	AUTRES PRÉREQUIS
Canigou	CAR 5	-
Fana de caps	CAR 5	-

Ami-e des animaux	CAR 6	-
Beau parleur · Belle paroleuse	CAR 6	-
Veuve noire · Tueur de femmes	CHA 6	-
Canaille	CAR 7	-
Fêtard-e	CAR 7	END 6
Présence terrifiante	CAR 8	FOR 6
Source d'inspiration	CAR 8	-
Vendeur-se de Junktown	CHA 8	-

Perks d'INTELLIGENCE

PERKS	PRÉREQUIS EN INTELLIGENCE	AUTRES PRÉREQUIS
Compréhension	INT 6	-
Armurier-ère	INT 6	FOR 5
Fana d'armes	INT 6	Niveau 2+
Scientifique	INT 6	Niveau 2+
Chimiste	INT 7	-
Entomologiste	INT 7	-
Guérisseur-se	INT 7	-
Infirmier-ère	INT 7	-
Pirate	INT 8	-
Expert-e en robotique	INT 8	Niveau 2+
Rage de nerd !	INT 8	Niveau 2+
Physicien-ne nucléaire	INT 9	-

Perks d'AGILITÉ

PERKS	PRÉREQUIS EN AGILITÉ	AUTRES PRÉREQUIS
Cible mouvante	AGI 6	-
Poches	AGI 6	-
Fantôme	AGI 6	PER 5
La taille compte	AGI 6	END 7
Sniper	AGI 6	PER 7
Tir groupé	AGI 6	PER 8
Esquiveur-se	AGI 6	Niveau 4+
Barycentre	AGI 7	-
Chirurgien-ne de la chevrotine	AGI 7	FOR 5
Visée stable	AGI 7	FOR 8
Fusilier-ère	AGI 7	Niveau 2+
Pistolero	AGI 7	Niveau 2+
Mains lestes	AGI 8	-
Ninja	AGI 8	-
Pickpocket	AGI 8	PER 8
Commando	AGI 8	Niveau 2+
Blitz	AGI 9	-
Finesse	AGI 9	-
Marchand-e de sable	AGI 9	-
Maître-sse voleur-se	AGI 9	PER 8
Tonton flingueur - Tata flingueuse	AGI 10	-

Perks de CHANCE

PERKS	PRÉREQUIS EN CHANCE	AUTRES PRÉREQUIS
Dénicheur-se de trésor	LUK 5	Niveau 2+
Farfouilleur-se	LUK 6	-
Farmer la pharma	LUK 6	-
Sanguinaire	LUK 6	-
Concerto de conserves	LUK 6	-
Expert-e en démolition	LUK 6	PER 6
Robustesse	LUK 6	END 6
Mystérieux étranger -	LUK 7	-
Miss Fortune	LUK 7	-
Risque-tout	LUK 7	-
Réfracteur-se	LUK 7	PER 8
Tueur-se en série	LUK 8	-
Coups super critiques	LUK 9	-
Ricochet	LUK 10	-





L'adaptation...

L'adaptation ne meurt jamais.

Dans l'éventualité d'une catastrophe nucléaire, je pourrais être amené-e à devoir reconstruire notre grande nation. C'est pourquoi Vault-Tec m'a préparé-e cette documentation éducative afin de m'aider à mieux comprendre tout ce qui fait de moi quelqu'un de S.P.E.C.I.A.L. !

LT-JDR

MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT

Bethesda™



Fallout

YOU'RE

SPECIAL

