

Effet de la Brûchette



Soigne *+2 PV

Faim -2

- +1 PV Max
- +1 PA
- +2 PA
- Soigne 1 point de radiations
- Permet de relancer 1d20 aux tests de Charisme
- Permet de relancer 1d20 aux tests d'Agilité
- +2 PV Max
- 2 RD physiques
- Soigne 2 point de radiations
- Soigne 3 point de radiations

Effet de l'Œmelette



Soigne *+2 PV

Faim -2

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

Effet du Pât-au-feu



Soigne *+3 PV

Faim -1 et Soif -1

- +1 RD physiques
- +1 RD d'énergie
- +3 PA
- +2 RD physiques
- +2 RD d'énergie
- +2 RD de poison
- +2 RD de radiations
- Permet de relancer 1d20 aux tests de Perception
- Permet de relancer 1d20 aux tests d'Intelligence
- +5 PV Max

Effet du Ragôut



Soigne *+4 PV

Faim -2 et Soif -1

- +10 Charge maximale
- +25 Charge maximale
- +3 PA
- +1 au maximum de la réserve de PA du groupe
- Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance
- Permet de relancer 1d20 aux tests de Force
- +3 RD physiques
- +3 RD d'énergie
- +3 RD de poison
- Invisibilité jusqu'à la fin de la prochaine scène

Effet du Gâteau



Soigne *+5 PV

Faim -2

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

Effet du Steak



Soigne *+1 PV

Faim -2

- +1 RD de radiations
- +1 RD d'énergie
- +1 PV Max
- +1 PA
- +5 Charge maximale
- +1 au maximum de la réserve de PA du groupe
- +2 RD d'énergie
- Permet de relancer 1d20 aux tests de Perception
- Permet de relancer 1d20 aux tests d'Endurance
- +2 🎲 en mêlée jusqu'à la fin de la prochaine scène

Jus de Légume



Soigne 3 PV

Soif -1

By LT



Au choix :

- +1 au maximum de la réserve de PA du groupe jusqu'à la fin de la scène.
- +3 PA

Poids

Prix

Rareté

<1

10 🍷

3

Eau sale



Soigne 2 PV

Soif -1

Dirty water



Poids

Prix

Rareté

<1

5 🍷

0

Jus de Fruit



Soigne 3 PV

Soif -1

By LT



Au choix :

- Soigne 1 PV au début de chaque tour jusqu'à la fin de la scène.
- Permet de relancer 1d20 de tous les tests d'Agilité jusqu'à la fin de la scène.

Poids

Prix

Rareté

<1

10 🍷

3

Recette 3
Pot-au-feu



Recette 2
Omelette



Recette 2
Brochette



Recette 1
Steak



Recette 5
Gâteau



Recette 4
Ragoût



Boissons



Boissons



Boissons



Gnôle des Terres désolées 

Soigne 0 PV Soif -1

 Alcool 2 *Dirty Wastelander*



Réduit de 1 la Difficulté des tests de Force, augmente de 2 la Difficulté des tests d'Intelligence.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| 1 | 10  | 3 |

Effets jusqu'à la fin de la scène

Pêche de sang luminescent 

Soigne 4 PV Soif -1

Glowing blood pack



+5 RD de radiations.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| <1 | 30  | 3 |

Pêche de sang irradié 

Soigne 3 PV Soif -1

 2  *Irradiated blood*



| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| <1 | 50  | 2 |

Mørnshine 

Soigne 0 PV Soif -1

 Alcool 2



+2 PV Max. Permet de relancer 1d20 des tests de Force et de Charisme mais augmente la Difficulté des test d'Intelligence de +1.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| 1 | 30  | 3 |

Effets jusqu'à la fin de la scène

Nuka-Cherry 

Soigne 3 PV Soif -1

 1 



+2 PA, +1  quand elle est bue.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| 1 | 40  | 3 |

Nuka-Cøla 

Soigne 2 PV Soif -1

 1 



+1 PA, +1  quand elle est bue.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| 1 | 20  | 2 |

Nuka-Cøla Quantum 

Soigne 10 PV Soif -1

 2 



+5 PA, +1  quand elle est bue.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|--|--------|
| 1 | 50  | 5 |

Boisson rafraîchissante 

Soigne 11 PV *Refreshing beverage*



Soigne 10 points de radiations et toutes les addictions.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|---|--------|
| 1 | 110  | 5 |

Alcøel fort 

Soigne 0 PV Soif -1

 Alcool 2



Permet de relancer 1d20 des tests de Force et de Charisme mais augmente la Difficulté des test d'Intelligence de +1.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|---|--------|
| 1 | 5  | 2 |

Effets jusqu'à la fin de la scène

Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Beissons



Vin

Soigne 1 PV
Soif -1

Alcool 1

Wine

+1 PA. Permet de relancer 1d20 des tests de Force et de Charisme mais augmente la Difficulté des test d'Intelligence de +1.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|------|--------|
| 1 | 5 | 3 |

Effets jusqu'à la fin de la scène

Bière

Soigne 0 PV
Soif -1

Alcool 1

Beer

+1 quand elle est bue. Permet de relancer 1d20 des tests de Charisme mais augmente la Difficulté des test d'Intelligence de +1.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|------|--------|
| 1 | 5 | 1 |

Effets jusqu'à la fin de la scène

Lait de brahmine

Soigne 1 PV
Soif -1


Brahmin milk

Soigne 2 points de radiations.

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|------|--------|
| <1 | 15 | 2 |

Pêche de sang

Soigne 3 PV
Soif -1

1

Blood pack

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|------|--------|
| <1 | 10 | 2 |

Eau purifiée

Soigne 3 PV
Soif -2


Purified water

| Poids | Prix | Rareté |
|-------|------|--------|
| <1 | 20 | 1 |

Idem





Vous êtes sous le même effet d'une carte de nourriture, boisson, chem qu'un autre membre de votre équipe.

Addict aux chems



État délétère
1 point de Fatigue

Vous êtes en manque.



Diff +1 aux tests de Charisme et degré de complication à 18 pour tous les tests tant que vous n'êtes pas sous l'effet d'un chem addictif.

Alcoolique



État délétère
1 point de Fatigue

Vous êtes en manque.



Diff +1 aux tests de Charisme et Agilité tant que vous n'êtes pas sous l'effet d'un alcool.

Stress post-nécrotraumatique



État délétère
1 point de Fatigue

Vous êtes mort, mais vous revoilà. Depuis cette terrible expérience, vous souffrez d'affreux cauchemars, revivant en boucle ce qui vous a tué-e.



La nuit de sommeil ne vous restaure que la moitié des PV (arr sup). De plus, à chaque fois que vous êtes confronté-e au même genre de situation, vous devez utiliser une Action mineure par tour pour vous reprendre et rester concentré-e sur la réalité.

Boissons



Boissons



Boissons



Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MÖDIPHIUS

Boissons



Boissons



Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MÖDIPHIUS

Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MÖDIPHIUS

Fallout



THE POST NUCLEAR
TABLETOP ROLE PLAYING GAME

Bethesda

MÖDIPHIUS