

La Pizza des Terres Dévastées

Information

Cette quête est une quête customisée pour Fallout 2D20. Il s'agit d'une quasi-transposition de la quête "A real Pizza work" par ELH. Cette version, traduite en français, a été légèrement adaptée à notre groupe.

Le scénario est adaptée aux groupes de tous les niveaux, qu'ils soient solitaires ou issus d'un campement, et offre plusieurs manières d'aborder chaque épreuve.

L'emplacement et la période de la quête sont aussi totalement libres, car elle ne fait référence à aucun lieu ou événement en particulier de l'univers Fallout.

Objectifs

Dans cette quête au thème décalé, les joueurs seront amenés à :

- Rencontrer le chef Samray, et l'aider à confectionner la toute première Pizza des terres dévastées
- Partir à la recherche d'ingrédients rares dont l'acquisition peut parfois s'avérer plus dangereuse que prévu
- Echanger avec d'autres factions
- Recruter le chef Samray dans leur (futur) campement

Déroulement de la quête

Un schéma en annexe indique les différentes étapes, les options (anticipées) des joueurs, le type de rencontres possibles, etc. Les cercles rouges marquent la possibilité d'introduire un événement aléatoire sur le chemin. Naturellement, il n'est pas toujours possible de prédire les réactions des joueurs, mais il devrait être possible de les ramener facilement sur un des chemins prévus.

Chapitre 0 : Introduction

Lire le texte suivant

Par une journée ensoleillée, du moins, aussi ensoleillée que puisse l'être les terres dévastées, notre groupe profite d'une pause bien méritée **[dans le campement de... / sur la route vers ...]**. Ce calme n'est que de courte durée, car une silhouette apparaît à l'horizon, et semble vous faire signe. Il s'agit **[d'un homme/femme]** vêtu entièrement d'une tenue de cuisinier, équipé d'un pistolet 10mm et d'un énorme hachoir à la ceinture. S'arrêtant à une distance raisonnable, l'individu s'écrie alors :

*'Salutations ! D'après ce que j'ai entendu, vous êtes le genre de personnes capables de m'aider. Je me présente, je suis le **Chef Samray** ! Ensemble, nous allons faire revivre un plat légendaire de l'avant guerre ! Ensemble, nous allons créer un plat qui peut rassembler les gens ! ENSEMBLE, nous allons préparer... UNE PIZZA!'*

Normalement, le concept de Pizza été oublié depuis longtemps. Peut-être qu'un membre d'abri ou un robot peut avoir lu quelque chose, quelque part, sur ce plat. Concernant la récompense, comptez environ 40 capsules par joueur (minimum), un bonus en fonction de la réussite, et un ou deux objets bonus, selon le groupe.

Réaction des joueurs

Si votre groupe contient un psychopathe qui décide d'attaquer le chef Samray, vous pouvez tenter de calmer le jeu en faisant intervenir d'autres PNJs du campement. Sinon le combat aura lieu, et devrait être plus que simple. Le chef Samray utilise le profil d'un **Scribe**, armé d'un pistolet 10mm et d'une machette.

Pour éviter une fin abrupte à votre quête, les joueurs trouverons la recette sur le corps, et pourrons poursuivre la collecte des ingrédients. Sachez cependant qu'aucune récompense bonus ne sera possible. De plus, le chef ne pourra pas vous aider à récupérer certains ingrédients, et vous devrez forcer d'autres rencontres pour obtenir l'information nécessaire. De plus, vous ne trouverez qu'une fraction de la récompense sur son corps.

Ingrédients

La pizza est constituée de 4 ingrédients. Le MJ est libre de les lister aux joueurs, de les laisser choisir l'ordre d'acquisition, ou de les laisser proposer des alternatives, mais les trois premiers ingrédients sont obligatoires pour la réussite.

La pâte

La pâte requiert des sous ingrédients communs. Ceux-ci peuvent être achetés, ou obtenus en aidant les PNJs. La farine sera volontairement en pénurie, et nécessitera d'aller se fournir "à la source" via une quête dédiée.

Les tomates (ou pomates)

L'option de facilité, c'est d'utiliser des pomates, moins bonnes que les tomates. Les pomates sont achetables, mais le mieux est de forcer les joueurs à travailler un peu pour les acheter. L'option des tomates créera un choix plus difficile : le marchand veut bien vous en vendre, mais vous devrez éliminer le chef Samray...

Le fromage

Le fromage est un bon moyen de faire jouer le background de vos joueurs en allant dans un abri pour échanger du fromage contre des drogues ou de l'équipement. Vous pouvez aussi demander au chef Samray de vous aider à en faire, contre du lait de brahmine, ce qui déclenchera aussi une petite quête.

La viande de fangeux (optionnel)

La viande de fangeux est optionnelle, mais déblocuera de meilleurs récompenses. Un groupe de haut niveau pourra tenter de s'attaquer directement à une reine fangeux. Un groupe plus faible mais qui à les yeux plus gros que le ventre pourra soit tenter la ruse, en demandant encore une fois l'aide du chef (mais la récompense sera moindre). Sinon, les joueurs se rabattrons sur des fangeux à carapace molle, bien plus accessibles.

Chapitre 1 : La pâte

Pour cet ingrédient, les joueurs devront faire jouer leurs contacts pour trouver un marchand qui pourrait les aider (différent de celui utilisé pour les ingrédients de la pâte). Les ingrédients sont relativement courant : du sel, de l'huile, de la levure et de la farine de grain rasoir. Naturellement, si vos joueurs sont riches, ils pourraient fortement écourter la quête. C'est pourquoi le mieux est de créer une pénurie d'ingrédients, gonflant le prix à plusieurs dizaines de capsules... ou en échange d'un petit service.

Huile, levure, sel

Si vos joueurs ne peuvent pas se payer ces ingrédients, envoyez les faire une petite quête de nettoyage à base d'infestation de goules ou de rataupes (ou d'écorceurs si leur niveau est élevé, mais leurs poches vides). Vous pouvez aussi les faire fouiller par-ci par là, peut-être que les dèsseront en leur faveur :

2d20	Loot
2	N'importe lequel des 3 composants ci-dessus
3 - 39	Loot normal du lieux (cfr livre de règles)
40	N'importe lequel des 3 composants ci-dessus

Farine de blé razoir

Par pure malchance, tous les marchands de la région sont à court de blé. Il doit y avoir un problème à la source : une ferme pas très loin d'ici. Les joueurs seront donc amenés à visiter cette ferme, et à ramener du blé. Arrivés sur place, lire le texte suivant

Parmis les champs de blés, vous distinguez une patrouille de Robots (Mr Handy) en train de s'affairer dans les champs. Après une analyse plus approfondie, il semblerait que leur programmation soit détraquée, car ils ne font qu'avancer aléatoirement, négligeant totalement le blé.

Un petit test de **PER + Survie** de difficulté 1 permettra aux joueurs de remarquer les corps des fermiers, lacérés et démembrés. Un second test de **INT + Médecine** montre que ce sont bien les robots responsables du massacre. Si les joueurs n'ont pas cette information, leur approche déclenchera automatiquement un combat. Si les joueurs décident d'attaquer, le même combat aura lieu avec un groupe de Mr Handy équipés de pinces et scies circulaires. En plus des loots classiques, les joueurs pourront emporter une caisse de blé pour finaliser cette quête, mais aussi fouiller la zone. En cas d'approche furtive, les joueurs devront réussir un ensemble de 2 tests de furtivité.

- **AGI + Furtivité** de difficulté 1 : vous passez le 1er robot sans problème (sinon, combat)
- **AGI + Furtivité** de difficulté 2 : vous passez le 2eme robot, et entrez dans la grange de stockage (sinon, combat, mais réduisez si possible le nombre d'ennemis) Les joueurs peuvent ensuite emporter une caisse de blé, mais ils ne peuvent pas fouiller la zone sans combattre.

Chapitre 2 : Les tomates/pomates

Les pomates sont les remplaçantes des tomates, mais tout le monde sait qu'elles sont bien moins bonnes, et que leur sauce est amère.

Pomates

Si les joueurs optent pour la "facilité" (les pomates), ils devront trouver un nouveau marchand (différent de celui utilisé pour les ingrédients de la pâte) en faisant jouer leurs contacts, ou en demandant au chef Samray.

Comme pour la pâte, les pomates coûtent anormalement cher, mais les joueurs peuvent réaliser une petite quête à base de nuisibles ou autres à exterminer. Le marchand sera ravi de leur offrir quelques pomates en dédommagement.

Tomates

L'acquisition de Tomates apporte un petit twist : le marchand est prêt à vous les céder si vous acceptez de tuer le chef Samray, qui aurait soit disant volé une partie de ses bien personnels. Attention que cela est fort tentant, mais diminuera fortement la récompense finale des joueurs. Le chef Samray essaiera donc de convaincre les joueurs, voir d'augmenter la récompense. Ceux ci peuvent évidemment refuser, et soit payer en capsules, soit tuer le marchand et récupérer ses tomates. Le marchand sera accompagné d'une escorte d'habitants des terres désolées (à adapter en fonction des joueurs). Si les joueurs refusent de tuer le marchand, mais ne peuvent pas payer, redirigez-les sur une zone proche à fouiller, avec ennemis ou non, selon la densité des combats que vous souhaitez pour cette quête.

Chapitre 3 : Le fromage

Pour ce troisième ingrédient, vous pouvez aiguiller vos joueurs sur deux voies. Soit le chef produira lui même le fromage, si vous lui apportez du lait de brahmine. Soit vous devrez en trouver au seul endroit qui pourrait encore en avoir : l'abri le plus proche (si des joueurs viennent d'un abri, ils peuvent aussi suggérer cette option).

Abri

Vos joueurs ont appris qu'un abri pas très loin organisait une forme de troc avec l'extérieur. L'abri est encore fermé, et défendu, mais ils devraient pouvoir échanger du fromage contre de l'équipement ou des drogues. Vos joueurs peuvent même les convaincre d'échanger contre autre chose. Par exemple les aider en réparant certaines défenses (**INT + Réparation** de difficulté 2). Le MJ peut décider d'ajouter un combat en faisant attaquer un groupe de pillards bien décidé à rentrer dans l'abri. Ce combat peut aussi servir comme monnaie d'échange avec l'abri.

Lait de Brahmine

Trouver une Brahmine nécessitera quelques contacts, mais ne devrait poser aucun problème particulier. La traite à proprement parler est un simple test **END + Survie** de difficulté 1, mais dès qu'un joueur commence, une meute de chiens attaque le groupe, et vous devrez les vaincre pour continuer. Une fois le lait rapporté, il faudra du temps pour en faire du fromage (mais tout le monde sait que le lait radioactif produit rapidement du fromage...), envoyez donc vos joueurs sur un autre ingrédient, ou laissez les récupérer, réparer, et se préparer pour la suite.

Chapitre 4 : La viande de fangeux

La viande est le dernier des ingrédients (si vous les récupérez dans l'ordre du document évidemment), mais n'oubliez pas qu'il est optionnel (bien qu'il n'y ait aucun avantage pour les joueurs à l'ignorer). Trois grandes options s'offrent au groupe : tuer une reine fangeux (quasi impossible pour des joueurs débutants, leurs armes ne pénétreront jamais la carapace), demander de l'aide au chef Samray, ou s'attaquer à des fangeux moins costauds.

Reine fangeux

Si les joueurs réalisent leur erreur, le chef Samray peut proposer un dernier deal : il a conservé pour l'occasion un Fatman et une unique mini-nuke. L'arme devrait être capable de tuer la reine, sans gâcher la viande (qui sera certes éparpillée, mais insensible aux radiations). Cependant, le chef devra négocier fortement avec les joueurs, menaçant de leur prêter contre leur récompense en capsule. (Libre aux joueurs de négocier, et au MJ de faire des concessions). Si l'attaque du fatman échouait, les joueurs peuvent tenter de tuer la reine, ou de fuir, pour se rabattre sur l'option suivante. Peut-être que les joueurs peuvent aussi faire appel à des alliés, comme La Confrérie de l'Acier, mais il faudra être particulièrement convaincant pour que ceux-ci déploient l'artillerie lourde pour une recette de cuisine...

Fangeux à carapace molles

Une cible bien plus à la portée des groupes débutants, en faisant affronter un mélange de fangeux et de jeunes fangeux au groupe. Le déceçage sera un succès garanti, mais les joueurs peuvent aussi récupérer de la viande bonus. Si vos joueurs sont épuisés par les combats, l'option d'amener des alliés pour faire le travail reste une option, tout comme l'utilisation du Fatman sur un nid de jeune fangeux...

Chapitre 5 : La préparation

La préparation est normalement une simple série de tests que vos joueurs peuvent tenter, et qui vous donnera une occasion de vous moquer d'eux à chaque échec (Je pense que vous aurez compris la référence "Samray", et ou chercher des répliques adaptées...).

Même en cas d'échec, la pizza sera une **réussite**. Si vous estimez que trop peu de combats ont eu lieu, c'est l'occasion de faire intervenir une faction locale, bien décidée à mettre la main sur cette "pizza". Le chef s'occupe alors de la préparation, et les joueurs gèrent la défense contre un groupe de pillards. Si le chef a été tué, ignorez cette option.

- Pâte : **AGI + Survie** de difficulté 2
- Sauce "Tomate" : **FOR + Survie** de difficulté 1
- Raper le fromage : **AGI + Survie** de difficulté 2
- (Optionnel) : La viande de fangeux : **INT + Survie** de difficulté 2
- Assembler le tout : **INT + Survie** de difficulté 2

Si le chef Samray a été tué par les joueurs, chaque test doit être refait jusqu'à la réussite.

Chapitre 6 : Récompenses et fin

Chef mort

Si le chef a été tué, il n'y a aucune récompense en dehors de l'expérience de quête et des objets récupérés. Cependant, la pizza peut encore vous apporter un petit bonus :

- Si aucun échec, la pizza est une **réussite**, et augmente votre réputation avec le campement local et rends 6V à tous les joueurs.
- Si au moins 2 échecs, la pizza est un **demi succès**, partagée entre les joueurs et rends 6PV à tout le monde.
- Si plus de 3 échecs, la pizza est un **échec** et est non comestible.

Chef en vie

- Si le chef est en vie, vous obtenez la meilleure des trois récompense ci-dessus.
- Si seuls les trois ingrédients obligatoires ont été récupérés, le chef Samray paie les joueurs, et quitte le groupe, déçu du résultat. Les joueurs peuvent tenter un test de **CHR + Discours** de difficulté 3 pour le convaincre de rester.
- Si des tomates ont été récupérées plutôt que des tomates, ajouter +20% à la récompense en capsules.
- Si de la viande de fangeux à carapace molle a été ramenée, les joueurs seront payés, mais peuvent convaincre le chef de rester avec eux en réalisant un test de **CHA + Discours** de difficulté 2
- Si de la viande de reine fangeux a été ramenée, le plat est un succès total, et le chef proposera aux joueurs de rejoindre leur (futur) campement. Cependant, selon la méthode, la récompense sera peut-être moindre.

Comptez environ 40 capsules de base, 48 avec des tomates, voir 50 pour arrondir à l'aide d'un petit test de **CHR + Troc** de difficulté 1

Chef Samray

Chef de renom

Le chef, une fois dans un campement, vous permet de débloquent les recettes **peu fréquentes** et **rare**s (vous devrez tout de même disposer des ingrédients)

Ravitaillement généreux

De plus, elle peut, une fois par session, si celle-ci commence au campement, confectionner gratuitement un plat de nourriture (utilisez une table de loot par exemple pour déterminer ce plat au hasard)

La compensation des perdants

En cas d'échec, ou si les joueurs n'ont pas de campement, mais que le chef est en vie, elle deviendra une rencontre aléatoire qui permettra de la réengager plus tard.

Dès

Événement

- 8 Le groupe arrive sur un sentier ou des blocs en bois sont alignés, chaque bloc affiche une lettre, et forment le nom d'un des joueurs, accompagné de "Je vous surveille" écrit dans le sable.
- 9 Les joueurs découvrent un distributeur de Nuka Cola presque intact, mais celui-ci n'accepte que de l'argent d'avant guerre.
- 10 Les joueurs découvrent un cercle de terre fraîchement rebouchée. Si ils décident de creuser, ils tombent sur une collection variée d'instruments de musiques cassés et de jouets en bois calcinés

Annexes

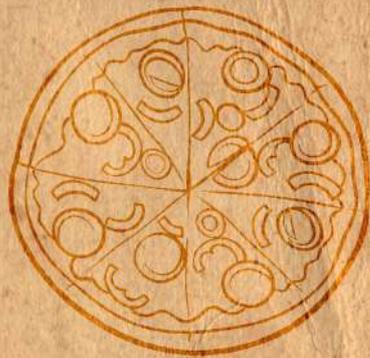
Rencontres aléatoires

Dès

Événement

- 1 Les joueurs arrivent dans un vieux parking et entendent un bruit venant du coffre d'une voiture. **PER + Crochetage** de difficulté 1. En cas de réussite, les joueurs trouvent un habitant baillonné, avec un sac de capsules et des munitions (jet de loot)
- 2 Les joueurs trouvent une tour, avec un moyen de l'escalader. Si ils grimpent, ils trouvent un sniper mort avec une balle dans la tête (son arme est rouillée) D'en haut, il peuvent faire un test de **PER + Survie** pour trouver une 2eme tour. Si ils l'escaladent, ils trouveront exactement la même scène.
- 3 Le groupe croise un homme nu courant vers eux, et pris en chasse par Radcerf
- 4 Le groupe de joueurs tombe sur trois personnes essayant de réparer un véhicule, l'un d'entre eux est allongé sous la voiture. Ils vous demandent de l'aide (pièces détachées ou **INT + Réparation** de difficulté 3, en échange de nourriture
- 5 Un supermutant lance un défi alcoolisé aux joueurs ! Réussissez une série de trois **FOR + Survie** de difficulté 1 pour voir qui tiendra le dernier (récompense en fonction des réussites
- 6 Une goule conduisant un bus tirés par des brahmines propose aux joueurs de les déposer quelquepart gratuitement
- 7 Le groupe de joueur remarque un coffre accroché à une branche suspendu au dessus d'un lac d'eau radioactive. **FOR + Athlétisme** de difficulté 1 pour atteindre le coffre. **PER + Crochetage** de difficulté 2 pour l'ouvrir (capsules, munitions, drogues)

Pizza



✶ Pâte marchand? Pénurie?

un classique : sel, huile, farine, levure.

Il faudra du blé rasoir

✶ Tomates

VRAIES tomates ! pas des pomates acides !

Peut-être chez Jaimie!
Pas possible de lui faire confiance !

✶ Fromage

Bon fromage rare. Presses alimentaires dans un abri?
Sinon du lait radioactif. Juste besoin de temps.

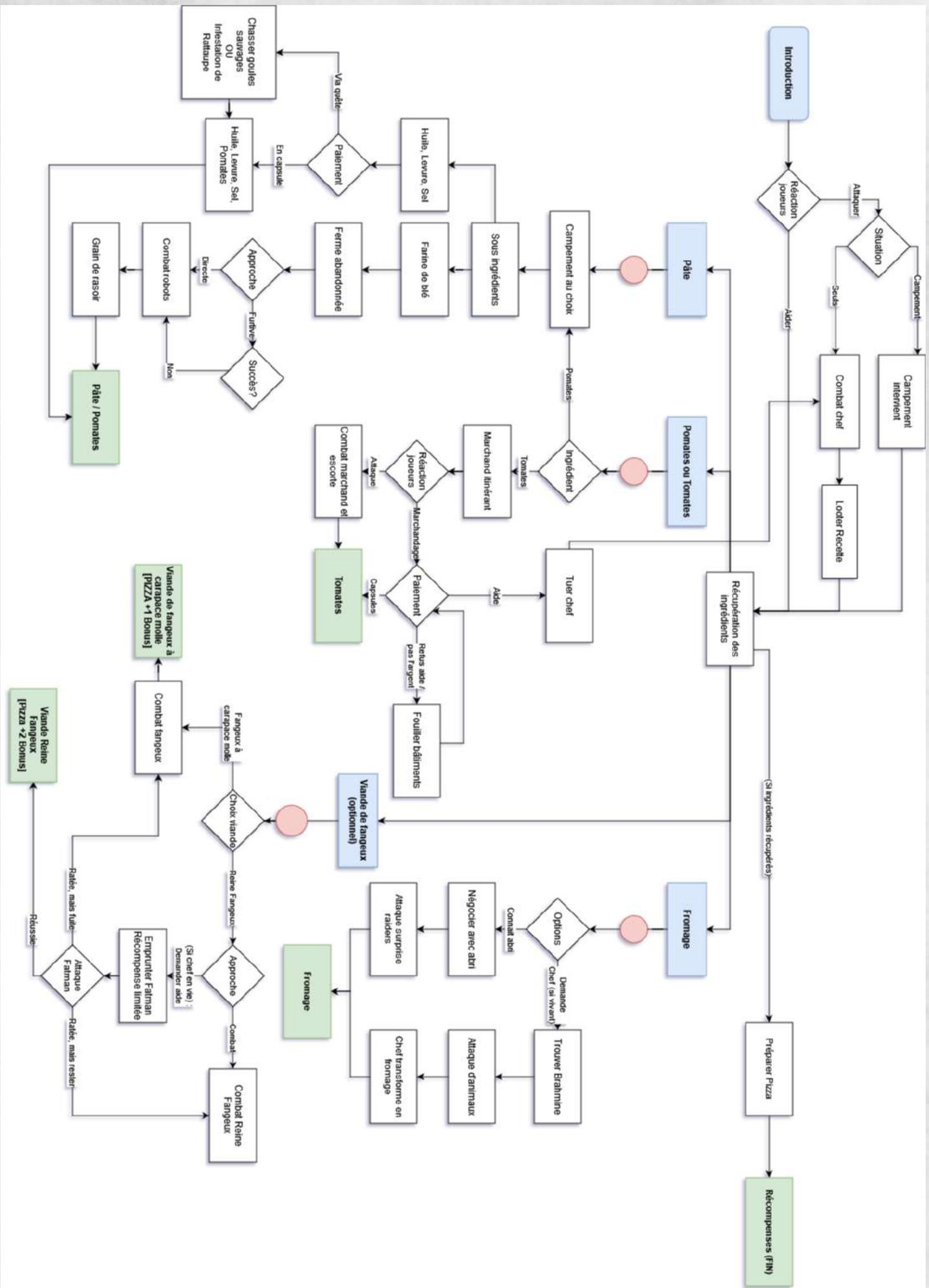
✶ Viande de fangeux Pas nécessaire, mais meilleur !

La viande de reine est la meilleure !

Les jeunes fangeux ont une viande tendre.



- 7 Litre payant l'indemnité Courant la
- 8 propriétés, possession et jouissance des habitations
- 9 S'inscrire aux Brevets que les habitants et
- 10 ou tarder aux Brevets par contre
- 11 Bureau filiation notaire Royal aux Brevets
- 12 Jour de janvier dernier, le commun de
- 13 quittant de, prouvent de, obligent de, nouveau de
- 14 Salet de passé ad



Fangeux

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
7	5	4	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1 (2 si la tête est visée)

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (buste, jambes, bras); 1 (tête)	2 (toutes)	Immunisté	4 (buste, jambes, bras); 2 (tête)

ATTAQUES

- **PINCES**: CORPS + Corps à corps (SR 11), 6  de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisté contre les radiations**: le fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Minuscule point faible**: le corps du fangeux est couvert d'une solide carapace, mais sa tête reste son point faible. La zone est petite et difficile à viser: la défense de cette localisation précise est donc de 2.
- **Aquatique**: le fangeux peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

Jeune Fangeux

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
4	4	1	—	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	8	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisté	0

ATTAQUES

- **PINCES**: CORPS + Corps à corps (SR 5), 3  de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisté contre les radiations**: le jeune fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Petit**: le jeune fangeux est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux du jeune fangeux sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, le jeune fangeux est tué s'il subit la moindre blessure.
- **Aquatique**: le jeune fangeux peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

Reine Fangeux

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
12	6	5	—	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
50	18	1 (2 si la tête est visée)

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
10 (buste, jambes, bras); 5 (tête)	7 (toutes)	Immunisté	9 (toutes)

ATTAQUES

- **PINCES**: CORPS + Corps à corps (SR 17), 12  de dégâts balistiques Brutaux
- **ASPERSION D'ACIDE**: CORPS + Corps à corps (SR 17), 10  de dégâts de radiation Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Frai de fangeux**: une fois par round, le MJ peut dépenser 4 PA au prix d'une action capitale afin de faire éclore 4 œufs de jeunes fangeux. Dans ce cas, la reine des fangeux ne peut pas entreprendre d'attaque au prix d'une action capitale dans le même round.
- **Immunisté contre les radiations**: la reine des fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisté contre la peur**: la reine des fangeux ne peut jamais être intimidée ou menacée. Elle ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de la menacer.
- **Minuscule point faible**: le corps de la reine des fangeux est couvert d'une solide carapace, mais sa tête reste son point faible. La zone est petite et difficile à viser: la défense de cette localisation précise est donc de 2.

Rataupe

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
5	4	2	-	2
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
7		9		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
1 (toutes)	0	Immunisé	0	

ATTAQUES

- **MORSURE:** CORPS + Corps à corps (SR 7), 4  de dégâts balistiques Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fouissage:** au prix d'une action capitale, le rataupe peut creuser un tunnel pour échapper à ses ennemis et se préparer pour son prochain assaut. Au cours de son prochain tour, il peut entreprendre une action mineure pour jaillir du sol à un emplacement situé à portée moyenne ou inférieure de l'endroit où il s'est enfoui sous terre. En dépensant 1 PA, il peut aussi ajouter 1  supplémentaire aux dégâts de sa morsure lorsqu'il émerge.
- **Sens aiguisés:** au moins l'un des sens du rataupe est particulièrement aiguisé. Le rataupe peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de PER. Il peut même détecter les créatures à l'air libre lorsqu'il est sous terre.
- **Immunisé contre les radiations:** le rataupe réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

INVENTAIRE

- **Dépeçage:** les pilleurs peuvent dépecer un rataupe mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de rataupe et 1 composant fréquent.

Goules

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
5	5	3	-	2
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
8		10		1
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.	
0	0	Immunisée	Immunisée	

ATTAQUES

- **MAINS NUES:** CORPS + Corps à corps (SR 8), 3  de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisée contre les radiations:** la goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre le poison:** la goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sauvage:** la goule sauvage manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. La goule sauvage ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.
- **Goule:** les radiations soignent la goule. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **Cadavre inanimé:** une goule sauvage à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de PER + Survie de difficulté 2 permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

INVENTAIRE

- 2  d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'une goule morte et peuvent être

Pillards

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	4	5	6	4

COMPÉTENCES

Armes de corps à corps*	2	Médecine	1
Armes légères*	2	Projectiles	1
Discrétion	1	Réparations	1
Mains nues	2	Survie	1
(* atout personnel)			

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
55 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, buste)	1 (bras, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES**: FOR + Mains nues (SR 8), 2  de dégâts balistiques
- **DÉMONTE-PNEU**: FOR + Armes de corps à corps (SR 8), 4  de dégâts balistiques
- **ARME DE FORTUNE**: AGI + Armes légères (SR 8), 3  de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher**: une fois par combat, le pillard peut « se lâcher » et tirer une salve de son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 ).

INVENTAIRE

Vêtement de cuir, arme de fortune, démonte-pneu, richesse 1.



Chiens

CORPS	ESPRIT	CÂC	DISTANCE	AUTRE
5	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE**: CORPS + Corps à corps (SR 8), 4  de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sens aiguisés**: au moins l'un des sens du chien est particulièrement aiguisé. Le chien peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de PER.

INVENTAIRE

- **Dépeçage**: les pilleurs peuvent dépecer un chien mort en réussissant un test d'END + Survie de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de chien errant.

Mr Handy

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	5	7	6	4

COMPÉTENCES

Armes à énergie *	3	Discours *	3
Armes de corps à corps *	3	Médecine	1
Armes légères	1	Réparation	2
(* atout personnel)			

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
75 kg	+0 	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunié	Immunié

ATTAQUES

- **PINCES**: FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 3  de dégâts balistiques, portée C
- **SCIE CIRCULAIRE**: FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 3  de dégâts balistiques Perforants 1, portée C

ATTAQUES

- **LANCE-FLAMMES**: PER + Armes à énergie (SR 10), 3  de dégâts énergétiques Persistants, portée C, cadence de tir 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot**: le Mister Handy est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunié contre les radiations**: le Mister Handy réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunié contre le poison**: le Mister Handy réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunié contre les maladies**: le Mister Handy est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Mister Handy**: le Mister Handy est doté d'une vision à 360° et de systèmes sensoriels améliorés qui lui permettent de détecter des odeurs, des produits chimiques et des radiations, ce qui se traduit par une difficulté réduite de 1 pour tous les tests de PER basés sur la vue et l'odorat. Il se déplace par propulsion, en flottant au-dessus du sol, et n'est donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles.

INVENTAIRE

- **Récupération**: les pileurs peuvent fouiller les restes d'un Mister Handy détruit grâce à un test d'INT + Science de difficulté 1. : En cas de réussite, ils récupèrent du carburant de lance-flammes pour 2d20 tirs, 2  composants fréquents, +1  par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

Habitant terres désolées

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	5	6	4

COMPÉTENCES

Armes de corps à corps	2	Réparations	1
Armes légères*	2	Survie *	2
Athlétisme	1	Troc	1
Discours	1		
Mains nues	1	(* atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES:** FOR + Mains nues (SR 8), 2  de dégâts balistiques
- **MACHETTE:** FOR + Armes de corps à corps (SR 9), 3  de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON:** AGI + Armes légères (SR 8), 5  de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aucune

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, fusil à double canon, richesse 1.

Scribe (Samray)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	7	5	4

COMPÉTENCES

Armes à énergie	2	Médecine	1
Crochetage	2	Réparations	2
Discours*	2	Science*	4
Discretion	2	Survie	1
		(* atout personnel)	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÂC	PTS DE CHANCE
100 kg	-	-

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES:** FOR + Mains nues (SR 5), 5  de dégâts balistiques
- **PISTOLET LASER:** PER + Armes à énergie (SR 8), 4  de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché
- **PISTOLET 10 MM:** AGI + Armes légères (SR 9), 4  de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Fiable
- **MACHETTE:** FOR + Armes de corps à corps (SR 10), 4  de dégâts balistiques Perforants 1