

Dans l'éventualité d'une catastrophe nucléaire, vous pourriez être amené à devoir reconstruire notre grande nation. C'est pourquoi Vault-Tec vous a préparé cette documentation éducative afin de vous aider à mieux vivre dans ce nouveau monde d'opportunités !

🗨 J'ai réalisé un document de résumé des règles du 2d20 système, avec quelques ajouts personnels. Ce document-ci ne contient que mes ajouts personnels car je compte le partager publiquement. Si vous souhaitez le document complet, n'hésitez pas à me le demander en message privé et vous ne devrez en aucun cas le partager sur internet sous peine de nuire à qui de droit.

Dans le document CAR = Charisme

Le lien des planches de cartes à imprimer (format Publisher) se trouvera dans les liens partagés sur mon topic de partage sur le forum de BBE.

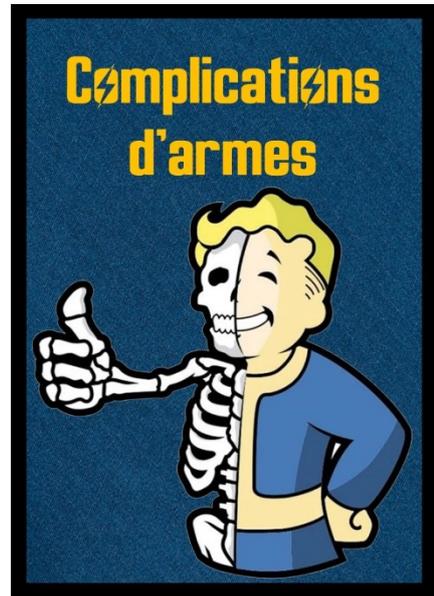
## Règles de base

🗨 J'ai ajouté un terme générique aux niveaux de difficulté, pour mieux les cerner.

### Table des Difficultés

DIFFICULTÉ	EXEMPLE
0 Simple	Recueillir des rumeurs dans les environs d'une colonie, chercher une chambre dans un bâtiment abandonné
1 Moyenne	Tirer sur une cible à courte portée, crocheter une serrure simple
2 Difficile	Enfoncer une porte blindée, soigner une blessure
3 Intimidante	Identifier un poison inconnu, désactiver un robot par derrière
4 Périlleuse	Hacker un complexe informatique, désarmer une mine
5 Épique	Convaincre un ennemi de battre en retraite, tirer sur une cible à longue distance une nuit d'orage

## Le Combat

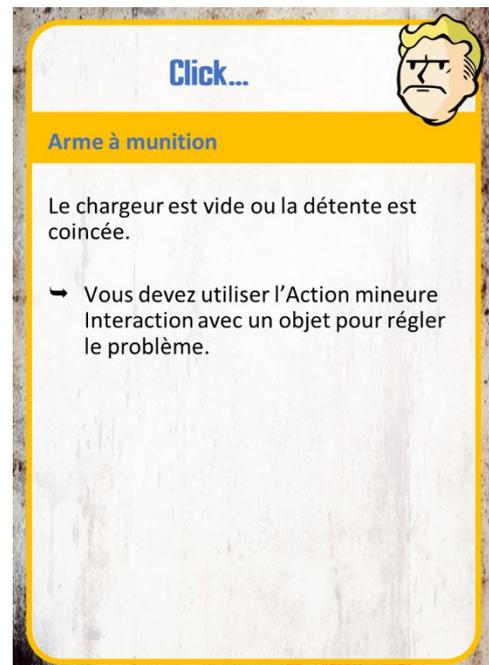


### Les complications d'armes

**MA RÈGLE :** Quand il y a complication d'armes, piocher une carte de complications d'armes et en subir les effets. Repiocher si l'arme utilisée ne correspond pas au type d'arme indiqué sur la carte.

🗨 J'ai créé des cartes pour pas mal de choses. Deux piles sont à piocher pour les complications en combat : une pour les complications d'armes et une autre pour les complications d'explosifs.

Exemple de carte de complication d'armes :





## La santé

### Soigner les radiations

La prise d'un Radaway ou de tout produit réduisant les dégâts de radiation annule également la mutation en cours.

💬 *Mes règles de mutation sur trouvent un peu plus loin dans le chapitre Survivre.*



### Les soins chez un doc PNJ

*Il faut soigner ça très vite !*

- **Soigner les PV** : 15 caps (15 min)
- **Soigner une blessure grave** : 30 caps (1 jour)
- **Soigner les radiations** : 50 caps (5 minutes)

💬 *Les doc' PNJ n'ont pas forcément besoin de faire un test de Médecine si l'enjeu du soin ne sert pas la tension dramatique du scénario. Bref, pour aller plus vite, on peut faire comme dans le jeu vidéo : payer = soigné !*



## L'environnement

### Exemples de pièges

💬 *Les pièges traduits et augmentés.*

- **Bouquet de conserves** : Déclenché par frôlement (action, entrer dans une zone). Pas de dégâts mais un bruit épouvantable : une alarme. ➤ Se désarme avec Survie.
- **Bouquet de grenades** : Déclenché par un fil-piège (action, entrer dans une zone). 6 🧨 Physiques, Blast. ➤ Se désarme avec Explosifs.
- **Carcasse de véhicule** : Déclenché en infligeant des dégâts à une épave (complication d'arme à distance). Le moteur explose au round suivant, infligeant 8 🧨 d'Énergie Radioactifs à tout ce qui se trouve dans sa zone. ➤ Se désarme avec Réparation.
- **Chausse-trappes** : Déclenché en marchant dessus (action, entrer dans une zone). 1 🧨 Physiques à une jambe. Les chausse-trappes empoisonnés ont l'Effet d'arme Persistant (Poison). ➤ Se désarme avec Survie.
- **Fil-au-fusil** : Déclenché par plaque de pression (action, entrer dans une zone). 6 🧨 Physiques Brutal. ➤ Se désarme avec Armes légères.
- **Gaz inflammable** : Déclenché par une étincelle ou le rayon d'une arme à énergie (complication). 6 🧨 d'Énergie, Blast. ➤ Non désarmable.
- **Mine frag** : Déclenché par passage à proximité (Bout portant). 6 🧨 Physiques, Blast. Les mines et grenades p 120. ➤ Se désarme avec Explosifs.
- **Piège-à-ours** : Déclenché en marchant dessus (action, entrer dans une zone). 5 🧨 Physiques Perforant 1 à une jambe et la cible est immobilisée. Certains pièges-à-ours sont dits « d'hémorragie » (+Effet d'arme Persistant) ➤ Se désarme avec Survie.
- **Tourelle** : Déclenché par perturbation des senseurs de la tourelle (action, entrer dans une zone). La tourelle attaque la cible la plus proche d'elle à chacun de ses tours. Les tourelles p 377+. ➤ Se désarme avec Science.



## La Création de personnage

💬 *J'ai un peu modifié la goule. J'ai aussi ajouté les synthétiques. Ces règles ont bien plu lors de leur premier partage sur Facebook.*

### I. L'origine

Les choix de l'origine du PJ p 51+

#### Goule

**Trait :** Post-humain nécrotique

- Immunisé aux radiations
- Soins par les radiations : regain de +1 PV pour chaque 3 points de radiations reçus. Lors d'un repos dans une zone irradiée, le PJ goule peut relancer sa réserve de dés lors des tests de soins permettant de se remettre d'une blessure grave.
- La compétence Survie devient une compétence tag et commence donc à 2.
- **Discrimination :** Très vieux et stérile, la peau en décomposition se décollant de-ci de-là, le PJ souffre de discrimination de la part des « peaux lisses » (les humains). La Diff ou le rang de complication des tests de CAR augmentent en fonction du niveau de racisme de l'interlocuteur humain.
- **Métabolisme lent :** La lenteur de son métabolisme nécrosé rend le PJ résistant aux poisons (1), aux maladies (durée des maladies réduite de 1) et aux chems : il lui faut en prendre le chiffre suivant le Yes pour que le chems fasse effet. Mais cela ne compte que pour une seule prise lors du test d'addiction.

#### Synthétique

Au choix : Synthétique prototype d'IA ou Synthétique Gen 3

##### Synthétique prototype d'IA

Une fois ses recherches sur l'IA terminées, l'Institut a remis ses prototypes au placard ou aux ordures. Le PJ a pu s'échapper de l'Institut et doit trouver sa voie, sa raison de vivre.

**Trait :** Androïde de l'Institut

- Immunisé aux radiations, poisons et maladies ainsi qu'au vieillissement.

- Ne peut profiter des effets bénéfiques des chems, nourriture, eau ni repos.
- Ne peut être soigné, doit être réparé.
- **Corps synthétique :** RD Physique 2 et RD Energie 3 partout.
- **Yeux bioniques :** Difficulté réduite de 1 dans les conditions environnementales de gêne visuelle.
- **Prototype d'IA :** au choix, l'IA du PJ est soit comme celle de Nick Valentine : la transplantation des souvenirs d'un être humain cobaye (le PJ synthétique a plus de facilité à comprendre les émotions des autres, à s'intégrer aux humains mais souffre d'un trouble de la personnalité, une sensation de décalage avec une vie qui ne semble pas être la sienne, une culpabilité d'usurpation, une sensation de vide intense, d'amnésie, une quête d'identité inassouvie, etc.) ; soit comme celle de DiMa : une IA auto évolutive (le PJ paraît plus froid face à la souffrance d'autrui même s'il peut avoir un sens moral élevé. Sa vision des choses est globale et tournée vers l'avenir, moins dans l'exception et le présent, ce qui peut rendre ses choix et décisions incompréhensives et rebuter les autres, l'isolant toujours plus socialement. Il peut alors souffrir d'une profonde sensation de solitude).

##### Synthétique Gen 3

Le synthétique de 3<sup>ème</sup> génération est indiscernable d'un humain normal, en dehors de quelques pièces dans son cerveau seulement trouvable par autopsie. Le PJ s'est échappé avec peine de l'Institut. Si c'est avec l'aide du Réseau du Rail, il lui aura été fortement conseillé de se faire effacer la mémoire à l'Antre de la Mémoire à Goodneighbor. Il ne sait alors plus qu'il est un synthétique.

Tous les synthétiques créés par l'Institut possèdent un numéro d'identification commençant par une lettre, puis un chiffre, un tiret et deux autres chiffres.

**Trait :** Humain synthétique de l'Institut

- **Renforcement synthétique :** RD Physique et Energie à 1 partout. Résistant aux maladies (durée des maladies réduite de 1).
- **Humain supérieur :** FOR +1, PER +1, END +1. Temps de sommeil ÷2.
- Goût prononcé pour les gâteaux et les biscuits.
- **Propriété de l'Institut :** L'Institut tient à ses synthétiques Gen 3. Quand ces derniers s'échappent, il les pourchasse sans relâche, jetant ses terribles chasseurs à leurs trouses.
- **Paranoïa violente :** Beaucoup d'humains ont peur des synthétiques et de l'Institut. Quand ils soupçonnent l'un d'entre eux d'avoir été remplacé par un synthétique, ils le passent à tabac et l'exécutent la plupart du temps.

## 7. La personnalité

☞ Dernier point de création rajouté pour donner de la profondeur aux PJ et aider les Joueuses à mieux le cerner et donc mieux le rôleplay.

### ■ Le caractère : 2 - 3 traits

Exemples : Fataliste, Réfléchi, Cool, Impulsif, Têtu, Suspicieux, Franc, etc.

■ **Le défaut** : 1 défaut physique, moral ou mental. Le PJ aura un Degré de complication de +1 lors des tests liés à ce défaut.

Exemples : Peur du noir, des animaux, Borgne, Parle comme un demeuré, etc.

■ **La limite** : quelque chose que le PJ ne franchira jamais, autant que faire se peut en tout cas, comme une ligne de conduite, une alerte qui, tant qu'il ne franchit pas la limite, est rassuré sur sa morale, son intégrité mentale.

Exemples : Ne jamais manger de viande humaine, ne jamais faire de mal à une famille, à un enfant, ne jamais coucher avec une personne mariée, ne jamais attaquer une personne désarmée ou à terre, etc.

■ **Les faits marquants** : 1 à 3 faits marquants dans sa vie, des étapes clés, des souvenirs qui l'ont marqué et lui permettent d'avancer ou le hantent.

Exemples : une balafre faite par un ennemi juré dont il veut se venger ou dont il s'est vengé et se sent mieux ou est rongé par le remort de s'être laissé emporter par la violence de ses émotions. Les parents sont devenues des goules. La famille a été brisée par un événement terrible, une personne l'a aidé dans un moment difficile alors qu'elle ne lui devait rien, etc.



## L'Équipement

☞ J'ai rajouté les munitions à mes tables de traduction d'armes pour les avoir de suite sous les yeux. C'est plus pratique. J'ai aussi ajouté des munitions à certaines armes de mêlée car c'était le cas dans les premiers Fallouts et je trouve cela plus « réaliste » et juste.

### Armes légères (Small guns)

ARME	MUNITIONS	EN ANGLAIS
Carabine de combat	.45	Combat rifle
Fusil à clous	Clous de rails	Railway rifle
Fusil à double canon	.12	Double-barrel shotgun
Fusil anti-matériel	.50	By LT
Fusil d'assaut	5.56mm	Assault rifle
Fusil de chasse	.308	Hunting rifle
Fusil de combat	.12	Combat shotgun
Fusil de gauss	2mm EC	Gauss rifle
Mitraillette	.45	Submachine gun
Pistolet 10mm	10mm	10mm Pistol
Pistolet 44	.44	44. Pistol
Pistolet à seringues	Seringues	Syringer
Pistolet à verrou de fortune	.308	Pipe bolt-action
Pistolet de fortune	.38	Pipe gun
Pistolet lance-fusée	Fusée éclairante	Flare gun
Révolver de fortune	.45	Pipe revolver

### Armes à énergie (Energy weapons)

ARME	MUNITIONS	EN ANGLAIS
Laser de l'Institut	Cellule à fusion	Institute laser
Mousquet laser	Cellule à fusion	Laser musket
Pistolet gamma	Cartouche gamma	Gamma gun
Pistolet laser	Cellule à fusion	Laser gun
Pistolet plasma	Cartouche au plasma	Plasma gun

### Armes lourdes (Big guns)

ARME	MUNITIONS	EN ANGLAIS
Junk Jet	N'importe quoi	Junk Jet
Fat Man	Mini-nuke	Fat Man
Gatling laser	Cellule à fusion Réacteur à fusion	Gatling laser
Incinérateur lourd	Flamer fuel	Heavy incinerator
Lance-flamme	Flamer fuel	Flamer
Lance-missile	Missiles	Missile launcher

Minigun	5 mm	Minigun
---------	------	---------

Gantelet d'écorcheur	-	Deathclaw gauntlet
Hache	-	By LT
Lance thermique	Flamer fuel	By LT
Mains nues	-	Unarmed strike
Masse	-	Sledgehammer
Matraque	-	Baton
Planche	-	Board
Poing américain	-	Knuckles
Poing assisté	Cellule à fusion	Power fist
Queue de billard	-	Pool cue
Rouleau à pâtisserie	-	Rolling pin
Super masse	Cellule à fusion	Super sledge
Tuyau de plomb	-	Lead pipe

## À mains nues (Unarmed Strike)

ARME	MUNITIONS	EN ANGLAIS
Caillou	-	Handy rock
Gant de boxe	-	Boxing glove
Gant de taupe minière	-	By LT
Gantelet d'écorcheur	-	Deathclaw gauntlet
Poing balistique	.308	By LT
Poing américain	-	Knuckles
Poing assisté	Cellule à fusion	Power fist

## Armes de mêlée (Melee weapons)

ARME	MUNITIONS	EN ANGLAIS
Bâton	-	By LT
Bâton de choc	-	By LT
Batte de baseball	-	Baseball bat
Batte de baseball en aluminium	-	Aluminium baseball bat
Cailloux	-	Handy rock
Cane	-	Walking cane
Clé serre-tube	-	Pipe wrench
Coup de crosse (d'arme à distance à deux main)	-	Gun bash
Coup de crosse (d'arme à distance à une main)	-	Gun bash
Couteau de combat	-	Combat knife
Cran d'arrêt	-	Switchblade
Démonte-pneu	-	Tire iron
Epée*	-	Sword
Eventreur	Cellule à fusion	Ripper
Flambeur	Flamer fuel	Shishkebab

\*D'officier chinois, de la guerre d'Indépendance, katana, etc.

## Armes de jet (Throwing weapons)

ARME	EN ANGLAIS
Couteau de lancer	Throwing knives
Lance	Javelin
Tomahawk	Tomahawk

## Explosifs

ARME	EN ANGLAIS
A impulsion	Pulse
Dynamite	By LT
Grenade Nuka	Nuka grenade
Mine à capsules	Bottlecap mine
Mine nucléaire	Nuke mine

## Armes supplémentaires by LT

ARME	TYPE	DÉGATS	EFFETS	TYPE DE DÉGATS	PROPRIÉTÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ	MOD	MUNITION
Bâton	Mêlée	3	-	Physiques	2 mains	3	5	1	Barbelé, Affûté	-
Bâton de choc	Mêlée	4	Stun	Physiques	Fiable	1	-	Alien	Electrifié	-
Dynamite	Explosif	5	Blast, Fracassant	Energie	Imprécis	1	25	2	-	-
Fusil anti-matériel*	A. Légère	7	Brutal, Perforant 1	Physiques	2 mains, Cadence de tir 2, portée C	15	155	3	Comme carabine de combat sauf culasse	.50
Gant de taupe minière	Main nue	4	Perforant 1	Physiques	-	10	75	3	Lame supplémentaire**, Lame dentelée	-
Hache	Mêlée	4	Perforant 1	Physiques	2 mains, Parade	10	50	2	Lame dentelée	-
Lance thermique	Mêlée	5	Perforant 1, Persistant (dégâts d'Energie)	Physiques	Fragile, 2 mains, Parade	15	-	4	-	Flamer fuel
Poing balistique	Main nue	6	Perforant 1	Physiques	-	6	175	4	-	.308
Scalpel	Mêlée	1	Perforant 1 Persistant	Physiques	-	<1	5	2	-	-

\*Nécessite de dépenser 1PA en plus de l'Action mineure pour être rechargé

\*\*Voir Griffe supplémentaire

## L'habillement

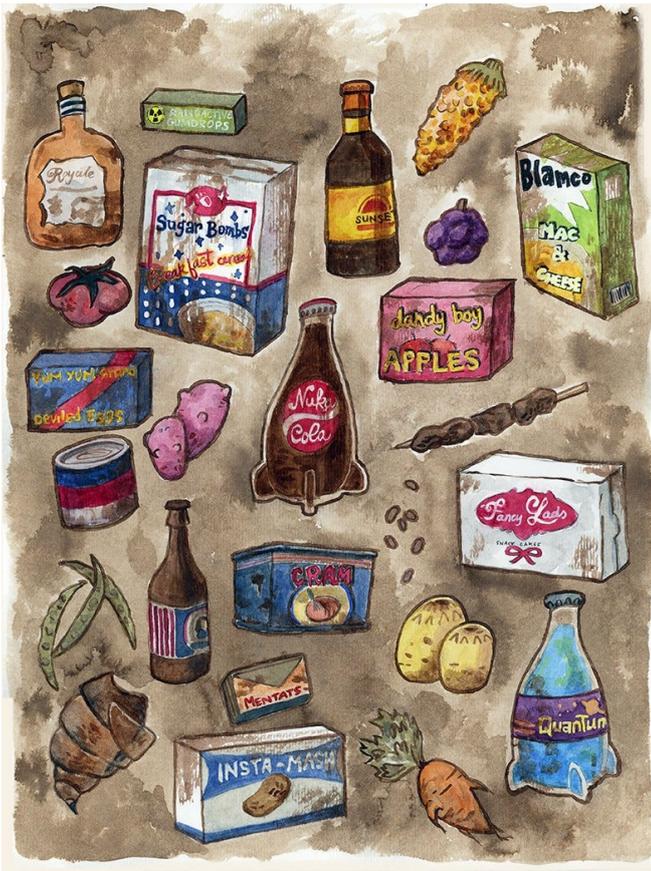
Les casquettes, chapeaux et autres couvre-chef qui se posent sur la tête peuvent être portés par les robots.

## Armures

☞ Certains super mutant ont déjà réalisés leur armure.

**Casque et plastron de super mutant** (2 RD physiques),  
**Brassard et protège-tibia (jambière) de super mutant** (1 RD physiques et d'énergie).

■ **Armure de raider iconoclaste** = idem armure de raider +5 RD aux Radiations.



## Les consommables

☞ J'ai simplifié les effets des alcools à seulement deux effets : un pour les alcools faibles et un pour les alcools forts. Par contre, j'ai fait une distinction de puissance entre les deux pour les tests d'alcoolisme.

**Effet des Alcools faibles** : Jusqu'à la fin de la scène, permet de relancer 1d20 des tests de CAR mais augmente la Diff des test d'INT de +1.

**Effet des Alcools fort** : Jusqu'à la fin de la scène, permet de relancer 1d20 des tests de FOR et de CAR mais augmente la Diff des test d'INT de +1.

**Boire** : Après avoir bu un alcool, lancer 1 🍷 par Alcool faible et 2 🍷 par Alcool fort bus par le PJ durant la session. Si le résultat est 3 Effets ou +, le PJ devient alcoolique.

## Liste fruits et légumes du Wasteland

☞ J'ai ajouté à la liste les fruits et légumes de tous les jeux et les ai triés par région.

FRUITS & LÉGUMES	RÉGION
Canneberges	Appalaches
Mûres sauvages	Appalaches
Tête-de-feu*	Appalaches
Baie d'ortie blanche	Désert de Mojave
Fruit de cactus d'or	Désert de Mojave
Graine de corgue à bison	Désert de Mojave
Graine de mesquite au miel	Désert de Mojave
Pignons	Désert de Mojave
Piment jalapeño	Désert de Mojave
Poire	Désert de Mojave
Racine de Xandre	Désert de Mojave
Fruit d'agave du Nevada	Désert de Mojave
Courge	Est
Goudrelle**	Est
Haricot envasé	Est
Blé surin	Est
Champignon lumineux	Lieux irradiées
Pomate	Partout
Carotte	Partout
Epis de maïs	Partout
Fruit mutant	Partout
Patate	Région de la capitale
Pomme	Région de la capitale
Fausse morille	Région humide

\*Champignon

\*\*Pousse à la surface de l'eau

## Chems

### L'addiction

☞ J'ai simplifié la règle d'addiction aux chems. Ils n'ont plus chacun leur effet de manque mais tous le même :

Diff +1 aux tests de CAR et degré de complication à 18 pour tous les tests.

## Autres objets utiles

### Le Pip-Boy

☞ J'ai prévu de faire une différence de fonctionnalités selon les modèles de Pip-Boy (comme dans mes règles COC-Fallout) mais ce n'est pas encore fait.

## Ingrédients biologiques

🗨 Listing en court des ingrédients biologiques du Wasteland...

INGRÉDIENT BIOLOGIQUE	TYPE	ÉQUIVALENCE	POIDS	PRIX	RARETÉ	EN ANGLAIS
Axydé	Végétal	-	<1	5	1	Hubflower
Crochet de darillon	Animal	Dose de poison x1	<1	6	4	Stingwing barb
Dard de radscorpion	Animal	Matériau rare x2	<1	30	5	Radscorpion stinger
Glande de mouche bouffie	Animal	Matériau rare x1	<1	2	3	Bloatfly gland
Sang irradié	Animal	-	<1	5	2	Irradiated blood
Sanguine	Végétal	-	<1	5	4	Bloodleaf



## Survivre

### Rester en vie

#### La faim et la soif

🗨 Pour faciliter la gestion de ces paramètres de survie en constante évolution, deux solutions :

**Solution 1 :** Le plateau de Pip-Boy. Il s'agit d'une feuille A4 que les Joueuses ont devant elles et sur laquelle elles font glisser des caps sur les différentes cases d'état de faim / soif / fatigue. Il y a aussi la gestion des blessures graves et la place pour les cartes d'état (les cases pouvant servir à noter directement dessus si les cartes ne sont pas possédées)

**Solution 2 :** règle rapide de gestion quand la situation ne permet pas de gérer plus finement la faim et la soif :

**Pour faire court, il faut par jour :**

**Boire** 3 eaux purifiées ou 6 boissons pour ne pas être déshydraté.

**Manger** 1 plat préparé ou 2 nourritures pour ne pas être affamé.

#### Les maladies

🗨 J'ai réalisé des cartes pour faire une pioche de maladies.



### La mort

🗨 Petites règles maison pour gérer la mort d'un PJ, pour éviter de juste perdre bêtement son perso tout en gardant un effet punitif pour garder à l'esprit que c'est un univers dangereux et non héroïque. Mais Fallout reste aussi un univers comique et ironique ! :)

Quand un PJ meurt, sa Joueuse a plusieurs solutions pour éviter de le perdre :

- **Utiliser un point de Chance :** Si le PJ en possède encore, il peut simplement utiliser un point de Chance pour éviter la mort. Elle est passée près mais la chance lui a souri.
- **Stress post-nécrotraumatique :** S'il ne lui reste plus de PC, alors le PJ est mort. Il en revient mais avec des séquelles.

Déjà, il ne gagne pas l'XP de la scène de sa mort et perd en XP = l'XP requis pour passer le niveau ÷10 (voir table p 49). De plus, la nuit de sommeil ne restaure que la moitié des PV (arr sup). Enfin, à chaque fois que le PJ est confronté au même genre de situation, il doit utiliser une Action mineure par tour pour se reprendre et rester concentré sur la réalité.

Il est possible de perdre cet état en voyant un psychologue et de suivre une thérapie. Il s'agit d'un test prolongé (le test prolongé est une règle du supplément du Gamemaster's Toolkit).

■ **Effort** : 20. A chaque fois que le PJ est chez le doc ou en train de vivre le même genre de situation et réussi un test, il jette 2 🎲 + niveau de compétence du test réussi pour réduire d'autant les points d'effort (5+ = -1 palier, réduire l'effort quand il est à 0 = -2 paliers).

■ **Palier de progression** : 1□, 2□, 3□, 4□, 5□

1. Trouver un psy.
2. Suivre une 1<sup>ère</sup> séance hebdomadaire d'une heure.
3. Suivre une 2<sup>ème</sup> séance hebdomadaire d'une heure.
4. Revivre la même situation sans mourir cette fois.
5. Suivre une dernière séance d'une heure.



## Les mutations

Pour chaque tranche de 5 dégâts de radiation subits par son PJ, la Joueuse lance 1 🎲. Un Effet signifie une mutation aléatoire.

Une seule mutation à la fois, la suivante remplaçant la précédente.

Tout produit permettant de récupérer des dégâts de radiation subits annule la mutation en cours.

Toute mutation qui se voit ou qui a été constatée rend les Humains mal à l'aise : Diff +1 aux tests sociaux avec eux pour des échanges positifs, Diff -1 pour les intimider ou effrayer.

## Table des mutations

D20	MUTATION	EFFETS	MODIFICATIONS VISIBLES
1	<b>Bras nouveaux</b>	FOR -2 Le survivant mutant ne peut plus utiliser des armes à distance. Quand le survivant mutant réussit une attaque au c-à-c, l'adversaire doit faire un test d'AGI Diff 2 pour ne pas se retrouver entravé dans les bras nouveaux du survivant, auquel cas, il perd son Action Majeure (il peut toujours en acheter). Mettre à la bonne taille*	Bras rallongés tordus et nouveaux
2	<b>Caméléon</b>	Le corps du survivant devient invisible quand il reste immobile (mais pas ce qu'il porte).	Peau écailleuse fragile aux teintes irisées.
3	<b>Carnivore</b>	Manger de la viande crue ne rend plus malade mais les végétaux ne nourrissent plus.	Mâchoire saillante, dents pointues, canines longues, touffes de poils hirsutes.
4	<b>Electriquement chargé</b>	FOR -2 ; END -2 Tous les êtres vivants à Bout portant (Portée Courte dans l'eau) subissent 2 🎲 dégâts d'Energie Perforant 1 Stun à la fin du tour du PJ.	Maigre, de petits éclairs électriques apparaissent parfois et dansent autour du survivant
5	<b>Empathe</b>	INT +2 ; PER +2 ; END -2 Le survivant mutant peut lire dans les pensées de surface de ses interlocuteurs. Il subit 1 🎲 Physiques à chaque fois qu'un allié ou qu'un innocent subit des dégâts, 2 🎲 Physiques pour une blessure grave.	Cheveux blancs et lisses (pas de conséquence sociale)
6	<b>Griffes de griffemort</b>	Dégâts à mains nues +1 🎲 Perforant 1. Impossibilité de tenir une arme ou d'utiliser les mains pour du crafting (sauf cuisine). Impossibilité de mettre des gants.	Mains disproportionnées avec l'index et le majeur très longs, tous les doigts finissant par de longues griffes de 15 cm.
7	<b>Herbivore</b>	Manger des végétaux crus ne rend plus malade mais les viandes ne nourrissent plus. Mettre à la bonne taille*	Yeux écartés sur le côté. Dents carrées, gros ventre pour le triple estomac.
8	<b>Instinct grégaire</b>	Le survivant mutant profite de l'initiative du plus réactif de ses alliés. Il souffre de psychose traumatique dès il se retrouve seul un seul instant.	Ceil vitreux (pas de conséquence sociale)
9	<b>Isotope instable de type I dit la Bombe</b>	Le survivant mutant a 15 % de chance de libérer une explosion radioactive quand il subit des dégâts (1 - 15 sur 1d100, voir grenade nuka pour les effets de l'explosion, zone où se trouve le	Légère luminescence couleur au choix de la Joueuse : verte, jaune ou orangée.

		survivant). A l'explosion, le survivant mutant perd un nombre de dégâts de radiation subits d'1  +1. Les temps de Boire sont ÷2.	
<b>10</b>	<b>Isotope instable de type II dit le Fantôme</b>	Aux premiers dégâts subis lors d'une scène, le survivant mutant devient intangible s'il rate un test d'END + Athlétisme Diff 2. Il passe à travers les objets (sauf le sol) mais les objets passent aussi à travers lui (il se retrouve nu comme un ver). Il ne peut plus infliger de dégâts mais n'en reçoit plus non plus. Il retrouve son état normal au début de la scène suivante. Les temps de Boire sont ÷2.	Parait parfois en déphasage (en plusieurs exemplaires léger différés)
<b>11</b>	<b>Isotope instable de type III dit la Soupe</b>	Sous le coup de l'émotion (peur, surprise, honte, gêne, etc., jet de CAR raté), le survivant mutant se liquéfie en soupe subatomique (sans son équipement) avant de se reconstituer nu en 1 round. Les temps de Boire sont ÷2.	Peut avoir parfois le visage ou un doigt qui se met à couler avant de se reconstituer la seconde suivante.
<b>12</b>	<b>Isotope instable de type IV dit la Grenouille</b>	Chaque matin au réveil, le survivant découvre s'il a changé de sexe (pile ou face).	-
<b>13</b>	<b>Marcheur de peste</b>	END -2 ; LUK -2 Le survivant mutant a attrapé une maladie infectieuse incurable et en souffre tant qu'il a la mutation. Les gens le fuient car il y a 50 % de risque de contamination de se tenir à proximité.	Teint verdâtre, peau pustuleuse, moucherons voletant autour.
<b>14</b>	<b>Marsupial</b>	Diff -2 aux tests d'Athlétisme pour sauter. Capacité de charge max +30 lbs si ne porte pas d'armure au niveau du Torse. Mettre à la bonne taille*	Poche sur le ventre, mollets surdimensionnés.
<b>15</b>	<b>Mise à terre</b>	Immunisé aux dégâts électriques. Dégâts électriques subits ÷2 (arr inf) Les batteries électriques portées se déchargent 2x plus vite. Impossibilité de mettre un équipement aux pieds (jambes).	Ne supporte plus le moindre équipement de Jambe. Plante des pieds métallique à pointe
<b>16</b>	<b>Œil d'aigle</b>	Diff -2 aux tests de PER requérant la vue.	Grands yeux surdimensionnés oranges à large pupille ronde noire réactive à la lumière.
<b>17</b>	<b>Ossature légère</b>	AGI +4 ; FOR -2 ; END -2 Le survivant mutant est si léger que le vent peut l'emporter. Il lui est difficile d'y résister. Vitesse de chute lente (dégâts de chute ÷2) Mettre à la bonne taille*	Amaigrissement excessif, filiforme
<b>18</b>	<b>Peau écailleuse</b>	+1 RD Physiques	Écailles épaisses recouvrant tout le corps, couleur au choix de la Joueuse ou aléatoire : 1d4. 1 Rouge, 2 Vert, 3 Noir, 4 Jaune
<b>19</b>	<b>Réaction surrénale</b>	FOR +2 Le survivant mutant possède des bras surpuissants. Les temps de Manger sont ÷2. Mettre à la bonne taille*	Muscles des bras hypertrophiés Teint pâle et jaune verdâtre
<b>20</b>	<b>Génération moléculaire</b>	Un bras ou une jambe supplémentaire pousse (pile ou face). Il ou elle met 1d6 jours à pousser complètement mais reste atrophié et inutilisable. Un bras empêche de porter un habillement sur le torse. Soigne une blessure grave durant le sommeil.	Membre supplémentaire atrophié
<b>21</b>	<b>Roadrocket run</b>	La vitesse de déplacement est doublée. Les temps de Boire sont ÷2.	Des plumes sur les avant bras et les mollets, des griffes à la place des ongles des pieds, un nez pointu en forme de bec.
<b>22</b>	<b>Tête d'œuf</b>	INT +4 Les temps de Manger sont ÷2. Mettre à la bonne taille*	Expansion cérébrale majeure. La boîte crânienne triple de volume.

\*Mettre à la bonne taille : une ou plusieurs parties d'armures et vêtements peuvent avoir besoin d'être remis à la bonne taille pour être utilisables avec la mutation qui a modifié le corps.



---

## La fabrication

---

### Les recettes

---

💬 *J'ai modifié l'accessibilité des recettes de chimie et de cuisine pour niveler la chose. Dans le Fallout 4, on y a accès tout de suite mais là, c'est un jeu de rôle !*

**En chimie**, si le PJ n'a pas le perk Chimiste, il lui faut avoir la compétence Science taggée pour connaître toutes les recettes communes. Sinon le PJ en connaît un nombre égal à son niveau en Science dans l'ordre qui suit :

- Stimpack dilué
- Radaway dilué
- Jet
- Buffjet
- Psycho Jet
- Jet fuel

Les recettes de seringue nécessitent de posséder le perk Chimiste ou Chasseur.

**En cuisine**, il faut au PJ la compétence Survie taggée pour connaître les recettes du pot-au-feu, du ragoût et du gâteau.

---

## La nourriture, les boissons et la cuisine

---

### Fruits et légumes

---

Les fruits et légumes crus apportent 3 PV et ont une radioactivité de 1 🍄.

Les légumes peuvent être cuits pour en faire perdre la radioactivité.

Sauf jus (fruit / légume) et gnole, les préparer n'apporte aucun effet mais soignent 4 PV et retire leur radioactivité.

### Les plats préparés

---

Les plats préparés soignent un certain nombre de PV en fonction de la taille de la bestiole (viande ou œuf) + complexité de la recette. Ils possèdent en outre un effet aléatoire indiqué sur la carte piochée qui dure la journée (sauf *soigne* qui a un effet immédiat).

Les recettes possédant le symbole 🍷 indiquent que le plat préparé possède un effet à jeter au dé (consulter la carte de la recette pour la liste des effets du plat).

Cuisiner avec de l'huile de cuisine réduit la diff de 1. Cuisiner avec une autre huile accorde le même bonus mais ajoute 1 🍄 de Poison au plat.

### Poilée

- **Recette** : 1 légume
- **Complexité** : 1
- **Niveau de faim récupéré** : 1

### Steak 🍷

- **Recette** : 1 viande
- **Complexité** : 1
- **Niveau de faim récupéré** : 2

### Purée

- **Recette** : 1 légume + 1 liquide
- **Complexité** : 2
- **Niveau de faim récupéré** : 2

### Brochette 🍷

- **Recette** : 1 viande + 1 matériau commun
- **Complexité** : 2
- **Niveau de faim récupéré** : 2

### Omelette 🍷

- **Recette** : 1 œuf + 1 liquide
- **Complexité** : 2
- **Niveau de faim récupéré** : 2

### Soupe

- **Recette** : 1 légume + 1 légume + 1 liquide
- **Complexité** : 3
- **Niveau de faim récupéré** : 1 + 1 niveau de soif

### Pot-au-feu 🍷

- **Recette** : 1 viande + 1 légume + 1 liquide
- **Complexité** : 3
- **Niveau de faim récupéré** : 1 + 1 niveau de soif

### Ragoût 🍷

- **Recette** : 1 viande + 1 légume + 1 légume + 1 liquide
- **Complexité** : 4
- **Niveau de faim récupéré** : 2 + 1 niveau de soif

### Gâteau 🍷

- **Recette** : 1 œuf + 1 viande ou 1 fruit + 1 blé surin + 1 lait + 1 matériau peu commun
- **Complexité** : 5
- **Niveau de faim récupéré** : 2

---

## Les boissons préparées

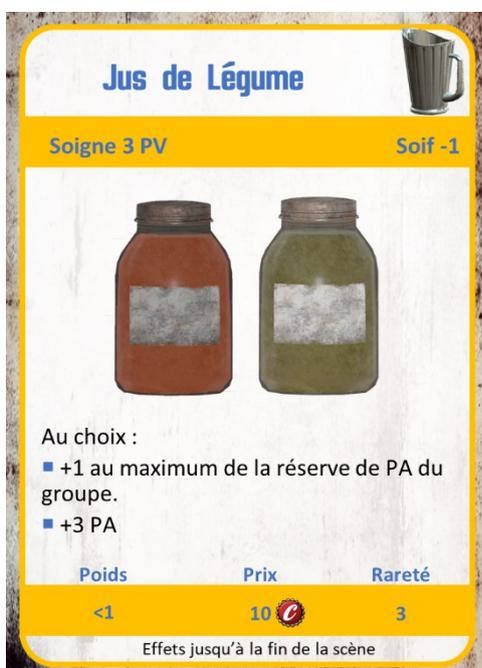
---

### Jus 🍷

- **Recette** : 1 fruit ou 1 légume + 1 liquide (cru)
- **Complexité** : 2
- **Niveau de soif récupéré** : 1

### Gnole des Terres désolées 🍷

- **Recette** : 1 fruit + 1 alcool fort + 1 soda
- **Complexité** : 3
- **Niveau de soif récupéré** : 1



cuit), alors la boisson possède l'attribut *Alcool 1* ou *2* en fonction de l'alcool utilisé.

### Les types de viande

La taille de la bestiole influence certains paramètres de sa viande. L'effet du plat dépend de l'élément de la plus grosse bestiole utilisée. Le dé à lancer est en fonction de cette taille et accorde un nombre de PV soignés + 1 effet (indiqué sur la carte de la recette).

#### Petite bestiole

Possède l'attribut spéciale : Petite.

- PV soignés + Effet : 1d6
- Poids : <1

#### Moyenne bestiole

- PV soignés + Effet : 1d8
- Poids : <1

#### Grosse bestiole

Possède l'attribut spéciale : Grosse.

- PV soignés + Effet : 1d10
- Poids : 1

### Les liquides

Les liquides sont le surnom donné aux boissons utilisées génériquement dans les recettes de cuisine. Quand *liquide* est indiqué, le survivant peut utiliser n'importe quelle boisson dans sa recette. Attention tout de même aux effets sur la préparation :

- **Eau sale** : la préparation reste radioactive à 1 ☠️.
- **Eau purifiée** : préparation non radioactive.
- **Poche de sang** : PV soignés +1d4.
- **Poche de sang irradiée** : PV soignés +1d4 et la préparation reste radioactive à 1 ☠️.
- **Alcool ou soda (en liquide), ajout de sel ou poivre** : meilleur goût = relance 1d20 aux tests de CAR durant l'échange, utilisant la préparation pour influencer le convive qui y goûte. Si de l'alcool est utilisé dans les boissons (non

## Effet du Steak



Soigne \*+1 PV

Faim -2

1. +1 RD de radiations
2. +1 RD d'énergie
3. +1 PV Max
4. +1 PA
5. +5 Charge maximale
6. +1 au maximum de la réserve de PA du groupe
7. +2 RD d'énergie
8. Permet de relancer 1d20 aux tests de Perception
9. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance
10. +2 🍷 en mêlée jusqu'à la fin de la prochaine scène

## Effet du Pât-au-feu



Soigne \*+3 PV

Faim -1 et Soif -1

1. +1 RD physiques
2. +1 RD d'énergie
3. +3 PA
4. +2 RD physiques
5. +2 RD d'énergie
6. +2 RD de poison
7. +2 RD de radiations
8. Permet de relancer 1d20 aux tests de Perception
9. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Intelligence
10. +5 PV Max

## Effet de la Brûchette



Soigne \*+2 PV

Faim -2

1. +1 PV Max
2. +1 PA
3. +2 PA
4. Soigne 1 point de radiations
5. Permet de relancer 1d20 aux tests de Charisme
6. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Agilité
7. +2 PV Max
8. 2 RD physiques
9. Soigne 2 point de radiations
10. Soigne 3 point de radiations

## Effet du Ragôut



Soigne \*+4 PV

Faim -2 et Soif -1

1. +10 Charge maximale
2. +25 Charge maximale
3. +3 PA
4. +1 au maximum de la réserve de PA du groupe
5. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance
6. Permet de relancer 1d20 aux tests de Force
7. +3 RD physiques
8. +3 RD d'énergie
9. +3 RD de poison
10. Invisibilité jusqu'à la fin de la prochaine scène

## Effet de l'Œmelette



Soigne \*+2 PV

Faim -2

1. +2 RD de radiations
2. +2 RD d'énergie
3. +2 PV Max
4. +2 PA
5. +1 au maximum de la réserve de PA du groupe
6. +10 Charge maximale
7. Permet de relancer 1d20 aux tests de Perception
8. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance.
9. Si la prochaine scène est un combat, +1 PV au début de chaque tour
10. Soigne toutes les addictions

## Effet du Gâteau



Soigne \*+5 PV

Faim -2

1. +2 PV Max
2. +3 PV Max
3. +4 PV Max
4. +5 PV Max
5. +6 PA
6. Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance
7. Permet de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de la prochaine scène
8. +2 au maximum de la réserve de PA du groupe
9. Permet de relancer 1d20 aux tests de Force
10. +1 point de Chance

## Rareté de la nourriture

La rareté de la nourriture dépend du lieu et de la sorte de nourriture. Il est possible d'affiner la rareté en fonction de la particularité d'un lieu comme par exemple, Dog Town dans le désert de l'ouest est envahie de chiens errants. Leur viande a alors une rareté de 0.

### Fruits et légumes

- **Appalaches** : 0
- **Commonwealth** : 2
- **Côtes** : 1
- **Désert de Mojave** : 5

### Viandes

Partout dans le Wasteland :

- **Petites créatures** : 2
- **Moyenne créatures** : 3
- **Grosses créatures** : 4

Certaines viande selon la région sont plus courantes, ce qui réduit la rareté :

- **Appalaches** : Mammifère -1
- **Commonwealth** : Mammifère -1, Crustacé -1

- **Côtes** : Poisson -1, Crustacé -2
- **Désert de Mojave** : Reptile -1, Insecte -1

### Œufs

Ces petits trésors très prisés ont une rareté de 3.

### Plats préparés

Les plats préparés ont une rareté égale à celle de l'aliment compris le plus rare +1.

### Prix de la nourriture

En fonction de la rareté :

RARETÉ	PRIX CRUE	PRIX CUISINÉE
0	8	26
1	12	34
2	18	46
3	26	62
4	36	82
5	48	106

## Fabriquer des seringues

💬 *J'ai repris les recettes de seringues pour enlever certains ingrédients demandés alors qu'ils n'apparaissent nulle part ailleurs dans le livre puisqu'ils ont été transformés en matériaux plus ou moins rare. De plus, j'ai réorganisé les listes d'ingrédients pour une meilleure lisibilité.*

Nécessite le perk Chimiste ou Chasseur.

**Compétence** : Science

SERINGUE	MATÉRIEL	COMPLEXITÉ	RECETTE
Larve de mouche bouffie	Glande de mouche bouffie x1 Psycho x1 Matériau peu commun x1	3	Peu commune
Seringue d'Artibloc	Crochet de darillon x1 Eau sale x1 Goudrelle x2 Matériau commun x1 Matériau peu commun x2	5	Rare
Seringue d'Embrumaze	Eau purifiée x1 Matériau peu commun x1 Matériau rare x5	4	Rare
Seringue d'Escampoudréine	Matériau peu commun x5	4	Peu commune
Seringue d'hémorragie	Matériau commun x1 Matériau peu commun x2	3	Peu commune
Seringue de Dangerol	Med-X x1 Matériau peu commun x3		Peu commune
Seringue de folie furieuse	Eau sale Alcool fort Matériau commun x1 Matériau peu commun x1	4	Peu commune
Seringue de Pax	Nuka-Cola x1 Mutfruit x2 Matériau commun x1	3	Peu commune
Seringue de venin de radscorpion	Dard de radscorpion x1 Matériau commun x1 Matériau peu commun x1		Peu commune

## Fabriquer des armes

### Compétence : Réparation

💬 *Oui, se fabriquer des armes à partir de rien n'existe pas dans le jeu vidéo, mais là on est dans un jeu de rôle ! Et forcément, une Joueuse va vous le demander à un moment donné ou à un autre (ce n'est qu'une question de temps) et trouver ça injuste voire complètement con de ne pas pouvoir le faire.*

ARME FABRIQUABLE	TYPE	COMPLEXITÉ	MATERIEL SUPP.	PERK	RECETTE
Bâton	A. de mêlée	1	-	-	Commune
Epée	A. de mêlée	2	-	Forgeron 2	Peu commune
Cran d'arrêt	A. de mêlée	1	-	Forgeron 1	Peu commune
Dynamite	Explosif	4*	-	Expert en démolition	Peu commune
Éventreur	A. de mêlée	5	-	Forgeron 2, Science 1	Rare
Flambeur	A. de mêlée	6	-	Forgeron 3, Science 1	Rare
Planche	A. de mêlée	1	-	-	Commune
Tuyau de plomb	A. de mêlée	1	-	-	Commune
Gantelet d'écorcheur	A mains nues	3	Griffes d'écorcheur	Forgeron 2	Rare
Poing américain	A mains nues	1	-	Forgeron 1	Peu commune
Gant de taupe minière	A mains nues	3	-	Forgeron 2	Peu commun
Pistolet de fortune	A. légère	4	-	Fana d'armes 1	Peu commune
Pistolet à verrou de fortune	A. légère	4	-	Fana d'armes 2	Peu commune
Pistolet laser de fortune	A. à énergie	5	-	Fana d'armes 1, Science 1	Peu commun

\* Matériau peu commun x3 et Matériau rare x1

# Traductions by LT

## Perks

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Action Boy / Action Girl	Homme d'action / Femme d'action
Adamantium skeleton	Squelette adamantin
Adrenalin Rush	Poussée d'adrénaline
Animal Friend	Ami des animaux
Aquaboy / Aquagirl	Amphibie
Armorer	Armurier
Awareness	Sens affûtés
Barbarian	Barbare
Basher	Cogneur
Beter criticals	Coups super critiques
Big leagues	Force de frappe
Black widow / Lady killer	Veuve Noire / Tueur de femmes
Blacksmith	Forgeron
Blitz	-
Bloody mess	Sanguinaire
Can do !	Concerto de conserves
Cap collector	Fana de caps
Caution nature	Nature prudente
Center mass	Barycentre
Chem resistant	Résistance chimique
Chemist	Chimiste
Commando	-
Compréhension	-
Concentrated fire	Tir groupé
Daring nature	Risque-tout
Demolition expert	Expert en démolition
Dodger	Esquiveur
Dogmeat	Canigou
Entomologist	Entomologiste
Fast metabolism	Métabolisme rapide
Faster healing	Guérison rapide
Finesse	-
Fortune finder	Dénicheur de trésor
Ghost	Fantôme
Grim reaper's sprint	Tueur en série
Gun fu	Tonton flingueur
Gun nut	Fana d'armes
Gunslinger	Pistolero
Hacker	Pirate
Healer	Guérisseur
Heave ho !	Ho-hisse !
Hunter	Chasseur
Infiltrator	Infiltrateur
Inspirational	Source d'inspiration
Intense training	Entraînement intense
Iron fist	Poing de fer
Junktown jerky vendor	Vendeur de Junktown
Jury rigging	Bricolage
Laser commander	Commandant laser
Lead belly	Boyaux plombés
Life giver	Vitalité
Light step	Pied léger
Master thief	Maître voleur
Medic	Infirmier
Meltdown	Fusion
Mister sandman	Marchand de sable
Moving target	Cible mouvante
Mysterious stranger	Mystérieux étranger
Nerd rage !	Rage de nerd !
Night person	Nyctalope
Ninja	-
Nuclear physicist	Physicien nucléaire

Pain train	Locomotive
Paralyzing palm	Paume paralysante
Party boy / Party Girl	Fêtard / Fêtarde
Pathfinder	Eclaireur
Pharma farma	Farmer la Pharma
Pickpocket	-
Piercing strike	Frappe perforante
Pyromaniac	Pyromane
Quick draw	Poches
Quick hands	Mains lestes
Rad resistance	Antiradiations
Refractor	Réfracteur
Ricochet	-
Rifleman	Fusillier
Robotics expert	Expert en robotique
Science!	Scientifique
Scoundrel	Canaille
Scraper	Recycleur
Scrounger	Farfouilleur
Shotgun surgeon	Chirurgien de la chevrotine
Skilled	Qualifié
Size matters	La taille compte
Slayer	Pourfendeur
Smooth talker	Beau parleur
Snakeater	Mangeur de serpents
Sniper	-
Solar Powered	Energie solaire
Steady aim	Visée stable
Strong back	Reins d'acier
Tag!	Spécialité bonus !
Terrifying presence	Présence terrifiante
Toughness	Robustesse

## Weapons - Les armes

### Les différentes parties d'une arme à distance

- **Capacitor** : Condensateur (arme à énergie)
- **Dish** : Parabole (pistolet gamma)
- **Receiver** : Culasse
- **Barrel** : Canon
- **Grip** : Poignée (arme de poing)
- **Stock** : Crosse (fusil)
- **Magazine** : Chargeur
- **Propellant tank** : Réservoir à propergol (lance-flamme)
- **Sights** : Viseur
- **Muzzle** : Bouche
- **Nozzle** : Buse (lance-flamme)

### Ammunitions – Munitions

- **Flare** : fusée éclairante
- **Shotgun shells** : chevrotine, cal. 12
- **Railway spikes** : clous de rails

### Seringue

SYNGER AMMO	NOM EN FRANÇAIS
Berserk	Seringue de folie furieuse
Bleed-Out	Seringue d'hémorragie
Bloatfly Larva	Larve de mouche bouffie
Endangerol	Seringue de Dangerol
Lock Joint	Seringue d'Artibloc

Mind Cloud	Seringue d'Embrumaze
Pax	Seringue de Pax
Radscorpion Venom	Seringue de venin de radscorpion
Yellow Belly	Seringue d'Escampoudréine

## Damage effects – Effets d'arme

Déclenchés par l'Effet sur les .

- **Breaking** : Fracassant
- **Burst** -
- **Persistent** : Persistant
- **Piercing X** : Perforant X
- **Radioactive** : Radioactif
- **Spread** : Dégâts étendus
- **Stun** -
- **Vicious** : Brutal

## Qualities - Propriétés des armes

- **Accurate** : Précise
- **Blast** -
- **Close quarters** : Combat rapproché
- **Concealed** : Dissimulée
- **Debilitating** : Blessures sales
- **Gatling** -
- **Inaccurate** : Imprécise
- **Mine** -
- **Night vision** : Vision nocturne
- **Parry** : Parade
- **Recon** : Ciblage
- **Reliable** : Fiable
- **Suppressed** : Silencieux
- **Thrown** : Jetable
- **Two-handed** : A deux mains
- **Unreliable** : Fragile

## Small guns – Armes légères

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
44. Pistol	Pistolet 44
10mm Pistol	Pistolet 10mm
Flare gun	Pistolet lance-fusée
Assault rifle	Fusil d'assaut
Combat rifle	Carabine de combat
Gauss rifle	Fusil de gauss
Hunting rifle	Fusil de chasse
Submachine gun	Mitraillette
Combat shotgun	Fusil de combat
Double-barrel shotgun	Fusil à double canon
Pipe bolt-action	Pistolet à verrou de fortune
Pipe gun	Pistolet de fortune
Pipe revolver	Révolver de fortune
Railway rifle	Fusil à clous
Syringer	Pistolet à seringues

## Energy weapons – Armes à énergie

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Institute laser	Laser de l'Institut
Laser musket	Mousquet laser

Laser gun	Pistolet laser
Plasma gun	Pistolet plasma
Gamma gun	Pistolet gamma

## Big guns – Armes lourdes

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Fat Man	Fat Man
Flamer	Lance-flamme
Gatling laser	Gatling laser
Heavy incinerator	Incinérateur lourd
Junk Jet	
Minigun	Minigun
Missile launcher	Lance-missile

## Unarmed Strike – A mains nues

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Handy rock	Caillou
Boxing glove	Gant de boxe
Deathclaw gauntlet	Gantelet d'écorcheur
Knuckles	Poing américain
Power fist	Poing assisté

## Melee weapons – Armes de mêlée

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Aluminium baseball bat	Batte de baseball en aluminium
Baseball bat	Batte de baseball
Baton	Matraque
Board	Planche
Combat knife	Couteau de combat
Deathclaw gauntlet	Gantelet d'écorcheur
Gun bash	Coup de crosse (d'arme à distance à une main)
Gun bash	Coup de crosse (d'arme à distance à deux main)
Handy rock	Cailloux
Knuckles	Poing américain
Lead pipe	Tuyau de plomb
Pipe wrench	Clé serre-tube
Pool cue	Queue de billard
Power fist	Poing assisté
Ripper	Eventreur
Rolling pin	Rouleau à pâtisserie
Shishkebab	Flambeur
Sledgehammer	Masse
Super sledge	Super masse
Switchblade	Cran d'arrêt
Sword	Épée*
Tire iron	Démonte-pneu
Unarmed strike	Mains nues
Walking cane	Cane

\*D'officier chinois, de la guerre d'Indépendance, katana, etc.

## Throwing weapons – Armes de jet

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Throwing knives	Couteau de lancer
Tomahawk	Tomahawk
Javelin	Lance

## Explosives – Explosifs

ARME EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Pulse	A impulsion
Nuka grenade	Grenade Nuka
Bottlecap mine	Mine à capsules
Nuke mine	Mine nucléaire

## Weapons mods - Modules d'armes

### Small, big and energy weapons mods - Modules des armes légères, lourdes et à énergie

MOD EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Accelerated	Grande vitesse
Advanced	Avancée
Armor piercing	Perforante
Automatic	Automatique
Automatic piston	Piston automatique
Beam focuser	Concentrateur de faisceau
Beam splitter	Diviseur de rayon
Beta wave tuner	Amplificateur d'ondes bêta
Boosted capacitor	Amélioré
Bracketed barrel	A fixation
Bracketed long barrel	Long à fixation
Bull barrel	Extra lourd
Calibrated	Calibrée
Capacitor boosting coil	
Comfort grip	Confort
Compression nozzle	De compression
Deep dish	à renforcement
Electric signal carrier antennae	Antenne de transmission électrique
Electrification module	Module d'électrification
Finned	A ailettes
Full capacitors	
Full stock	Crosse complète
Gunner sight	D'artilleur
Gyro-compensating lens	Lentille à gyrocompensation
Hair trigger	Haute sensibilité
Hardened	Endurcie
Huge tank	Géant
Ignition module	Module de combustion
Improved barrel	Amélioré
Large magazine	Grand
Large quick-eject magazine	Grand chargeur à éjection rapide
Lange tank	Grand
Long barrel	Long
Long night vision scope	Lunette de vision nocturne longue
Marksman's stock	De tireur d'élite
Muzzle brake	Frein de bouche
Photon agitator	Agitateur de photons
Photon exciter	Stimulateur de photons
Ported barrel	Léger
Powerful	Puissante
Quad barrel	Quadruple canon
Quick-eject magazine	A éjection rapide
Recoil-compensating stock	A compensateur de recul
Recon scope	Lunette de reconnaissance
Reflex sight	Mire
Sawed-off	Scié
Sharpshooter's grip	De tireur d'élite
Shielded barrel	Protégé
Short scope	Lunette courte
Short night vision scope	Lunette de vision nocturne courte
Shredder	Broyeur
Signal repeater	Répéteur de signal
Snubnose barrel	Compact
Stabilizer	Stabilisateur
Stub barrel***	Raccourci
Suppressor	Silencieux
Targeting computer	Ordinateur de visée
Three-Crank**	A trois charges
Tri-barrel	Triple canon

Tuned*	Optimisée
Vaporisation nozzle	De vaporisation
Vented	A ouvertures

\*Tuned ayant été oublié dans le ldb, mod idem Hair trigger.

\*\* Four-Crank pour quatre, etc.

\*\*\* Oubli dans le LdB : gagne Imprécise et Combat rapproché.

### Melee weapon mods – Modules des armes de mêlée et à mains nues

MOD EN ANGLAIS	NOM EN FRANÇAIS
Barbed	Barbelé
Bladed	A lames
Chain-wrapped	A chaînes
Curved blade	Lame courbe
Electrified	Electrifiée
Electrified serrated	Dentelée électrifiée
Extended blade	Lame rallongée
Extra claw	Griffe supplémentaire
Extra flame jets	Extra flamme
Extra heavy	Extra lourde
Heating coil	Bobine thermique
Heavy	Lourd
Hooked	A crochets
Lead lining	Revêtement en plomb
Puncturing	Perforant
Serrated blade	Lame dentelée
Sharp	Affuté (avec petites lames)
Spiked	A pointes
Stealth blade	Lame furtive
Stun pack	Module d'étourdissement

## Apparel - Habillement

### Clothers, outfit and headgear – Vêtements, outfit et couvre-chef

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Army helmet	Casque militaire
Brotherhood of Steel Fatigues	Treillis de la CdA
Cage armor	Armure cage
Casual clothing	Tenue décontractée
Casual hat	Casquette, chapeau
Drifter outfit	Tenue de voyageur
Engineer's armor	Combinaison de technicien
Formal clothing	Tenue formelle
Formal hat	Chapeau élégant
Gas mask	Masque à gaz d'assaut
Hard hat	Casque de chantier
Hazmat suit	Combinaison anti-radiation
Heavy coat	Manteau lourd
Hides	Tenue en peau
Hood or cowl	Capuche ou cagoule
Lab coat	Blouse de laboratoire
Military Fatigues	Treillis militaire
Road leather	Vêtements de cuir
Sack hood	Cagoule de pillard
Spike armor	Armure à pointes
Tough clothing	Vêtements résistants
Utility coveralls	Combinaison multipoche
Welder's visor	Casque de soudeur

### Vault jumpsuit – Combinaison d'Abri

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Insulated Lining	Revêtement isolant
Treated Lining	Revêtement traité
Resistant Lining	Revêtement résistant

Protective Lining	Revêtement protecteur
Shielded Lining	Revêtement blindé

## Armor – Armure

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Arm	Brassard
Chest piece	Plastron
Combat ...	... de combat
Helmet	Casque
Leg	Jambière
Sturdy...	... robuste
Heavy ...	... lourde

## Armor material mods – Modules matériels d'armure

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Alloyed	Allié
Boiled	Bouilli
Buttressed	Etayé
Enameled	Emaillé
Fiberglass	En fibre de verre
Girded	Armé
Hardened	Endurci
Laminated	Stratifié
Microcarbon	En microfibre de carbone
Nanofilament	En nanofilament
Painted	Peint
Polished	Poli
Polymer	En polymère
Reinforced	Renforcé
Resin	Résineux
Shadowed	Ombre
Studded	Clouté
Tempered	Trempé
Treated	Traité
Welded	Soudé

## Armor upgrade mods – Modules d'amélioration d'armure

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Aerodynamic	Aérodynamique
Asbestos Lining	Revêtement amianté
BioCommMesh	BioCommMesh
Braced	Consolidé
Brawling	Bagarreur
Cushioned	Amortissement
Dense	Densifié
Muffled	Silencieux
Padded	Rembourrage
Pneumatic	Pneumatique
Stabilized	Stabilisé
Weighted	Alourdi

## Power armor system mods – Modules de système d'armure assistée

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Blodd Cleanser	Purificateur sanguin
Calibrated shocks	Amortisseurs calibrés
Core assembly	Noyau de réacteur
Emergency Protocols	Protocoles d'urgence
Explosive vent	Event d'explosion
Hydraulic bracers	Bracelets hydrauliques
Internal Database	Base de données interne
Jetpack	Jetpack
Kinetic dynamo	Dynamo cinétique
Medic Pump	Pompe médicale

Motion-Assist Servos	Servomoteur de déplacement assisté
Optimized bracers	Bracelets optimisés
Overdrive servos	Servomoteurs à vitesse surmultipliée
Rad Scrubber	Epurateur de radiations
Reactive plates	Plaques réactives
Rusty knuckles	Poing rouillé
Sensor Array	Capteurs de reconnaissance
Stealth boy	Stealth boy
Targeting HUD	ATH de visée
Tesla bracers	Bracelets tesla
Tesla coils	Bobines tesla

## Power armor plating mods – Modules de blindage d'armure assistée

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Explosive shielding	Blindage antiexplosion
Lead plating	Blindage en plomb
Photovoltaic plating	Revêtement photovoltaïque
Prism shielding	Blindage prismatique
Titanium plating	Blindage en titane
Winterized coating	Revêtement antigel

## Robot armor – Armures de robot

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Actuated frame	Châssis assisté
Factory armor	Armure de chantier
Factory storage armor	Armure diable de chantier
Hydraulic frame	Châssis hydraulique
Noxious plate	Revêtement toxique
Primal plate	Revêtement de fortune
Serrated plate	Revêtement dentelé
Toxic plate	Revêtement radioactif
Voltaic frame	Châssis voltaïque

## Consommables

### Nourriture

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Baked	Cuit
BlamCo Brand Mac and Cheese	Macaronis Blamco
Bits	Bouchées croustillantes
Brain fungus	Fausse morille
Canned	En conserve
Canned dog food	Pâté pour chien
Chops	Côtelettes
Chunks	Steak
Cooked	Cuisiné
Corn	Epis de maïs
Fancy Lads Snack Cakes	Biscuits Fancy Lads
Food paste	Pâte alimentaire (rose)
Gourd	Courge
Gum Drops	Chewing gum
InstaMash	Purée instantanée
Meat	Viande (crue)
Mirelurk	Fangeux
Mutant hound	Molosse mutant
Mutfruit	Fruit mutant
Mutt chops	Côtelettes de chien
Noddle cup	Bol de nouilles
On a stick	Brochette
Pork n'bean	Porc aux haricots
Potato crisps	Chips
Potted meat	Viande en boîte

Razorgrain	Blé surin
Ribeye steak	Steak de brahmine
Roast	Rôti
Silt bean	Haricot envasé
Softshell	A carapace molle
Stew	Ragout
Sweet roll	Pain brioché
Tarberry	Goudrelle
Tato	Pomate
Yao guai ribs	Côtelettes de yao guai
Yum-yum Deviled Eggs	Œufs mimosa Miam-Miam

## Chems

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Addictol	-
Antibiotics	Antibiotiques
Berry Mentats	Mentat Fruits rouges
Buffjet	-
Buffout	-
Bufftats	-
Calmex	-
Daddy-O	-
Day Tripper	-
Fury	-
Grape Mentats	Mentat Raisin
Healing Salve	Baume de soin
Jet	-
Jet Fuel	-
Med-X	-
Mentats	-
Orange Mentats	Mentats Orange
Overdrive	-
Psycho	-
Psycho Jet	-
Psychobuff	-
Psychotats	-
Rax-X	-
Rad-X (diluted)	Rad-X (dilué)
Radaway	-
Radaway (diluted)	Radaway (dilué)
Skeeto Spit	Bave de Scrito
Stimpak	-
Stimpak (diluted)	Stimpak (dilué)
Super Stimpak	-
Stimpak Diffuseur	Diffuseur de Stimpak
Ultra Jet	-
X-Cell	-

## Autres objets utiles

Rangés dans *miscellany* p 181.

## Miscellany – Objets utiles

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Backpack, Large	Gros sac à dos
Backpack, Small	Petit sac à dos
Bobby pin	Épingle à cheveux
Deluxe toolkit	Boîte à outils de luxe
Doctor's bag	Sacoche de médecin
Electronic lockpicker	Crocheteur électronique
Frst Aid kit	Kit de premier secours
Flashlight	Lampe torche
Geiger counter	Compteur Geiger
Holotag	Holoplaque d'identification
Holotape player	Lecteur d'holobande
Lantern	Lanterne
Lock pick set	Set de crochetage

Multi-tool	Outil multi-usage
Pack brahmin	Une brahmine
Signal Flare	Fusée de signalisation

## Robot modules - Modules de robot

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Behavioral analysis mod	Module d'analyse comportementale
Diagnosys mod	Module de support médical
Hacking module	Module de support piratage
Hazard detection mod	Module de détection des dangers
Integral boiler mod	Module d'épuration d'eau
Lockpick module	Module de support crochetage
Radiation coils	Bobines de rayonnement radioactif
Recon sensors	Capteurs de reconnaissance
Regeneration field	Champ de régénération
Protection field	Champ de protection
Sensor array	Module de support capteurs
Stealth field	Champ de dissimulation
Tesla coils	Bobines tesla

## Ingrédients biologiques

INGRÉDIENT BIOLOGIQUE	EN FRANÇAIS
Bloafly gland	Glande de mouche bouffie
Bloodleaf	Sangine
Hubflower	Axydée
Irradiated blood	Sang irradié
Radscorpion stinger	Dard de radscorpion
Stingwing barb	Crochet de darillon

## Disease - Maladies

EN ANGLAIS	EN FRANÇAIS
Blood worms	Vers de sang
Bone worms	Vers osseux
Buzz brain	Céphalée
Fever Claw	Fièvre galopante
Flap limb	Membre agité
Glowing pustules	Pustules luisantes
Heat flashes	Bouffées de chaleur
Jelly fingers	Doigts mous
Lock Joint	Artibloc
Needle spine	Aiguillose
Rad worms	Radvers
Shell shock	Psychose traumatique
Sludge lung	Poumons encrassés
Snot ear	Oreille coulante
Swamp gas	Gaz des marais
swamp itch	Démangeaison des marais
The whoopsies	La loosine
Weeping sores	Plaies suintantes