

# Fallout TACTICS

**Comment nous avons réussi à fabriquer les bombes qui  
ont aidé le monde entier à se sentir mieux.**

## **GUIDE DU COMBAT TACTIQUE**

**par l'association des anciens combattants  
de la Confrérie de l'Acier**



## AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## SOMMAIRE

<b>Installation</b> .....	<b>4</b>	Mode Continu .....	12
<b>Introduction</b> .....	<b>4</b>	Tour par tour individuel .....	12
<b>Démarrage</b> .....	<b>5</b>	Tour par tour par escouade .....	13
Menu principal .....	5	L'écran tactique .....	13
Commencer une campagne solo .....	6	Sélection d'un personnage .....	14
La campagne solo .....	7	Création d'un groupe de personnages.....	14
Missions d'entraînement .....	7	Déplacements.....	14
Parties multijoueur .....	8	Autres actions .....	15
Parties en réseau local .....	8	Pointeur .....	15
Trouver une partie sur Gamespy .....	8	L'interface de jeu .....	15
Parties en connexion TCP/IP directe .....	10	Fenêtre d'affichage .....	15
Connexion modem à modem.....	10	Mini-carte .....	15
Information sur les ports .....	11	Journal .....	16
Héberger une partie .....	11	Onglets de personnages .....	16
Types de parties multijoueur .....	12	Portrait .....	16
Modes de gestion des combats .....	12	Points d'Action .....	16
		Mains.....	16
		Boutons de mode de veille.....	17
		Mode de veille Défensif .....	17
		Mode de veille Agressif .....	17
		Boutons de position .....	17
		Bouton Index (IDX).....	17
		Bouton Inventaire (INV) .....	17



Bouton Personnage (PRS) .....	17	Nombre de messages .....	28
Bouton PIPBoy (PIP) .....	17	Tours de jeu .....	28
Bouton Menu (MNU) .....	18	Censure des textes .....	28
Bouton Riposte .....	18	Niveau de violence .....	28
Bouton Fin de tour (FIN TOUR) .....	18	Affichage .....	28
Bouton Fin de combat (FIN CMBT) .....	18	Résolution .....	28
Compindex .....	18	Dalles anti-aliasées .....	28
Inventaire .....	19	Personnages anti-aliasés .....	28
Echanger plusieurs objets .....	20	Pointeur .....	28
La feuille de personnage .....	20	SON .....	28
PIPBoy .....	21	Volume principal .....	28
Briefings .....	21	Volume des bruitages .....	28
Dialogues .....	21	Volume des musiques .....	28
Carte .....	21	Volume des voix .....	28
Archives .....	21	Sauvegarder/Charger une partie .....	29
OK .....	21	Sauvegarder la partie .....	29
Menu .....	22	Charger une partie .....	29
Racc. ....	22	Combat .....	30
Sauvegarder .....	22	Engager le combat .....	30
Charger .....	22	Points d'Action .....	30
Options .....	22	Viser un adversaire .....	31
Quitter partie .....	22	Ligne de mire et champ de vision .....	31
Retour jeu .....	22	Dégâts .....	31
Conversations .....	22	Coups critiques .....	32
Troc .....	23	Mort .....	32
Prix .....	24	Gains d'Expérience et de Niveaux .....	32
Les bases de la Confrérie .....	24	Personnages .....	33
Le général : briefings de missions .....	24	Statistiques .....	33
L'intendant : gestion de l'équipement .....	25	Statistiques dérivées .....	34
Maître des recrues :		Traits .....	38
Création de votre escouade .....	25	Compétences .....	40
Officier médical : soins .....	26	Dons .....	55
Mécanicien : véhicules .....	26	Grades .....	55
Carte du monde .....	26	Réputation .....	55
Véhicules .....	26	Autres détails .....	56
Monter et descendre d'un véhicule .....	26	Races .....	56
Déplacement du véhicule .....	27	<b>Crédits .....</b>	<b>59</b>
Combats et véhicules .....	27	<b>V.I Toujours a Votre Disposition .....</b>	<b>62</b>
Ecran des options .....	27	<b>Garantie Limitee .....</b>	<b>62</b>
JEU .....	27	<b>Site Web Interplay .....</b>	<b>63</b>
Déplacements .....	27		
Difficulté .....	27		



# INSTALLATION

Pour installer le jeu, placez le CD-ROM n° 1 de Fallout Tactics dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique (autorun) est activée, la fenêtre d'installation apparaîtra bientôt.

Si cet écran n'apparaît pas, vous devez exécuter le fichier SETUP.EXE qui se trouve à la racine du CD-ROM n° 1.

Le processus d'installation commencera alors. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Insérez les autres CD-ROM lorsque le programme vous les demandera. Vous aurez également la possibilité d'installer Gamespy Arcade, qui vous permettra de trouver des adversaires sur Internet.

Pour lancer le jeu une fois l'installation terminée, cliquez sur Démarrer -> Programmes -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> Fallout Tactics.exe

Pour consulter les informations de dernière minute et les éventuelles modifications apportées à ce manuel, veuillez lire le fichier Lisezmoi de Fallout Tactics. Ce fichier est situé dans le répertoire d'installation du jeu, mais vous pouvez également l'ouvrir en passant par le menu Démarrer -> Programmes -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> Fallout Tactics Readme.txt

# INTRODUCTION

Fallout Tactics est un jeu de combat tactique en équipe dont l'action se déroule dans l'univers de Fallout. Rassemblez vos hommes (ou vos femmes, vos mutants et vos animaux...) et partez affronter l'ennemi pour rétablir l'ordre dans les Terres Brûlées. Vous devrez exploiter intelligemment les compétences de vos soldats et l'équipement que vous récupèrerez si vous ne voulez pas rejoindre la poussière du désert.

Nous vous conseillons fortement de commencer par les missions d'entraînement. Vous apprendrez à utiliser l'interface, à vous déplacer et à combattre dans l'univers du jeu. Vous y découvrirez également quelques stratégies de base qui vous seront fort utiles dans vos futures missions. Pour en savoir plus, consultez la section Missions d'entraînement en page 7 de ce manuel.

La campagne solo est constituée d'une série de missions qui s'enchaînent pour vous raconter l'une des nombreuses histoires de l'univers de Fallout. Vous commanderez une escouade de soldats de la Confrérie de l'Acier. Vous serez responsable de leur équipement, de leur sécurité et de l'amélioration de leurs compétences. Pour en savoir plus, consultez la section Commencer une campagne solo en page 6.



Vous pouvez aussi affronter d'autres joueurs en créant une partie sur un réseau local ou sur Internet. Ces adversaires seront plus coriaces que ceux que vous rencontrerez dans la campagne solo. Choisissez vos soldats parmi les recrues disponibles et entrez dans le feu de l'action. Pour en savoir plus, consultez la section Parties multijoueur en page 8.

Ce chapitre décrit les menus principaux de jeu. Pour vous familiariser rapidement avec l'interface, le plus simple est de faire les missions d'entraînement proposées dans la partie Jeu en solo (voir page 7). Pour obtenir la liste des raccourcis clavier en cours de mission, appuyez sur la touche A.

## MENU PRINCIPAL

Lorsque vous chargez le jeu, les séquences cinématiques d'introduction se lancent automatiquement. Vous pouvez appuyer sur Echap pour les interrompre.

Une fois les vidéos terminées, le Menu principal apparaît.



*Le menu principal*

Vous pouvez alors choisir une des options suivantes :

**INTRO** : ce bouton vous permet de revoir l'introduction du jeu. N'hésitez pas à la montrer à vos amis...

**JEU SOLO** : cliquez sur ce bouton pour afficher le menu de jeu en solo (voir page 6).



**MULTIJOUEUR** : cliquez ici pour accéder à l'écran de lancement d'une partie multijoueur (voir page 8).

**OPTIONS** : ce bouton vous permet d'accéder au menu des options (voir page 27).

**CREDITS** : cliquez sur ce bouton pour voir la liste des personnes qui ont participé à l'élaboration de Fallout Tactics.

**QUITTER** : cliquez sur ce bouton pour quitter le jeu.

Le numéro de version du jeu est affiché en bas de cet écran. Visitez le site Internet [www.interplay.com/falloutbos](http://www.interplay.com/falloutbos) pour télécharger les éventuelles mises à jour.

## **COMMENCER UNE CAMPAGNE SOLO**

---



*Le menu de jeu solo.*

**ENTRAÎNEMENT** : cliquez sur ce bouton pour accéder aux missions d'entraînement.

**NOUVELLE PARTIE** : permet de commencer une nouvelle campagne en solo.

**CHARGER** : cliquez ici pour charger une partie précédemment sauvegardée (voir page 29).

**RETOUR** : vous permet de revenir au menu principal.



## LA CAMPAGNE SOLO

Une campagne est une série de missions. Au début de la campagne, vous ne disposez que d'un nombre limité de personnages. L'équipement disponible se résume à quelques armes peu puissantes et des armures rudimentaires. Vous ne possédez pas de véhicule et vos soldats sont inexpérimentés. Au fur et à mesure de votre progression, vous accéderez à des équipements plus puissants et vos hommes gagneront de l'expérience, s'ils survivent bien entendu.

Lorsque vous commencez une nouvelle campagne, vous devez choisir ou créer votre personnage. Il sera votre alter-ego dans l'univers de Fallout Tactics. Ce personnage devra participer à toutes les missions. Vous devez absolument le protéger, car s'il meurt, la partie est terminée et vous devrez charger une ancienne sauvegarde ou recommencer la campagne.

## MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Il y a deux types d'entraînements : l'entraînement de base et l'entraînement tactique. L'entraînement de base vous permet de vous familiariser avec l'interface, alors que les missions d'entraînement tactique vous présenteront des tactiques de combat élémentaires que vous pourrez appliquer dans le jeu.



*Les missions d'entraînement.*

Les missions d'entraînement utilisent des personnages spécifiques prédéfinis. Si vous perdez un de vos soldats au cours de ces missions, cela n'aura pas de répercussion sur vos autres parties.



Suivez à la lettre les instructions que vous recevrez. Cliquez sur OK pour fermer les fenêtres d'instructions. Si vous désirez revoir un des messages de l'instructeur, cliquez sur le bouton PIP et sélectionnez le message désiré.

Les missions d'entraînement tactique sont divisées en deux parties. Vous verrez tout d'abord une vidéo de démonstration commentée par l'instructeur. Vous pourrez ensuite tenter d'accomplir la mission par vous-même. Si vous suivez les conseils qui vous ont été donnés, vous ne devriez pas avoir de mal.

Vous pouvez interrompre la mission à tout moment en appuyant sur la touche Echap et en cliquant sur QUITTER LA PARTIE dans le menu qui apparaît.

## **PARTIES MULTIJOUEUR**

---

Vous avez trois possibilités de connexion pour affronter d'autres joueurs : le réseau local, la connexion TCP/IP directe ou l'utilisation du service de GameSpy. Pour lancer une partie en réseau local ou en TCP/IP direct, lancez Fallout Tactics normalement et cliquez sur MULTIJOUEUR dans le Menu principal. Pour jouer sur Internet en passant par GameSpy, lancez le programme GameSpy Arcade à partir du menu Démarrer -> Programmes.

L'écran de lancement d'une partie multijoueur contient une boîte de dialogue appelée Entrez un nom. Cliquez dessus et utilisez le clavier pour taper le nom ou surnom qui vous identifiera au cours de la session. La liste des serveurs actifs affiche toutes les parties en cours. Vous pouvez cliquer sur RETOUR pour revenir au Menu principal.

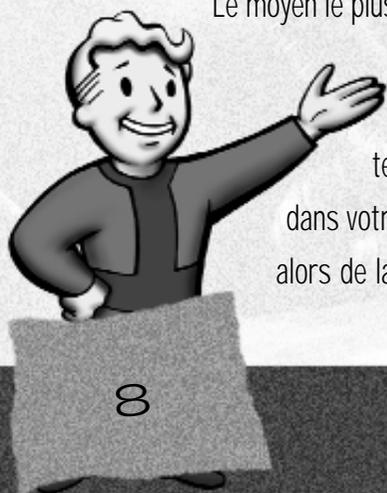
### **PARTIES EN RÉSEAU LOCAL**

Vous pouvez jouer à Fallout Tactics sur un réseau compatible TCP/IP. Notez que le protocole IPX n'est pas compatible avec le jeu.

Fallout Tactics affiche la liste des parties détectées sur votre réseau. Pour créer une nouvelle partie, cliquez sur HEBERGER. Pour rejoindre une partie existante, cliquez dessus puis cliquez sur REJOINDRE.

### **TROUVER UNE PARTIE SUR GAMESPY**

Le moyen le plus simple de trouver des adversaires pour jouer à Fallout Tactics sur Internet est de passer par GameSpy Arcade, dont le programme d'installation est présent sur le CD du jeu. Si vous n'avez pas installé Gamespy Arcade en même temps que le jeu, vous devez le faire en insérant le CD n° 1 de Fallout Tactics dans votre lecteur de CD-ROM. Pour trouver des adversaires sur Internet, il vous suffira alors de lancer Arcade et de suivre les instructions ci-dessous.





*Voici GameSpy Arcade.*

Vérifiez que Fallout Tactics apparaît bien dans Arcade : quand vous lancez Arcade, vous devriez voir une icône Fallout Tactics (ainsi que celles des autres jeux fonctionnant avec Arcade qui sont installés sur votre ordinateur) dans l'onglet "Games" sur le côté gauche de la fenêtre. Cliquez sur cette icône pour accéder à la fenêtre principale de Fallout Tactics. A partir de là, vous pourrez rencontrer et discuter avec d'autres joueurs, trouver des serveurs, créer votre propre serveur ou mettre à l'épreuve la patience des administrateurs du chat en testant l'efficacité des filtres de langage.

**Trouver un serveur :** la fenêtre Arcade de Fallout Tactics est divisée en deux sections. En haut, vous verrez la liste des serveurs qui hébergent une partie de Fallout Tactics. Sur chaque ligne, vous trouverez un certain nombre d'informations, comme le nom du serveur, le nombre de joueurs connectés et le ping du serveur. Le ping correspond au temps en millisecondes que mettent les informations pour voyager entre votre ordinateur et le serveur. Plus ce chiffre est faible, meilleure est la connexion. Si vous recherchez un serveur spécifique, vous pouvez utiliser les boîtes de texte situées en haut de la fenêtre pour trier les serveurs suivant un critère (nom, nombre de joueurs, ping, etc.)

**Rejoindre une partie :** lorsque vous avez trouvé un serveur qui vous convient, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton "Join Game", ou double-cliquez dessus dans la liste. Arcade affichera alors la fenêtre de préparation, dans laquelle vous pourrez discuter ou en savoir plus sur les autres joueurs. Cliquez sur le bouton "Ready" en haut de l'écran quand vous êtes prêt à jouer. Une fois que tout le monde est prêt, l'hôte peut lancer la partie. A ce moment là, Arcade lancera automatiquement Fallout Tactics et vous pourrez jouer.



**Créer une partie :** Arcade vous permet également de créer votre propre serveur si vous désirez héberger une partie de Fallout Tactics. Pour cela, cliquez sur l'icône Fallout Tactics dans la liste des jeux Arcade et cliquez sur le bouton "Create game" situé en haut de la fenêtre. Vous devrez entrer les paramètres de votre partie (nombre maximum de joueurs, nom du serveur et type de partie). Quand ce sera fait, Arcade créera une fenêtre de préparation pour vous, à laquelle les autres joueurs pourront se connecter pour jouer avec vous. Quand tous les joueurs présents dans la salle ont cliqué sur le bouton "Ready", vous pouvez lancer la partie en cliquant sur "Launch Game" en haut de l'écran. Ceci lancera alors le jeu.

### **Si vous rencontrez des problèmes ?**

Une aide en ligne est disponible en anglais à partir du logiciel Arcade. Si vous rencontrez des problèmes d'installation, de création de votre compte ou de configuration de la partie, consultez le site d'aide à l'adresse <http://www.gamespyarcade.com/help/> ou contactez-nous par e-mail en utilisant le formulaire prévu à cet effet (<http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>).

### **PARTIES EN CONNEXION TCP/IP DIRECTE**

Entrez l'adresse IP de l'hôte de la partie dans la fenêtre IP serveur (option). Appuyez sur ENTREE. Le bouton REJOINDRE s'allumera dès que le serveur aura été trouvé. Il suffit alors de cliquer dessus pour rejoindre la partie.

Si vous désirez obtenir l'adresse IP de votre ordinateur sous Windows 95, 98 ou ME, allez dans le menu Démarrer ->Exécuter puis tapez WINIPCFG et cliquez sur OK.

### **CONNEXION MODEM À MODEM**

En théorie, Fallout Tactics n'est pas compatible avec les connexions directes modem à modem. Cependant, Win98 SE ou plus vous permet d'émuler une connexion réseau entre deux ordinateurs reliés par modem. Si vous utilisez cette fonctionnalité, Fallout Tactics pensera que vous êtes en réseau et vous laissera lancer la partie.

La fluidité du jeu dépendra très largement de la rapidité et de la qualité de la connexion.



## INFORMATION SUR LES PORTS

Tous les joueurs doivent utiliser la version la plus récente de DirectX.

Les ports TCP et UDP suivants doivent être ouverts sur votre serveur proxy ou votre coupe-feu (firewall)

Connexion	Ports pour configuration client	Ports pour configuration de l'hôte
Connexion TCP initiale	47624 Sortant	47624 Entrant
TCP entrant	2300-2400	2300-2400
TCP sortant	2300-2400	2300-2400
UDP entrant	2300-2400	2300-2400
UDP sortant	2300-2400	2300-2400

Pour vérifier que ces ports sont bien ouverts, veuillez contacter votre administrateur réseau ou votre fournisseur d'accès Internet.

Si vous êtes l'administrateur du réseau, consultez la documentation fournie avec votre logiciel de réseau pour déterminer la procédure à suivre pour ouvrir ces ports.

## HÉBERGER UNE PARTIE

Entrez le nom du serveur (par défaut, le programme utilisera votre nom de joueur). Si vous le désirez, vous pouvez également mettre un mot de passe. Celui-ci devra alors être entré par tous les joueurs qui désirent se connecter à votre partie.

Vous pouvez paramétrer les options de jeu suivantes. Ces options ne pourront plus être modifiées une fois la partie commencée. Cliquez sur le bouton Options.

**Tours de jeu :** Mode Continu, Tour par tour Individuel ou Par escouade.

**Bande passante :** Très faible, Faible, Moyenne ou Elevée.

**Champ de vision :** Escouade (vous voyez ce que les soldats de votre escouade voient), Equipe (vous voyez ce que les membres de votre équipe voient) ou Désactivé (vous pouvez voir tout ce qu'il se passe sur la carte).

**Soldats par escouade :** indique le nombre maximum de soldats au sein d'une même escouade.

**Heure de départ :** Défaut, Aube, Jour, Soirée ou Nuit.



**Dégâts coéquipiers** : la probabilité de toucher un de vos hommes s'il se trouve entre vous et votre cible. Vous pouvez fixer cette valeur entre 0% et 100%, la valeur par défaut étant 25%.

**Régénération des PA** : détermine la vitesse de régénération des Points d'Action en mode Continu. La valeur par défaut est de 100%, mais vous pouvez l'ajuster entre 25% et 200%.

**Temps limité (tour)** : temps en secondes alloué aux joueurs pour effectuer leur tour en mode Tour par tour (individuel ou par escouade). 0 seconde signifie qu'il n'y a pas de limite de temps.

**Temps limité (partie)** : durée maximale de la partie en minutes. 0 signifie que la partie ne s'arrêtera pas tant qu'une équipe ne sera pas victorieuse.

**Points d'escouade** : détermine le nombre de points alloués à chaque joueur pour créer leur escouade. Cliquez sur LANCER PARTIE quand vous êtes prêt. Cliquez sur QUITTER PARTIE pour annuler.

## TYPES DE PARTIES MULTIJOUEUR

**Il y a quatre types de parties multijoueur** : Affrontement, Assaut, Capture du drapeau et Chasse au trésor. En mode Affrontement, vous devez vaincre les équipes adverses. En mode Assaut, une équipe doit atteindre un d'objectif pendant que les autres tentent de l'en empêcher. En mode Capture du drapeau, chaque équipe doit capturer le drapeau adverse et le ramener à sa base. En mode Chasse au trésor, votre équipe doit ramasser le plus d'objets possible dans un certain laps de temps, en empêchant l'adversaire de faire la même chose.

## MODES DE GESTION DES COMBATS

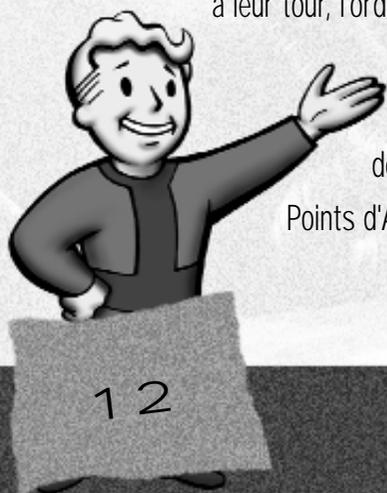
Fallout Tactics vous propose trois modes de jeu. Ces trois modes se ressemblent beaucoup, mais ils diffèrent dans leur manière de gérer les combats.

### MODE CONTINU

C'est le mode de jeu par défaut. Dans ce mode, tous les joueurs jouent simultanément. Vous pouvez vous déplacer librement, mais toutes les autres actions nécessitent des Points d'Action. Les Points d'Action se régénèrent automatiquement. Plus un personnage possède de PA, plus la vitesse de régénération de ces points sera élevée.

### TOUR PAR TOUR INDIVIDUEL

C'est le mode de jeu qui ressemble le plus à celui des autres jeux Fallout. Les personnages jouent chacun à leur tour, l'ordre de jeu étant déterminé par les statistiques de Séquence. Les personnages ne peuvent pas jouer dans le désordre, sauf s'ils utilisent la commande Repousser l'Action, qui permet à un personnage de descendre dans la liste de l'ordre de jeu. Quand tous les personnages ont eu la possibilité de jouer, les Points d'Actions sont régénérés et un nouveau tour de jeu commence.



## TOUR PAR TOUR PAR ESCOUADE

Ce mode est une variante du mode TpT individuel. Dans ce mode, tous les personnages contrôlés par un même joueur peuvent agir en même temps. Quand toute l'escouade a terminé, c'est au joueur suivant (ou à l'ordinateur) de jouer. Et ainsi de suite...

Lorsque l'on dit qu'une règle s'applique au mode Tour par tour (TpT), cela signifie qu'elle est valable en mode TpT individuel et en mode TpT par escouade.

Il est possible de modifier le mode de jeu à tout moment au cours d'une partie solo à partir de l'écran des Options (voir page 27).

Pour les parties multijoueur, c'est l'hôte qui détermine le mode de jeu. Il ne peut plus être changé une fois la partie commencée.

## L'ÉCRAN TACTIQUE

---

L'écran tactique est l'écran principal de jeu de Fallout Tactics.



*L'écran tactique -- c'est ici que se déroule la vie dans le désert...*

La partie supérieure de l'écran est la fenêtre de jeu. C'est ici que l'action a lieu. Vous pouvez ordonner à vos troupes de se déplacer et de tirer ou d'exécuter de nombreuses actions : ramasser un objet, parler à des gens, ouvrir une porte, crocheter une serrure et fouiller des vieux tas de débris qui prennent la poussière depuis plus de 60 ans.



La partie inférieure de l'écran est l'interface. Vous pourrez obtenir une description détaillée de l'interface en page 15.

Placez votre pointeur sur un bouton ou une fenêtre de l'interface pour faire apparaître une infobulle d'information.

## SÉLECTION D'UN PERSONNAGE

Vous pouvez cliquer sur vos personnages pour les sélectionner. Cliquez en maintenant la touche MAJ enfoncée pour ajouter un personnage à votre sélection actuelle ou pour désélectionner un personnage déjà sélectionné. Vous pouvez également tracer une boîte de sélection autour de vos soldats pour sélectionner plusieurs personnages. Pour cela, cliquez et déplacez votre souris en maintenant le bouton enfoncé.

Il existe également un moyen de sélectionner vos personnages même lorsqu'ils ne sont pas visibles à l'écran : il suffit de cliquer sur leur onglet de personnage (voir page 16).

Appuyez sur les touches F1 à F6 pour sélectionner les membres de votre escouade.

Appuyez sur F12 pour sélectionner tous vos personnages.

## CRÉATION D'UN GROUPE DE PERSONNAGES

Vous pouvez créer des groupes afin de sélectionner plus rapidement vos tireurs d'élite ou vos spécialistes du combat rapproché. Utilisez les combinaisons de touches Ctrl+F7 à Ctrl+F11 pour assigner à un groupe les soldats actuellement sélectionnés. Appuyez par la suite sur les touches F7 à F11 pour sélectionner ce groupe.

## DÉPLACEMENTS

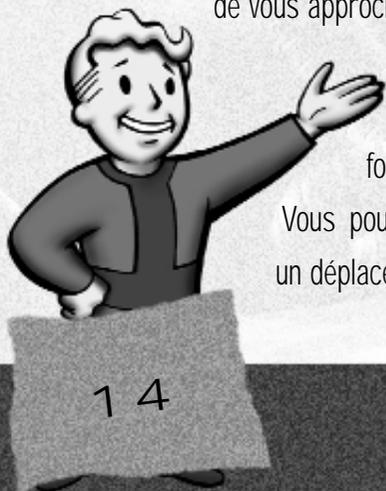
Vous donnez les ordres de déplacement dans la fenêtre de jeu.

Cliquez sur le sol pour déplacer les personnages sélectionnés. En mode Tour par tour, laissez le pointeur sur une destination pour connaître le nombre de Points d'Action nécessaires pour atteindre cet endroit. Si le pointeur se transforme en X, cela signifie que vous êtes trop loin ou que quelque chose bloque le chemin.

Cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour forcer le déplacement. Ceci vous permet par exemple de vous approcher d'une porte sans l'ouvrir automatiquement.

Cliquez en maintenant la touche MAJ enfoncée pour courir. Si l'option Déplacements est réglée sur Courir, maintenez la touche MAJ enfoncée pour forcer votre personnage à marcher.

Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche CORRECTION pour interrompre un déplacement.



## AUTRES ACTIONS

Cliquez sur un objet pour le fouiller, l'ouvrir, le ramasser ou l'utiliser.

Cliquez sur un ennemi pour lui tirer dessus. Un clic droit permet de tirer sur un ennemi ou sur un endroit. Ctrl+clic droit force le tir, même sur un personnage neutre ou allié. Pour en savoir plus, consultez la section Combat en page 30.

## POINTEUR

Le pointeur change d'apparence pour vous indiquer l'action qui sera effectuée lorsque vous cliquerez. Par exemple, si vous placez votre pointeur sur un personnage non hostile, l'icône de visée sera accompagnée d'une bulle de dialogue, indiquant que vous pouvez parler avec cette personne. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, le pointeur affichera la probabilité d'atteindre cette personne avec l'arme sélectionnée.

## L'INTERFACE DE JEU

---

L'interface de jeu se situe en bas de l'écran tactique. Elle vous donne accès à de nombreuses commandes de jeu et vous renseigne sur le statut de vos personnages.

De gauche à droite :

**Fenêtre d'affichage** : cette fenêtre peut afficher soit la mini-carte, soit le journal. Lorsque la mini-carte est affichée, les symboles plus et moins peuvent être utilisés pour faire un zoom avant ou arrière. Quand le journal est affiché, une barre de défilement permet de faire défiler le texte.

**Mini-carte** : cliquez sur ce bouton pour voir la mini-carte. Les points blancs représentent vos hommes. Les points verts symbolisent les personnages neutres et les rouges les ennemis. Lorsqu'un point est gris, c'est que le statut du personnage est encore inconnu.



*L'interface - mode  
Continu*

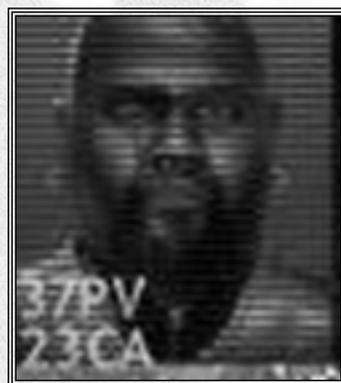


**Journal** : cliquez sur ce bouton pour voir le journal. La quantité de messages qui apparaissent dans le journal est déterminée par l'option Nombre de messages (voir page 27). Le journal vous donne des informations sur les combats et sur le résultat de vos actions dans le jeu.



*Voici à quoi ressemble le journal.*

**Onglets de personnages** : chaque soldat de votre escouade dispose de son onglet de personnage dans l'interface. Cet onglet vous permet de le sélectionner, même s'il n'est pas à l'écran, et vous donne des informations sur son état de santé. Il suffit de cliquer sur l'onglet pour sélectionner le personnage. Maintenez la touche MAJ enfoncée quand vous cliquez pour sélectionner plusieurs personnages. Faites un clic droit sur un onglet pour centrer la vue sur ce personnage.



*Un portrait de personnage.*

**Portrait** : affiche un portrait du personnage sélectionné. La Classe d'Armure et les Points de Vie du personnage sont également rappelés.

**Points d'Action** : montre le nombre maximal de Points d'Action dont dispose le personnage. Les lumières s'éteignent au fur et à mesure que ces Points sont utilisés.



*Ce bouton représente une arme.*

**Mains** : chaque personnage peut porter un objet dans chaque main. Ces deux boutons représentent les deux mains de votre personnage. Cliquez sur un bouton pour activer l'objet ou l'arme. Voir la section Inventaire, page 19.

Le mode d'utilisation de l'arme est indiqué en haut à droite. Le nombre de PA nécessaires s'affiche en bas à gauche. L'icône de tir ciblé apparaît en bas à droite. La barre verte représente la quantité de munitions restante. S'il s'agit d'une arme cumulable, comme les grenades, le chiffre en haut à gauche vous indique combien il en reste dans votre inventaire. Faites un clic droit sur l'arme pour changer de mode de tir. Appuyez sur la touche T ou cliquez sur l'icône en bas à droite pour activer ou désactiver le mode tir ciblé (les tirs ciblés coûtent 1 PA de plus, mais vous permettent de viser une partie spécifique du corps). Voir la section Combat, page 30.



Le nombre de PA nécessaires pour utiliser un objet s'affiche également en bas à gauche. Si l'objet a un nombre d'utilisations limité (comme les Trousses de soins), une barre verte sur la droite reflète sa durée de vie résiduelle. S'il s'agit d'un objet cumulable, le chiffre en haut à gauche vous indique combien il en reste dans votre inventaire.



*Ce bouton représente un objet.*

Si votre race, votre position ou votre force ne vous permettent pas d'utiliser un objet, celui-ci apparaîtra en rouge.

**Boutons de mode de veille** : ces boutons n'apparaissent qu'en mode Continu. En mode Tour par tour, ils sont remplacés par le bouton Riposte (voir page 18). De haut en bas : aucun mode de veille, mode de veille Défensif et mode de veille Agressif.

**Mode de veille Défensif** : le personnage vous alertera quand il repère un ennemi en faisant clignoter son onglet de personnage. Si on lui tire dessus, il ripostera.

**Mode de veille Agressif** : ce personnage engagera le combat avec les ennemis qu'il rencontre.

Les personnages en mode Agressif ne tireront pas si leur probabilité d'atteindre leur cible est trop faible (voir la section Combat, page 30). Vous pouvez modifier ce pourcentage seuil en faisant un clic droit sur n'importe quel bouton de mode de veille. Les valeurs disponibles sont : 95% (ne tirer que s'il est presque sûr de toucher), 66% (tirer dès qu'il est dans de bonnes conditions), 33% (tirer dès qu'il y a un risque) et 1% (allez, on fait tout péter !).

**Boutons de position** : il y a trois boutons de position qui vous permettent de vous tenir debout, de vous accroupir ou de vous allonger par terre. Pour connaître leurs effets sur le combat, rendez-vous page 30.

**Bouton Index (IDX)** : ce bouton permet d'activer l'index des compétences (le Compindex pour les intimes). Voir page 18.

**Bouton Inventaire (INV)** : affiche la fenêtre d'inventaire (voir page 19).

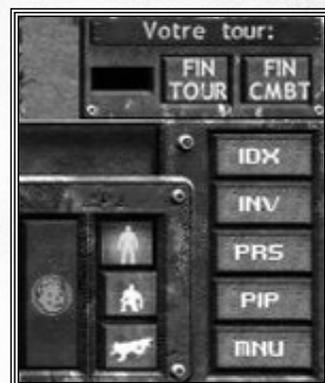
**Bouton Personnage (PRS)** : ouvre la feuille de personnage (voir page 20).

**Bouton PIPBoy (PIP)** : cliquez ici pour activer le PIPBoy (voir page 21).



**Bouton Menu (MNU)** : affiche le menu de jeu (voir page 22).

**Bouton Riposte** : lorsque vous jouez en mode Tour par tour, les boutons de veille se transforment mystérieusement en bouton Riposte (sauf certaines nuits de pleine lune). Cliquez sur ce bouton pour mettre le personnage sélectionné en mode Riposte. Ceci lui permettra de tirer une fois automatiquement pendant le tour d'un autre personnage. Utilisez cette fonction pour couvrir un couloir ou une porte. Le mode Riposte ne peut être sélectionné qu'au tout début du tour de votre personnage.



*L'interface -  
mode Tour par tour*

**Bouton Fin de tour (FIN TOUR)** : cliquez sur ce bouton pour mettre fin au tour de votre personnage (en mode TpT individuel) ou de votre escouade (en mode TpT par escouade).

**Bouton Fin de combat (FIN CMBT)** : cliquez sur ce bouton pour tenter de mettre fin au combat en cours. S'il y a d'autres personnages qui désirent continuer le combat, votre tour se terminera et le combat continuera. Vous ne pouvez pas mettre fin au combat dans une partie multijoueur en tour par tour.

## COMPINDEX

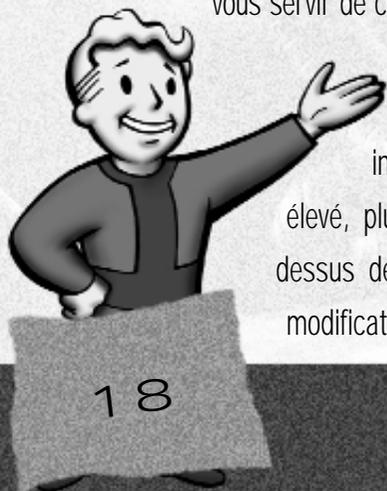
Certaines compétences sont utilisées automatiquement, comme les compétences d'armes. D'autres requièrent que vous les activiez si vous désirez les utiliser. Une des façons d'utiliser ces compétences est de passer par le Compindex. Cliquez sur le bouton IDX dans l'interface ou appuyez sur C pour ouvrir le Compindex. Cliquez sur FERMER ou sur une des compétences pour fermer le Compindex.

Huit compétences sont disponibles dans le Compindex. Cliquez sur l'une d'entre elles pour utiliser une compétence. A l'exception de Discretion, toutes les compétences ont besoin d'une cible. Le pointeur se changera donc en réticule. Vous n'aurez plus qu'à cliquer sur la fenêtre de jeu pour désigner la cible sur laquelle vous désirez utiliser la compétence. Si vous changez d'avis et que vous ne voulez plus vous servir de cette compétence, faites un clic droit pour annuler.



*Le célèbre  
Compindex !*

Le pourcentage situé à côté de la compétence vous indique la probabilité de réussite. Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez de chances de réussir. Les compétences peuvent monter au-dessus de 100%, mais il y a toujours 5% de risque d'échec, quels que soient les modificateurs et le pourcentage de maîtrise de la compétence.



# INVENTAIRE

Les objets que transportent les personnages sont regroupés dans la fenêtre d'inventaire. Cliquez sur le bouton INV dans l'interface ou appuyez sur la touche I pour ouvrir l'inventaire. Une fois la fenêtre ouverte, vous pouvez cliquer sur les onglets de personnages pour consulter l'inventaire des autres personnages.

La fenêtre d'inventaire regroupe les objets transportés par le personnage sélectionné, ainsi qu'un écran de statistiques et un emplacement d'armure. Cliquez sur le bouton OK pour fermer la fenêtre.



*La fenêtre d'inventaire.*

*Tout ce que vous possédez est là.*

L'écran des statistiques récapitule le nom de votre personnage, ses statistiques primaires, ses Points de Vie actuels et maximum, l'arme ou l'objet actuellement sélectionné et les statistiques d'armure. Des statistiques sur l'arme que vous avez en main sont également affichées : dégâts, portée, quantité de munitions actuelle et maximale et type de munitions chargées. Vous ne pouvez charger qu'un seul type de munitions à la fois.

Pour obtenir la description d'un objet placé dans l'inventaire, il suffit de cliquer dessus. Pour revenir à l'écran de statistiques, cliquez sur la description de l'objet.

Double-cliquez sur un objet pour l'utiliser sur le personnage.

Pour équiper un personnage, cliquez sur un objet et faites-le glisser jusqu'à une case main (ou vers l'emplacement d'armure s'il s'agit d'une armure). Les armes sont automatiquement chargées quand vous les faites glisser dans votre main et déchargées quand vous les replacez dans l'inventaire. Vous pouvez charger un autre type de munitions en faisant glisser les munitions désirées sur l'arme quand elle est placée dans votre main.

Pour poser quelque chose par terre, faites-le simplement glisser depuis l'inventaire jusqu'au sol. L'objet apparaîtra alors au pied de votre personnage.

Pour échanger des objets avec un autre personnage de votre escouade, vous devez tout d'abord faire en sorte que les deux personnages soient l'un à côté de l'autre. Faites ensuite glisser l'objet vers l'onglet du personnage désiré ou directement sur le personnage. Si les deux personnages sont trop éloignés, un message



vous indiquera que l'échange n'est pas possible. Les personnages doivent être à moins de trois mètres l'un de l'autre.

## ECHANGER PLUSIEURS OBJETS

Si vous sélectionnez plusieurs objets à déplacer, la fenêtre d'échange apparaît.

Vous pouvez utiliser soit la souris, soit le clavier pour entrer le chiffre souhaité. Le bouton TOUT permet de tout transférer. EFFACER remet le compteur à 0. Cliquez sur OK pour transférer les objets ou sur ANNULER pour annuler l'opération.



*La fenêtre d'échange.*

## LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour consulter les statistiques complètes d'un personnage, cliquez sur le bouton PRS ou appuyez sur la touche F.

Pour obtenir des informations sur une statistique, une compétence, un trait ou un don, il suffit de cliquer dessus.

Vous ne pouvez consulter les statistiques que d'un personnage à la fois. Cliquez sur les onglets ou sur les portraits pour sélectionner les autres personnages. Même si vous utilisez la touche MAJ pour sélectionner plusieurs personnages en même temps, les personnages seront affichés un par un. Pour modifier l'ordre des personnages, faites un clic droit sur deux portraits pour échanger leur position.



*La feuille de personnage.*

*Que d'informations sur une seule page !*

Lorsqu'un personnage gagne un niveau, vous pouvez utiliser la feuille de personnage pour améliorer ses compétences et, parfois, acquérir un nouveau don. Consultez la section Personnages, page 33.



# PIPBOY

Le PIPBoy est un Processeur d'Information Personnel, un appareil portable très pratique pour enregistrer toute sorte de choses. Pour le consulter, cliquez sur le bouton PIP ou appuyez sur P.

Le PIPBoy stocke tous les briefings et les conversations. De plus, les scribes de la Confrérie y téléchargent les renseignements dont ils disposent sur la mission en cours, y compris une carte de la zone d'action.



*Ah ! Le fameux PIPBoy !*

En haut du PIPBoy, vous verrez la date et l'heure actuelle.

Il y a cinq boutons qui contrôlent les différentes fonctionnalités du PIPBoy :

**BRIEFINGS** : vous permet de relire les différents briefings de mission et de connaître le statut des missions que vous avez commencées. Cliquez sur un des titres pour lire le briefing correspondant. Cliquez sur RETOUR pour revenir à la liste des briefings.

**DIALOGUES** : toutes les conversations importantes que vous pouvez avoir au cours de votre mission avec les habitants des Terres Brûlées sont enregistrées ici. Cliquez sur un des titres pour lire la conversation correspondante. Cliquez sur RETOUR pour revenir à la liste des conversations.

**CARTE** : ce bouton vous permet d'afficher la carte de la mission en cours, ainsi que tous les renseignements collectés par la Confrérie sur ce qui vous attend. Cliquez sur les zones entourées d'un cercle sur la carte pour lire ces informations. Le cercle vert représente votre position de départ. Dans certaines missions, vous devrez revenir à ce point d'évacuation pour terminer votre travail. La carte n'est disponible qu'une fois que vous êtes arrivé sur le lieu de votre mission.

**ARCHIVES** : vous permet de revoir toutes les séquences cinématiques que vous avez déjà visionnées.

**OK** : cliquez ici quand vous avez terminé de consulter le PIPBoy.



## MENU

---

Appuyez sur la touche Echap ou utilisez le bouton MNU de l'interface pour faire apparaître le menu de jeu.

**RACC. CLAVIER** : cliquez sur ce bouton si vous désirez connaître la liste des raccourcis clavier disponibles et les fonctionnalités de la souris. Vous pouvez également appuyer sur A.

**SAUVEGARDER** : disponible lors du jeu en solo uniquement, ce bouton vous permet de sauvegarder la partie en cours. Pour en savoir plus, consultez la section Sauvegarder/Charger une partie, page 29.

**CHARGER** : disponible lors du jeu en solo uniquement, ce bouton vous permet de charger une partie précédemment sauvegardée.

**OPTIONS** : cliquez ici pour accéder au menu des options, où vous pourrez ajuster les paramètres de jeu, de son et d'affichage. Voir page 27.

**QUITTER PARTIE** : ce bouton quitte la mission en cours sans sauvegarder et permet de retourner au menu principal. Une boîte de dialogue vous demandera de confirmer votre choix.

**RETOUR JEU** : permet de reprendre la partie en cours.

## CONVERSATIONS

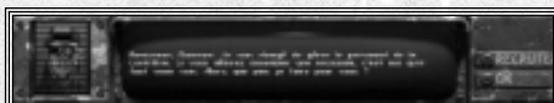
---

Vous ne pouvez entamer une conversation qu'avec les personnages neutres ou amicaux. Cliquez sur un personnage pour lui parler. S'il a quelque chose à vous dire, du texte s'affichera soit au-dessus de sa tête, soit dans une fenêtre de dialogue.



*Voici un exemple de texte flottant.*

Lorsqu'une personne n'a pas grand chose à raconter, le texte flottera au-dessus de sa tête. Soyez tout



*Voici une fenêtre de dialogue.*



Les personnages qui ont beaucoup de choses à dire afficheront leur texte dans une fenêtre de dialogue. Cette fenêtre apparaît en bas de l'écran, à la place de l'interface. L'apparition d'une fenêtre de dialogue met le jeu en pause, vous avez donc tout votre temps pour écouter et lire ce qu'ils ont à vous dire. Cliquez sur OK pour reprendre la partie quand vous avez terminé. Le volume des voix peut être réglé dans la section Son du menu des options, voir page 28.

## TROC

La bombe nucléaire ayant temporairement nettoyé la surface de la planète de tout hypermarché, il est devenu difficile de s'approvisionner en bien de consommation courante et en engins de destruction massive. C'est pourquoi la plupart des habitants des Terres Brûlées sont toujours prêts à faire du troc. L'interface de troc est là pour vous aider à échanger vos possessions avec d'autres personnages. Pour savoir si un personnage est disposé à négocier avec vous, engagez la conversion avec lui. Si le bouton TROC apparaît en bas à droite de sa fenêtre de dialogue, cliquez dessus pour commencer la négociation.



*Voici l'écran de troc. Vous êtes à gauche et l'autre personnage est à droite.*

L'écran de troc est divisé en quatre parties : votre inventaire, les objets dont vous êtes prêt à vous débarrasser, les objets que vous désirez récupérer et l'inventaire de l'autre personnage.

Faites glisser les objets de votre inventaire que vous êtes prêt à céder vers la partie gauche de la table de négociation. La valeur de ces objets s'affiche en bas de cette fenêtre. Faites glisser les objets que vous désirez en échange depuis l'inventaire de l'autre personnage vers la partie droite de la table de négociation. La valeur de ces objets s'affiche également en bas de la fenêtre. Quand les valeurs sont équivalentes (ou que ce que vous offrez est supérieur à ce que vous récupérez), cliquez sur le bouton OFFRIR. Si l'autre partie est satisfaite de l'échange, les objets seront transférés d'un inventaire à l'autre et vous pourrez continuer votre partie.

Si vous déplacez plusieurs objets en même temps (munition ou stimpacks), la fenêtre d'échange apparaît. Vous pouvez utiliser soit la souris, soit le clavier pour entrer la quantité à transférer.



Vous pouvez enlever des objets de la table de négociation en les faisant glisser dans l'inventaire de leur propriétaire.

Si le personnage n'accepte pas l'échange, vous devrez offrir plus d'objets ou en demander moins en échange. Les chiffres qui s'affichent en bas des tables vous permettent d'évaluer la valeur de ce que vous offrez et réclamez. Appuyez de nouveau sur le bouton OFFRIR quand vous aurez équilibré l'échange.

## **PRIX**

De nombreux facteurs déterminent la valeur des objets que vous échangez. Bien entendu, votre compétence Marchandage a une importance prépondérante : plus elle sera élevée, plus vous arriverez à tirer d'argent de ce que vous offrez. La compétence de Marchandage de la personne avec qui vous négociez influe également sur la négociation. Certaines personnes ont naturellement tendance à faire payer plus cher leurs possessions (les marchands par exemple). Votre réputation peut aussi entrer en ligne de compte. Vous obtiendrez de meilleurs prix si l'autre personne vous trouve sympathique.

Vous pouvez ANNULER la transaction. Tous les objets retourneront alors dans l'inventaire de leurs propriétaires respectifs.

Pour connaître une autre méthode d'acquérir des biens, étudiez l'utilisation de la compétence Vol en page 39.

## **LES BASES DE LA CONFRÉRIÉ**

---

La Confrérie de l'Acier a découvert l'emplacement de plusieurs anciennes bases fortifiées, appelées bunkers, réparties sur le territoire américain. Au fur et à mesure de sa progression, la Confrérie investit et retape ces lieux pour créer des avant-postes opérationnels.

Vous retournerez à la base entre chaque mission. Parlez aux différentes personnes qui y travaillent pour obtenir vos instructions, constituer votre escouade et équiper vos hommes.

### **LE GÉNÉRAL : BRIEFINGS DE MISSIONS**

Cliquez sur le général pour faire apparaître le menu de briefing. S'il y a plusieurs missions disponibles, vous pouvez choisir le briefing que vous désirez entendre.



## L'INTENDANT : GESTION DE L'ÉQUIPEMENT

L'intendant gère l'équipement de la Confrérie. Il pourra vous fournir en armures, munitions et autres objets utiles. Cependant, rien n'est gratuit. Les membres de la Confrérie doivent rapporter des objets de leurs différentes missions afin d'alimenter l'inventaire de la Confrérie. De nouveaux objets seront disponibles au fur et à mesure de votre avancement.

Les intendants n'ont pas pour consigne d'être philanthropes. Chez eux, l'avarice est un art !

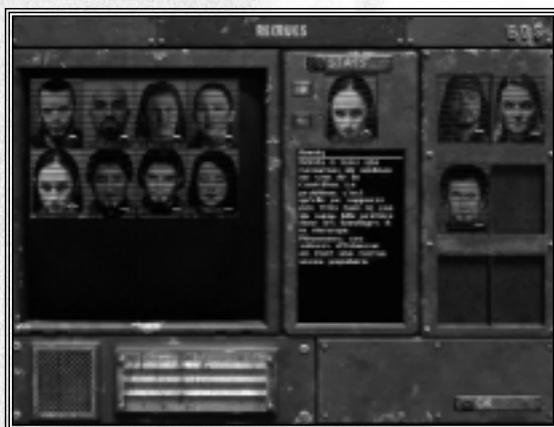
Cliquez sur l'intendant pour entamer la négociation. Cliquez ensuite sur le bouton TROC pour consulter l'équipement disponible. Reportez-vous à la section Troc en page 40 pour plus d'informations.

## MAÎTRE DES RECRUES : CRÉATION DE VOTRE ESCOUADE

C'est ici que vous pourrez ajouter ou éliminer des soldats de votre escouade. Suivant les informations que vous aurez reçues sur votre prochaine mission, vous désirerez peut-être ajouter un spécialiste à votre groupe, par exemple. De plus, il est parfois sage de modifier la composition de votre escouade afin de permettre à plusieurs recrues de gagner de l'expérience sur le terrain.

Cliquez sur le Maître des recrues, puis sur le bouton RECRUTER.

Plus votre Charisme, votre grade et votre Réputation (voir page 55) seront élevés, plus le nombre de soldats disponibles sera important. De nouvelles recrues viendront rejoindre la Confrérie au fur et à mesure de votre progression dans l'histoire et vous pourrez parfois même recruter de nouveaux soldats sur le terrain en cours de mission.



*L'écran de recrutement.*

La partie gauche de l'écran de recrutement présente tous les personnages actuellement disponibles, tandis que la partie droite représente votre escouade. Cliquez sur un personnage pour afficher des informations sur cette recrue.

Cliquez sur AJOUTER pour ajouter cette recrue à votre escouade. Cliquez sur SUPPRIMER pour éliminer un personnage de votre escouade. Cliquez sur OK quand vous avez terminé.



## OFFICIER MÉDICAL : SOINS

L'officier médical gère les fournitures médicales de la base. Allez-le voir si vous désirez vous équiper avant de partir en mission. Comme la Confrérie ne propose pas encore de mutuelle santé, vous devrez payer ces fournitures. De plus, les quantités disponibles sont limitées.

Cliquez sur l'officier médical puis sur le bouton TROC.

## MÉCANICIEN : VÉHICULES

Le mécanicien est chargé d'entretenir les véhicules disponibles. Vous ne pouvez utiliser que les véhicules que vous avez récupérés au cours des missions précédentes. Pour monter dans un véhicule, il suffit de cliquer dessus et de quitter la base. Consultez la section Véhicule, page 26

## CARTE DU MONDE

---

La carte du monde vous permet de vous rendre sur le lieu de vos différentes missions. Lorsque vous parlez avec le général, l'emplacement de votre nouvelle mission sera noté sur la carte. Les missions sont représentées par des cercles sur la carte du monde et apparaissent dans la liste des lieux située à droite de l'écran. Cliquez sur l'un ou sur l'autre pour vous déplacer jusqu'à cette mission.

## VÉHICULES

---

Les véhicules ont trois fonctions au sein de la Confrérie de l'Acier : le transport de marchandises, le transport de troupes et le soutien au combat.

### MONTER ET DESCENDRE D'UN VÉHICULE

Sélectionnez les personnages que vous désirez faire monter dans le véhicule. Cliquez ensuite sur le véhicule en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Le personnage possédant la compétence Pilotage la plus élevée prendra le contrôle du véhicule et aura donc le volant dans ses mains. Le personnage possédant la compétence Armes lourdes la plus élevée prendra le contrôle du canon.

Pour donner l'ordre à un personnage de quitter le véhicule, sélectionnez-le et cliquez sur le sol près du véhicule en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Pour sélectionner le pilote du véhicule, cliquez sur le véhicule. Pour sélectionner tous les membres de votre escouade présents dans le véhicule, dessinez une boîte de sélection autour du véhicule. Vous pouvez faire apparaître la liste des personnes présentes dans un véhicule en plaçant le pointeur de la souris sur ce véhicule. Le premier nom de la liste est le pilote.



Pour accéder à l'inventaire d'un véhicule, cliquez sur le bouton INV d'un personnage présent dans le véhicule. Une épave peut être fouillée en cliquant dessus.

## DÉPLACEMENT DU VÉHICULE

Sélectionnez le pilote du véhicule. Pour avancer, cliquez sur le sol en face du véhicule. Pour accélérer, cliquez en maintenant la touche MAJ enfoncée. La vitesse maximale dépend de votre compétence Pilotage. Pour aller en marche arrière, cliquez sur le sol derrière le véhicule. Vous ne pouvez pas aller très vite quand vous êtes en marche arrière.

## COMBATS ET VÉHICULES

Il est possible de tirer sur les véhicules et de les endommager. Pour les réparer, utilisez les caisses à outils et la compétence Réparation. Si un véhicule est trop endommagé, il deviendra irréparable. Certains véhicules nécessitent des objets spécifiques pour être réparés.

Le canon principal du véhicule peut être utilisé par l'artilleur. Sélectionnez l'artilleur et tirez comme vous le feriez avec n'importe quelle arme : cliquez sur la cible ou faites un clic droit sur le sol.

## ECRAN DES OPTIONS

---

Le menu des options vous permet de configurer de nombreux paramètres afin de les adapter à votre ordinateur et à votre style de jeu. Vous pouvez y accéder depuis le menu principal ou, en cours de partie, depuis le menu de jeu. Certaines options ne peuvent plus être modifiées une fois que vous avez lancé une partie multijoueur.

Les options sont réparties en trois catégories : JEU, AFFICHAGE et SON.

### JEU

**Déplacements** : détermine le mode de déplacement par défaut de vos soldats lorsque vous cliquez dans la fenêtre de jeu.

Marche : les personnages sélectionnés marcheront jusqu'à leur destination.

Courir avec discernement : les personnages sélectionnés courent jusqu'à leur destination sauf s'ils sont accroupis, couchés ou en mode Discret.

Courir : les personnages sélectionnés courent toujours jusqu'à leur destination.

**Difficulté** : Détermine le niveau de difficulté de votre aventure. Ce paramètre affecte l'intelligence de vos adversaires et leur précision de tir.

**Nombre de messages** : ajuste la quantité de messages affichés dans la fenêtre de journal. Cette option n'a pas d'influence sur les dialogues avec les personnages.



**Tours de jeu :** ce bouton vous permet de choisir entre les trois modes de combat du jeu : continu, Tour par tour individuel ou Tour par tour par escouade. Voir page 13.

**Censure des textes :** cette option permet de censurer l'affichage des mots les plus grossiers.

**Niveau de violence :** détermine le niveau de violence graphique présente dans les animations du jeu.

Aucune : pas de sang.

Minimal : utilise uniquement les animations de mort les moins gore et affiche un peu de sang.

Normal : niveau normal de violence graphique suivant les armes que vous utilisez.

Maximal : pour les amateurs d'hémoglobine et de tripes fraîches.

## AFFICHAGE

**Résolution :** quatre modes d'affichages sont en théorie disponibles, mais suivant votre configuration et votre carte vidéo, certains peuvent être désactivés. Choisissez une résolution plus faible si vous rencontrez des problèmes de performance sur votre machine. Fallout Tactics peut fonctionner en 800x600 (par défaut) ou en 1024x768. De plus, le jeu sera plus beau en mode 32 bits, mais plus fluide en mode 16 bits.

**Dalles anti-aliasées :** désactivez cette option si vous avez besoin d'améliorer la fluidité du jeu.

**Personnages anti-aliasés :** désactivez cette option si vous avez besoin d'améliorer la fluidité du jeu.

**Pointeur :** il est conseillé de laisser votre matériel gérer l'affichage du pointeur. Si cela pose des problèmes de compatibilité, passez en mode logiciel.

## SON

Sélectionnez le pilote de gestion du son approprié (cela devrait se faire automatiquement).

**Volume principal :** contrôle le volume global du son.

**Volume:des bruitages :** contrôle le volume des bruitages.

**Volume des musiques :** contrôle le volume de la musique.

**Volume des voix :** contrôle le volume des voix.

Déplacez le bouton de volume vers la gauche pour baisser le son et vers la droite pour l'augmenter.



## SAUVEGARDER/CHARGER UNE PARTIE

Il est peu probable que vous terminiez la campagne solo du premier coup. Pour sauvegarder votre progression, cliquez sur SAUVEGARDER dans le menu de jeu. Vous pouvez ensuite accéder à toutes vos sauvegardes à partir du Menu principal ou du menu de jeu en cours de mission.

### SAUVEGARDER LA PARTIE

Cliquez sur un emplacement de sauvegarde pour sélectionner et voir les détails de la sauvegarde. Cliquez ensuite sur le bouton VALIDER ou double-cliquez sur l'emplacement pour sauvegarder.

Vous pouvez aussi supprimer la sauvegarde sélectionnée (bouton SUPPRIMER). Enfin, cliquez sur ANNULER pour quitter l'écran sans sauvegarder.

La Confrérie de l'Acier vous conseille de sauvegarder souvent et d'utiliser plusieurs emplacements de sauvegarde. Pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux, l'option Courageux vous offre la possibilité de gagner 30 % de points d'expérience en plus si vous acceptez de ne sauvegarder que dans les bases de la Confrérie.

Cette option est disponible au début de la partie, dans l'écran de création de votre personnage.



*L'écran de chargement d'une sauvegarde. L'écran de sauvegarde lui ressemble beaucoup.*

### CHARGER UNE PARTIE

Cliquez sur un emplacement de sauvegarde pour sélectionner et voir les détails de la sauvegarde. Cliquez ensuite sur le bouton CHARGER ou double-cliquez sur l'emplacement pour charger la partie.

Vous pouvez aussi supprimer la sauvegarde sélectionnée (bouton SUPPRIMER). Enfin, cliquez sur ANNULER pour quitter l'écran sans charger de partie.



# COMBAT

La Confrérie de l'Acier n'est pas une organisation pacifiste. Bien qu'il soit conseillé d'approcher chaque situation avec tact et diplomatie, la Confrérie dispose d'arguments de choc pour remettre les gens un peu trop têtus dans le droit chemin.

Suivant la manière dont vous avez configuré les options de jeu, les combats se dérouleront en mode Continu ou en mode Tour par tour (TpT). Les règles qui suivent s'appliquent aux deux modes, sauf indication contraire.

## ENGAGER LE COMBAT

Les phases de combat commencent dès que vous attaquez un ennemi ou qu'un ennemi décide de vous attaquer. Si vous êtes en mode TpT, le jeu passera automatiquement en Tour par tour au lieu d'être en temps réel.

Si vous jouez en TpT individuel, les personnages agissent chacun à leur tour. L'ordinateur établit automatiquement l'ordre de jeu des personnages suivant leurs statistiques.

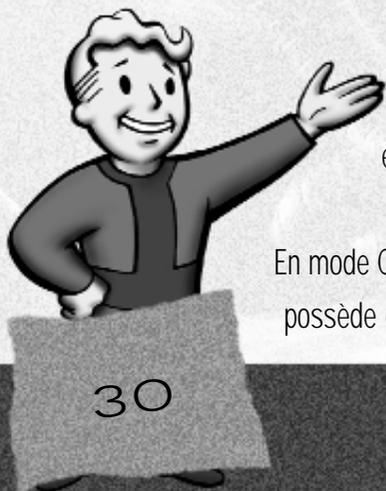


**CONSEIL:** "Si votre expert en déminage n'est pas dans le coin, forcez le tir pour faire sauter les mines. Eloignez-vous un peu avant de faire ça si vous ne voulez pas faire mourir de rire les brahmins du coin."  
- Albert Perez

Si vous jouez en TpT par escouade, tous les personnages d'une escouade pourront jouer en même temps. Quand ils ont tous terminé leur tour, ce sera à l'escouade suivante ou aux personnages contrôlés par l'ordinateur d'agir.

## POINTS D'ACTION

Les Points d'Action déterminent le nombre d'actions qu'un personnage peut réaliser en un certain laps de temps. En mode TpT, lorsqu'un personnage a utilisé tous ses PA, ils ne se régénèrent qu'au début du tour suivant. En mode Continu, les points d'action se régénèrent en permanence. Si un personnage est à court de points d'action, il devient temporairement incapable d'agir.



A chaque action est associé un coût en PA. Le coût d'utilisation des armes et des objets apparaît sur leur bouton. La plupart des autres actions coûtent entre 1 et 4 PA.

En mode Continu, les Points d'Actions se régénèrent en permanence. Plus un personnage possède de PA, plus leur vitesse de régénération est élevée.



## VISER UN ADVERSAIRE

Lorsque vous placez votre pointeur sur un ennemi, la probabilité d'atteindre votre cible s'affiche à côté du pointeur. Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez de chances de toucher votre cible. La probabilité maximale ne peut dépasser 95%.

Ce chiffre est calculé à partir de votre compétence avec l'arme active. Il est ensuite minoré par la portée, les obstacles (y compris les personnes ou les objets qui se trouvent entre vous et la cible), la précision de l'arme utilisée, la position de la cible, la partie de la cible que vous visez (tir ciblé), l'éclairage et la classe d'armure de la cible. Le fait d'être Immobilisé, Commotionné, Essoufflé ou Blessé réduit également vos chances de réussite. La pénalité de portée est influencée par votre Perception et par la portée de l'arme utilisée.

Votre chance de toucher peut être augmentée si vous tirez à bout portant, si votre cible est Immobilisée, Commotionnée, Essoufflée ou Blessée, si votre cible est grosse (brahmin ou plus gros), si vous êtes en hauteur par rapport à votre cible ou si vous êtes accroupi ou couché.



**CONSEIL:** "Associez un médecin et un sniper. Quand le sniper sera blessé, le médecin pourra le soigner rapidement."  
- Edward Hyland

## LIGNE DE MIRE ET CHAMP DE VISION

Si des personnes, des objets ou tout autre obstacle obstruent votre ligne de mire, vos chances d'atteindre votre cible seront réduites (bonus de couverture). De la même manière, des obstacles solides tels des murs ou une porte réduisent votre champ de vision : vous ne verrez donc pas les ennemis qui se trouvent derrière. Le fait d'être en hauteur augmente votre champ de vision.

Vous pourrez parfois voir apparaître un adversaire qui se situe derrière un mur. C'est parce que votre Perception vous a permis de l'entendre ou de sentir sa présence.

Les personnages voient plus facilement ce qui est en face d'eux. Il est plus facile de passer discrètement derrière quelqu'un que devant.

## DÉGÂTS

Il existe de nombreuses façons de se blesser. Le fait de porter une armure vous protégera de certains types de dégâts, c'est ce que l'on appelle la Résistance aux Dégâts (qui réduit d'un certain pourcentage les dégâts infligés) et le Seuil de Dégâts (qui réduit d'une quantité fixe les dégâts infligés). Les couvertures permettent également de réduire les dégâts.



Les différents types de munitions infligent différents types de dégâts. Par exemple, les Balles Perforantes réduisent les effets de l'armure, mais infligent moins de dégâts sur les cibles ne portant pas d'armure que les balles à Pointe Creuse.



**CONSEIL:** "Placez vos tireurs d'élites en hauteur. Ils pourront ainsi contourner les obstacles. Ils auront aussi une plus grande portée, ce qui permet de faire plus facilement le ménage."  
- David Vodhanel

## COUPS CRITIQUES

Les coups critiques sont des coups particulièrement efficaces. La probabilité de réaliser un coup critique dépend de la statistique dérivée Chance critique de votre personnage, de l'arme que vous utilisez, des éventuels dons qui modifient cette statistique et du fait d'effectuer un tir ciblé.

Un personnage qui avance en mode Discret ou qui attaque à bout portant une cible couchée ont plus de chances de faire un coup critique. Les personnages avec des compétences très élevées font eux aussi plus de coups critiques.

Les effets des coups critiques vont parfois au-delà des simples dégâts. Un bras ou une jambe peut devenir infirme, une cible peut tomber dans le coma, lâcher son arme et même parfois mourir sur le champ. Les effets exacts d'un coup critique dépendent de la partie du corps que vous touchez. Vous pouvez viser une partie spécifique de votre cible en utilisant les tirs ciblés.

## MORT

Quand les Points de Vie d'un personnage tombent à 0, le personnage est mort. Au cours de la campagne solo, si votre personnage principal est tué, la partie est terminée.



**CONSEIL:** "Après avoir désarmé une mine ennemie, prenez le temps d'en poser une au même endroit. Effet de surprise garanti !"  
- Albert Perez

## GAINS D'EXPÉRIENCE ET DE NIVEAUX

Vous gagnez des points d'expérience (points d'XP) lorsque vous terminez une mission, que vous tuez un adversaire ou que vous résolvez un problème ou une quête. Certaines compétences vous donnent également des points d'expérience quand vous les utilisez avec succès. L'expérience gagnée est partagée par toute l'escouade, sauf si elle provient de l'utilisation d'une compétence.



La quantité de points d'XP accumulée et la quantité nécessaire pour atteindre le prochain niveau sont affichées sur la feuille de personnage. Lorsqu'un personnage dispose de suffisamment de points d'XP pour passer au prochain niveau, un indicateur apparaît au-dessus de l'interface. Cliquez sur cet indicateur pour accéder à la feuille de personnage.



Quand un personnage gagne un niveau, il gagne des Points de Vie et des points de compétences. Le nombre de PV gagnés dépend de l'Endurance. Le nombre de points de compétences dépend de l'Intelligence. Vous gagnerez aussi de temps en temps la possibilité d'obtenir un nouveau don. La feuille de personnage vous permet d'attribuer vos points de compétences additionnels et de choisir un nouveau don le cas échéant.

Vous devrez gagner de plus en plus de points d'XP pour passer d'un niveau à l'autre.

## PERSONNAGES

---

Les personnages sont l'âme de votre escouade. Vous devrez apprendre à les connaître aussi finement que possible si vous désirez exploiter leurs forces et leurs particularités de manière optimale.

Les statistiques définissent les aptitudes de base d'un personnage. Elles ne peuvent être modifiées qu'au cours de la création du personnage et dépendent également de sa race. A partir de ces statistiques de base, sont calculées un certain nombre de statistiques dérivées, qui ne peuvent être modifiées directement. Les traits de caractère vous permettent de définir avec plus de finesse la personnalité de votre recrue. Les compétences sont les aptitudes acquises par votre personnage. Vous aurez de nombreuses occasions de les améliorer au cours du jeu. Les dons sont des aptitudes particulières qui viennent avec l'expérience.

## STATISTIQUES

Il y a sept statistiques primaires : la Force, la Perception, l'Endurance, le Charisme, l'Intelligence, l'Agilité et la Chance. Elles sont évaluées sur une échelle de 1 à 20. La moyenne pour un être humain se situe à 5, 10 étant le maximum qu'un homme puisse atteindre dans des conditions normales.

**Force (FO)** : il s'agit de la force physique pure. En d'autres mots, la capacité à soulever des poids, à donner des coups mémorables et à utiliser des armes très lourdes. Une force élevée est recommandée pour ceux qui n'aiment pas se faire marcher sur les pieds. La Force est sans aucun doute la statistique la plus importante de toutes.

**Perception (PE)** : la capacité de remarquer des choses, d'avoir les sens à l'affût, d'être à l'écoute des moindres détails de votre environnement. Bien entendu, une Perception élevée est indispensable pour les tireurs d'élite et les éclaireurs, mais de manière générale, la Perception est certainement la plus importante de toutes les statistiques.



**Endurance (EN)** : la capacité d'encaisser les coups et la fatigue. Un personnage très robuste réussira à survivre là où d'autres auraient laissé leur peau. Augmente les Points de Vie et les résistances. Si vous voulez survivre dans le désert, privilégiez l'Endurance. De toutes les statistiques, c'est vraiment la plus importante.

**Charisme (CR)** : une combinaison d'apparence, d'éloquence et de charme. Un charisme élevé est important pour les personnages qui veulent convaincre ou mener les gens. Il peut permettre aux autres membres de l'escouade d'être plus motivés, donc plus efficaces. Le Charisme est également très utile lorsque vous faites du troc. Quand on y regarde de prêt, il s'agit bien de la statistique la plus importante de toutes.

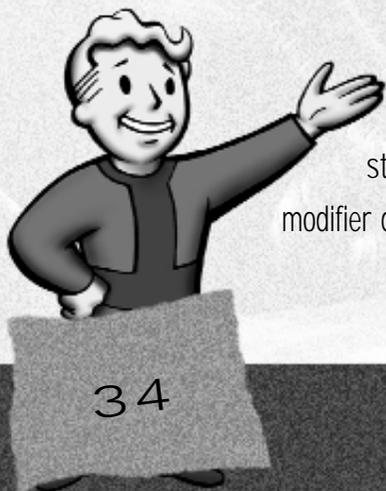
**Intelligence (IN)** : l'éducation, les connaissances et la capacité de réfléchir et d'apprendre rapidement. Etant donné que l'Intelligence affecte toutes les autres compétences, elle peut être considérée comme la plus importante de toutes les statistiques.

**Agilité (AG)** : la vitesse, la dextérité et l'aptitude à manipuler de petits objets. L'agilité influence de nombreuses compétences qui nécessitent une bonne coordination. Vu qu'elle détermine également le nombre de Points d'Action dont dispose un personnage au cours des combats, vous comprendrez aisément que c'est la plus importante des statistiques.

**Chance (CH)** : une statistique difficile à définir. Une combinaison de destin, de karma et d'harmonie avec les vibrations de l'univers. La Chance a une influence sur tellement de petites choses qu'elle est, par essence même, la statistique la plus importante de toutes.

Au cours de la création de votre personnage, vous pourrez augmenter ou réduire la valeur de ces statistiques. Les seuils minimum et maximum dépendent de la race de votre personnage.

Vous disposez aussi de points additionnels que vous pouvez attribuer librement. Attribuez-les avec soin, car il est quasiment impossible de modifier ces statistiques après la création de votre personnage. Le nombre de points additionnels à attribuer dépend de la race du personnage. Certains "médicaments" vous permettent de modifier temporairement ces statistiques, mais renseignez-vous sur les effets indésirables.



## STATISTIQUES DÉRIVÉES

Vos statistiques primaires et votre race déterminent vos statistiques dérivées. Comme leur nom l'indique, il est impossible de les modifier directement.



**Points de Vie (PV)** : les PV représentent la quantité de dégâts que peut encaisser votre personnage avant de mourir. Calculé principalement à partir de votre race et votre EN, modifié par la FO. Plus votre personnage prend de niveaux, plus il aura de PV (ce qui est une bonne chose).

**Classe d'Armure (CA)** : la classe d'armure représente votre niveau de protection contre les attaques. Plus ce chiffre est élevé, mieux c'est. Calculé à partir de l'AG et du type d'armure que vous portez.

**Dégâts Corps à corps** : la quantité de dégâts infligés lors d'un combat à mains nues. Dépend de la FO.

**Dégâts Bonus** : le pourcentage de dégâts additionnels infligés dans toutes les formes de combat. Dépend de la race, des traits et des dons.

**Résistance aux dégâts** : les dégâts physiques sont réduits de ce pourcentage. Dépend de l'armure.

**Résistance au poison** : les dégâts causés par le poison sont réduits de ce pourcentage. Dépend de l'EN.

**Résistance aux radiations** : les dégâts causés par les radiations sont réduits de ce pourcentage. Peut être modifié par l'armure et des médicaments. Dépend de l'EN.

**Points d'Action** : les Points d'Action déterminent le nombre d'actions qu'un personnage peut réaliser en un certain laps de temps. C'est une statistique très importante. Dépend de l'AG.

**Charge maximale** : la quantité maximale d'équipement pouvant être transporté dans l'inventaire. Dépend de la FO.

**Taux de guérison** : la vitesse à laquelle vous récupérez des Points de Vie. Donne aussi des bonus lorsqu'on vous soigne. Dépend de l'EN.

**Chance critique** : probabilité de base de porter un coup critique lors d'une attaque. Dépend de la CH.

**Bonus de compétence** : nombre de points de compétence que vous gagnez lorsque vous changez de niveau. Dépend de l'IN.

**Nouveaux dons** : nombre de niveaux nécessaires avant d'obtenir un nouveau don.



## TRAITS

Les traits de caractère sont des aptitudes uniques qui ne peuvent être choisies qu'au moment de la création de votre personnage. Chaque trait a des avantages et des inconvénients. Les traits disponibles dépendent de la race du personnage.

**Métabolisme rapide** : votre métabolisme est deux fois plus rapide que la normale. Vous êtes donc moins résistant au poison et aux radiations, mais votre corps guérit plus vite.

**Brute** : un peu plus lent, mais un peu plus costaud. Vous touchez peut-être moins souvent, mais quand vous le faites, ça fait mal ! Votre nombre de Points d'Action est diminué, mais votre Force est augmentée.

**Court sur pattes** : vous êtes plus petit que la moyenne, mais vous avez toujours été rapide. Vous ne pouvez pas transporter autant d'objets, mais vous êtes plus agile.

**Unidextre** : une de vos mains est dominante. Vous excellez avec les armes à une main, mais les armes à deux mains vous posent des problèmes.

**Finesse** : vous effectuez vos attaques tout en finesse. Vous ne faites pas autant de dégâts, mais vous infligez plus de coups critiques.

**Kamikaze** : insouciant face au danger, vous foncez dans le tas avec hargne. Votre Classe d'Armure est réduite, mais vous infligez plus de dégâts.

**Main lourde** : vous frappez fort, mais pas forcément bien. Vos attaques sont brutales, et manquent de finesse. Vous infligez peu de coups critiques, mais vous faites plus de dégâts au corps à corps.

**Détente facile** : vous tirez tellement vite que vous n'avez pas le temps de faire des tirs ciblés. L'utilisation des armes à feu et des armes de jet coûte un PA de moins.

**Trauma** : par un curieux hasard, les personnes qui vous entourent ont toujours des morts violentes. Vous voyez toujours la pire façon de mourir.

**Poissard** : la bonne nouvelle, c'est que tout le monde autour de vous a la poisse. La mauvaise, c'est que vous aussi !



**Bon fond** : vous n'êtes pas passionné par la guerre. Vos compétences de combat sont plus faibles, mais vous excellez en Premiers Secours, Médecine et Marchandage.

**Dépendant** : vous êtes facilement accro aux substances chimiques diverses. La probabilité de dépendance est deux fois plus grande, mais les effets négatifs de la dépendance durent moins longtemps.

**Résistant** : les substances chimiques font effet moins longtemps sur vous, mais vous avez moins de chances de devenir accro.

**Nyctalope** : votre vision est plus efficace la nuit. Vous recevez un bonus de +1 en Intelligence et en Perception la nuit, et une pénalité de -1 pendant le jour.

**Studieux** : vous passez plus de temps à étudier qu'une personne normale, vous gagnez donc 5 Points de Compétence supplémentaires par niveau. Mais il vous faut un niveau de plus que les autres pour acquérir des dons.

**Doué** : vous avez des facilités innées, mais vous vous reposez sur vos lauriers. Vos statistiques de base sont toutes augmentées de 1, mais vous perdez 10% sur toutes vos compétences et recevez 5 Points de Compétence en moins par niveau.

**Lumineux** : l'exposition prolongée aux radiations vous fait briller dans le noir ! Les ténèbres ne sont pas un obstacle pour vous, ni pour vos ennemis. Vous gagnez en Résistance aux radiations mais vous irradiez ceux qui sont près de vous.

**Technicien** : vous avez passé des années à potasser des manuels techniques. Hélas, cela vous a abîmé les yeux ! Vous recevez un bonus aux compétences Sciences, Réparation et Crochetage, mais une pénalité en Perception.

**Trompe la mort** : vous avez trompé la Mort ! Vous gagnez des dons plus rapidement, comme si vous étiez encore vivant. Malheureusement, la Mort a décidé de vous retrouver !

**Peau calleuse** : les gens vous trouvent hideux et puant ! Vous recevez un bonus de Classe d'Armure, mais tout ami ou ennemi se trouvant près de vous subira une pénalité de Perception



**Paluches** : le génie génétique vous a doté de mains gigantesques. Vous avez droit à une Spécialité supplémentaire (combat à mains nues), mais vous subissez une pénalité sur toutes les compétences techniques.

**Domestiqué** : vous avez subi un dressage intensif et développé une Intelligence supérieure à la normale. Cependant, vous infligez moins de dégâts à mains nues.

**Enragé** : vous êtes une véritable machine à tuer. Les membres blessés vous affectent moins et vous recevez des bonus de PA lorsque vous tuez un adversaire. Mais les substances chimiques, y compris les stimpacks, n'ont aucun effet sur vous.

**Acier trempé** : ce robot a été conçu pour prendre des coups. Il dispose d'un seuil de dégâts plus élevé, mais il est deux fois plus difficile à réparer.

**Ciblage assisté** : ce robot est équipé d'un processeur de ciblage dédié. Toutes les attaques coûtent 1 Point d'Action en plus, mais les chances de toucher sont augmentées de 15%.

**Bouclier IEM** : ce robot est équipé d'un système de protection contre les IEM. Ceci le rend plus lourd et donc plus lent. Il reçoit une pénalité en agilité, mais un bonus de 30% en Résistance aux IEM.

**Bêta version** : ce robot est doté d'un logiciel expérimental. Il bénéficie de 4 spécialités, mais ses chances de plantage système sont augmentées.

## COMPÉTENCES

Les compétences sont des capacités apprises avec le temps et l'expérience. Elles s'améliorent donc régulièrement. Certains personnages sont naturellement à l'aise avec certaines compétences : ces dernières sont alors appelées des spécialités. Lorsque vous créez votre personnage, vous devez sélectionner trois compétences pour en faire des spécialités. Les personnages que vous recruterez auront leurs propres spécialités. Lorsqu'un personnage se spécialise dans une compétence, il gagne immédiatement un bonus dans cette compétence. De plus, il progressera deux fois plus vite dans sa spécialité que dans les autres compétences. Les spécialités sont affichées d'une couleur différente dans la feuille de personnage.



**Armes légères** : l'utilisation, l'entretien et la connaissance générale des armes légères (pistolets, PM et fusils). Calculé à partir de l'AG.

**Armes lourdes** : l'utilisation et la maintenance des armes lourdes (mitrailleuses, lances-roquettes, lances-flammes...). Calculé à partir de l'AG.



**Armes à énergie** : l'utilisation et l'entretien de lasers, armes à plasma et autres armes high-tech. Calculé à partir de l'AG.

**Mains nues** : l'utilisation de vos pieds et vos mains en combat à mains nues. Calculé à partir de la FO et de l'AG.

**Corps à corps** : l'utilisation des couteaux, des lances et autres armes à courte portée. Calculé à partir de la FO et de l'AG.

**Lancé** : l'art des armes de jet (couteaux de lancé, grenades...). Calculé à partir de l'AG.

**Premiers secours** : permet de soigner les blessures légères. Ne peut pas marcher sur quelqu'un qui est bandé. Une trousse de soins est nécessaire. Calculé à partir de la PE et de l'IN.

**Médecine** : soin des blessures graves et des membres invalides. Une sacoche de docteur est nécessaire. Peut être utilisé pour ramener à elle une personne évanouie. Calculé à partir de la PE et de l'IN.

**Discrétion** : l'art de se déplacer silencieusement. Calculé à partir de l'AG.

**Crochetage** : l'art d'ouvrir des serrures des portes et des coffres. Calculé à partir de la PE et de l'AG.

**Vol** : l'art de vous approprier ce qui appartient à autrui. Peut être utilisé pour voler quelque chose à quelqu'un ou pour lui donner quelque chose sans qu'il s'en rende compte. Fonctionne mieux quand vous approchez quelqu'un par derrière en mode discret. Calculé à partir de l'AG.

**Pièges** : l'art de trouver et de désamorcer les pièges. Permet également de poser des explosifs. Calculé à partir de la PE et de l'AG.

**Sciences** : connaissances scientifiques diverses (informatique, chimie...). Calculé à partir de l'IN.

**Réparation** : l'application pratique de la compétence Sciences. Permet de réparer l'équipement, les machines ou les systèmes électroniques. Avec une Caisse à outils, permet de réparer les véhicules endommagés. Calculé à partir de l'IN.



**Pilotage** : la capacité d'utiliser les véhicules. Une compétence de pilotage élevé augmente la vitesse maximale des véhicules. Calculé à partir de la PE et de l'AG.

**Marchandage** : la capacité de négocier au cours des phases de trocs. Permet d'obtenir de meilleurs prix pour les objets que vous vendez et de payer moins cher ceux que vous achetez. Calculé à partir du CR.

**Jeu** : connaissance pratique et théorique des jeux de hasard (cartes, dés, paris...). Calculé à partir de la CH.

**Robinson** : la connaissance pratique de la nature, des plantes et des animaux. Calculé à partir de l'IN et de l'EN.

## DONS

Les dons sont des aptitudes spéciales attribuées au personnage quand il augmente de niveau. Suivant la race, les statistiques et les compétences du personnage, tous les dons ne seront pas disponibles. Certains dons disposent de plusieurs degrés. Vous pouvez donc les choisir plusieurs fois pour augmenter leurs effets.

### A couvert

Vous réagissez rapidement au mot "Grenade !". Vous subissez moitié moins de dommages des attaques à effet de zone et des projections.

Requis : AG 6, niveau 4

### Anatomie

Vous comprenez bien les créatures vivantes et vous connaissez leurs forces et leurs faiblesses. Vous recevez un bonus de 10% à Médecine et vous infligez 5 Points de Dommages supplémentaires aux créatures vivantes.

Requis : Médecine 60%, niveau 12

### Baratineur

Vous maîtrisez un des aspects de la négociation : celui qui permet de faire baisser les prix ! Ce don vous permet de bénéficier d'une remise de 25% lors de l'achat d'objets dans une boutique ou auprès d'un marchand. Les animaux ne peuvent choisir ce don.

Requis : Marchandage 75%, CR 7, niveau 12



## **Bluffeur**

Si on vous surprend en train de voler, vous avez une chance de vous en sortir.

Requis : CR 3, niveau 8

## **Bonsaï**

Un charmant petit arbre fruitier pousse sur votre tête. Réservé aux goules.

Requis : Robinson 50%, Science 40%, niveau 12

## **Bonus Attaque à Distance**

Votre entraînement au maniement des armes à feu et des armes d'attaque à distance vous a rendu plus efficace au combat. Chaque degré de ce don vous permet d'infliger 15% de dégâts supplémentaires avec des armes d'attaque à distance.

Degrés: 2

Requis : AG6, CH 6, niveau 6

## **Bonus Attaques à MN**

Vous avez appris les arts secrets de l'Orient, ou en tout cas vous frappez plus vite. Par conséquent, vos attaques à Mains Nues vous coûteront 1 PA de moins à effectuer.

Requis : AG 6, niveau 15

## **Bonus Dégâts à MN**

L'expérience du combat à Mains Nues vous a permis d'apprendre où taper pour faire mal. Vous infligerez 15% de dégâts supplémentaires lors des combats à Mains Nues pour chaque degré de ce don.

Degrés: 3

Requis : FO 6, AG 6, niveau 3

## **Bonus Mouvement**

Chaque degré supplémentaire de ce don vous permet d'aller 20% plus loin pour chaque Point d'Action dépensé.

Degrés: 2

Requis : AG 5, niveau 6



## Bonus Rythme de Tir

Ce don vous permet d'appuyer sur la gâchette un peu plus vite qu'avant tout en restant aussi précis. Vos attaques à distance vous coûteront 1 PA de moins à effectuer.

Requis : PE 6, IN 6, AG 7, niveau 15

## Bras rigide

Votre taille impressionnante vous permet de dépenser un Point d'Action de moins lors des attaques en rafale lorsque vous êtes debout. Réservé aux Mutants.

Requis : FO 6, niveau 4

## Carapace

Votre chair s'est endurcie. Vous gagnez 15% à toutes vos Résistances, sauf au feu. Réservé aux Ecorcheurs.

Requis : EN 6, niveau 10

## Cascadeur

Vous avez appris à rebondir ! Vous subissez 25% de dommages en moins en tombant ou en étant projeté par une explosion. Vous recevez également un bonus de 10% à votre compétence Pilotage. Les animaux ne peuvent choisir ce don.

Requis : FO 6, EN 6, AG 6, niveau 6

## Compréhension

Vous portez un intérêt particulier aux détails lorsque vous lisez quelque chose. Vous gagnez 50% de Points de Compétence en plus en lisant des livres.

Requis : IN 6, niveau 3

## Conduite nerveuse

Vous avez les réflexes et l'habileté d'un pilote de rallye. Vous gagnez 25% de vitesse lorsque vous êtes au volant. Les animaux ne peuvent choisir ce don.

Requis : Pilotage 60%, PE 6, AG 6, niveau 3



## Coriace

Vous n'abandonnez pas facilement. Lorsque vos Points de Vie tombent en dessous de 20%, vous bénéficiez d'un bonus de 10% à vos Résistances.

Requis : Premiers soins 40%, EN 6, niveau 2

## Coup critique

Ce don augmente vos chances d'infliger des coups critiques au cours d'un combat. Chaque degré de ce don augmente de 5% vos chances d'infliger un coup critique.

Degrés: 3

Requis : CH 6, niveau 6

## Crane de fer

Vous avez la tête dure. Lorsque vous prenez ce don, vos chances d'être assommé sont réduites de 50% (puis de 25% par degré supplémentaire).

Requis : FO inférieure à 9, niveau 6

## Démolisseur

Vous êtes un expert dans l'art de la manipulation des explosifs. Ils explosent toujours quand ils sont censés le faire et infligent des dégâts supplémentaires.

Requis : Pièges 75%, AG 4, niveau 9

## Doctrine du fruit

Vous connaissez l'ancienne Doctrine du Fruit. Vous bénéficiez de capacités étranges et merveilleuses lorsque vous mangez des fruits.

Animals cannot pick this perk.

Requis : CR 6, niveau 6

## Doigts guérisseurs

Vous pouvez soigner les gens beaucoup plus vite que les médecins de campagne. Chaque degré supplémentaire de ce don réduit de 2 PA le coût d'utilisation des compétences Premiers Secours et Médecine.

Degrés: 2

Requis : Premiers soins 75%, Médecine 50%, AG 6, niveau 3



## Eclaireur

Vous avez amélioré votre capacité visuelle, augmentant de ce fait la taille des explorations sur la Carte du Monde d'un carré dans chaque direction. Vous avez également plus de chances de faire des rencontres spéciales.

Requis : PE 7, niveau 3

## Education

Chaque degré de ce don vous fait bénéficier d'un bonus de 2 points de compétence supplémentaires à chaque niveau d'expérience gagné. Particulièrement efficace si vous le choisissez au début de votre aventure.

Degrés: 3

Requis : IN 6, niveau 6

## Enfant de l'atome

Vous ne subissez pas immédiatement les effets négatifs des radiations. En fait, vous guérissez mieux lorsque vous y êtes exposé ! Cependant, le niveau de radiations continue d'augmenter dans votre organisme comme d'habitude. Réservé aux goules.

Requis : EN 6, niveau 3

## Enfant de la nature

Avec ce don, vous risquez moins de vous retrouver accro à certaines substances chimiques (50% moins de chances), et vous êtes en manque pendant moitié moins de temps qu'une personne normale.

Requis : EN 5, niveau 3

## Entorse au règlement

Ce don vous permettra de choisir vous-même les prochains dons qui vous seront proposés parmi ceux accessibles à votre race.

Requis : CH 6, niveau 16

## Equipier

Vous avez grandi dans une grande famille et vous êtes plus efficace en équipe. Vous bénéficiez d'un bonus de 10% à tous les lancers lorsque vous vous trouvez dans la zone d'influence des autres membres de votre escouade.

Requis : CR 4, niveau 3



## Esquive

Vous avez moins de chance d'être touché au cours d'un combat si vous bénéficiez de ce don. Vous gagnez +5 de Classe d'Armure, en plus des bonus de CA prodigués par l'armure que vous portez.

Requis : AG 6, niveau 9

## Esquive à MN

Si les deux cases main sont vides, chaque point d'action inutilisé vous fait gagner +2 au lieu de +1 à votre Classe d'Armure à la fin de votre tour, plus 1/12e de votre compétence Mains Nues.

Requis : Mains nues 75%, niveau 12

## Explorateur

La particularité des explorateurs est de toujours chercher des endroits nouveaux et intéressants. Avec ce don, vous avez plus de chances de trouver des endroits spéciaux et certaines personnes.

Requis : niveau 9

## Fantôme

Lorsque la nuit tombe ou que vous vous trouvez dans une zone mal éclairée, ce don vous permet de vous déplacer comme un fantôme. Votre compétence Discrétion est améliorée de 20% dans l'obscurité.

Requis : Discrétion 60%, niveau 6

## Faveur divine

Un Etre Supérieur vous regarde d'un oeil bienveillant.

Requis : CR 8, niveau 14

## Flambeur

Vous pouvez vous mesurer aux meilleurs. Votre compétence Jeu augmente de 20%.

Requis : Jeu 50%, niveau 6

## Flingueur

Vous êtes un tireur d'élite à bord d'un véhicule. Vous bénéficiez de 10% de chances en plus de toucher votre cible en tirant depuis un véhicule en mouvement.

Requis : Armes légères 40%, AG 6, niveau 3



## **Fourre-tout**

Vous organisez votre inventaire de manière efficace. Ceci vous facilite la tâche pour transporter quelques petites choses supplémentaires.

Requis : niveau 6

## **Gain d'une statistique**

Cette série de dons vous permet d'augmenter d'un point une de vos statistiques. Chaque statistique ne peut être augmentée qu'une fois et vous ne pouvez pas dépasser le maximum de votre race.

Requis : niveau 12

## **Guérison rapide**

Chaque degré de ce don augmente de 2 points votre taux de guérison normal. Vous récupérerez donc plus rapidement vos Points de Vie.

Degrés: 3

Requis : EN 6, niveau 3

## **Guérisseur**

Ce don vous rend plus efficace lorsque vous prodiguez des soins à quelqu'un. Chaque degré de ce don permet de faire récupérer entre 4 et 10 Points de Vie supplémentaires lors de l'utilisation des compétences Premiers Secours ou Médecine.

Requis : Premiers soins 40%, PE 7, IN 5,

AG 6, niveau 3

## **Guerrier de la route**

Vous savez conduire et tirer en même temps. Vous ne subissez aucune pénalité en utilisant des armes légères tout en pilotant un véhicule. Les animaux ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : Pilotage 60%, IN 6, niveau 12

## **H.B.**

Fini les sourcils roussis ! Avec ce don, vous n'aurez plus de problèmes en cas d'échec lors de la manipulation d'explosifs. Les animaux ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : Pièges 60%, IN 6, niveau 9



## Ho hisse !

Chaque degré de ce don vous permet de bénéficier d'un bonus de 2 points de Force lors du calcul de la portée avec les armes de jet. Ce don ne permet pas de dépasser la portée maximale de l'arme.

Degrés: 3

Requis : FO inférieure à 9, niveau 6

## Ici et maintenant

Ce don vous permet de gagner instantanément un niveau d'expérience.

Requis : niveau 3

## Innocent

Votre bonne tête vous facilite les choses quand il s'agit de faire les poches à quelqu'un. Vous gagnez 20% en Vol. Les Ecorcheurs ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : Vol 50%, niveau 6

## Ivrogne

Vous vous battez mieux en étant saoul. Vous bénéficiez d'un bonus de 20% à votre compétence Mains Nues lorsque vous êtes sous l'influence de l'alcool. Les Robots ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : Mains nues 60%, niveau 3

## Leader

Vous êtes un leader né. Tous les membres de votre équipe se trouvant dans votre zone d'influence recevront un bonus de +1 en Agilité et de +5 à leur Classe d'Armure. Les animaux ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : CR 6, niveau 4

## Lèche-bottes

Vous avez compris qu'il pouvait être intéressant de faire de la lèche à vos supérieurs ! Vous gagnez une promotion par degré supplémentaire de ce don.

Requis : CR 5, IN 6, niveau 2

## Maître voleur

Un Maître voleur vole et crochète les serrures facilement. Vous gagnez 15 points dans les compétences Vol et Crochetage. Volez aux riches pour donner à vous-même.

Requis : Vol 50%, Crochetage 50%, niveau 12



## Manipulation des armes

Vous pouvez manipuler des armes bien plus grosses que la normale. Vous gagnez +3 en Force lors des tests de vérification de votre capacité à porter des armes. Les animaux ne peuvent pas choisir ce don.

Requis : FO inférieure à 7, AG 5, niveau 12

## Mastodonte

Ce don vous permet de gagner le double du montant maximum de Points de Vie lorsque vous gagnez un degré. Réservé aux Ecorcheurs.

Requis : FO 7, EN 5, niveau 8

## Méthode

Vous avez appris à mieux ranger votre équipement. Le coût des actions effectuées dans votre inventaire est diminué de moitié.

Requis : AG 5, niveau 3

## Mort silencieuse

Lorsque vous utilisez la compétence Discrétion, si vous attaquez un ennemi dans le dos à Mains nues, vous infligerez deux fois plus de dégâts grâce à ce don.

Requis : Discrétion 80%, Mains nues 80%, AG 10, niveau 18

## Mur de pierre

Il est vraiment difficile de vous mettre KO pendant un combat.

Requis : FO 6, niveau 3

## Mutation

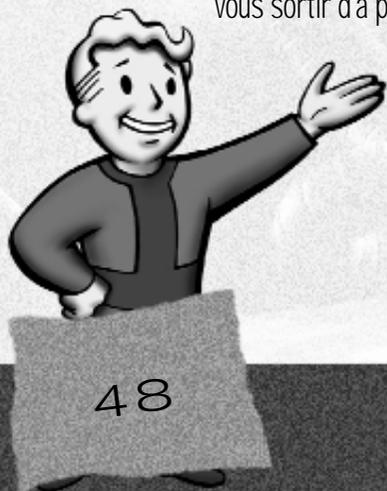
Les radiations du désert vous ont fait changer ! Un de vos traits s'est transformé en autre chose...

Requis : niveau 9

## Négociateur

Vous êtes un négociateur très compétent. Vous êtes capable de négocier à peu près n'importe quoi et de vous sortir d'à peu près n'importe quelle situation. Ce don vous fait gagner 20% en Marchandage.

Requis : Marchandage 70%, niveau 6



## Observation

Observation vous permet d'obtenir des informations détaillées sur toutes les créatures que vous examinez. Vous pouvez ainsi connaître le nombre de Points de Vie dont elles disposent et les armes dont elles sont équipées.

Requis : PE 5, niveau 3

## Peau de cuir

L'exposition aux radiations vous a endurci contre les éléments. Vous gagnez +15 en Classe d'Armure et +10 à toutes vos Résistances. Réservé aux Mutants.

Requis : EN inférieure à 8, niveau 12

## Pickpocket

Vous êtes bien plus doué pour voler que les escrocs standards. En effet, ce don vous permet de voler quelque chose à quelqu'un sans avoir à prendre en compte ni la taille de l'objet, ni votre position par rapport à la victime.

Requis : Vol 80%, AG 8, niveau 15

## Pied léger

Ce don vous permet de vous déplacer rapidement tout en restant silencieux. Vous pouvez donc courir en utilisant la compétence Discrétion. Sans ce don, vous perdriez tous les bénéfices de la compétence Discrétion en vous mettant à courir.

Requis : Discrétion 50%, AG 6, niveau 6

## Pisteur

Vous êtes doué pour trouver les chemins les plus courts. La durée de vos déplacements sur la Carte du Monde est réduite de 25% pour chaque degré de ce don.

Degrés: 2

Requis : Robinson 40%, EN 6, niveau 6

## Poigne

Vous savez par quel bout prendre les armes lourdes. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 FO en tirant avec des armes lourdes debout.

Requis : Armes lourdes 60%, EN5, niveau 4



### **Poussée d'adrénaline**

Avec ce don, vous gagnez +1 en Force à chaque fois que votre nombre de Points de Vie tombe en dessous de 50% de sa valeur maximale.

Requis : FO inférieure à 9, niveau 6

### **Premier de la classe**

Vous apprenez vite avec ce don, car chaque degré vous permet de bénéficier d'un bonus de 5% à chaque fois que vous gagnez des points d'expérience. Il vaut mieux choisir ce don au début de votre aventure.

Degrés: 3

Requis : IN 4, niveau 3

### **Prudence**

Vous êtes agile, chanceux et toujours prudent. Ce don divise par deux vos chances de déclencher un piège.

Requis : AG 5, CH 5, niveau 9

### **Psychotique**

Votre corps a muté et s'est adapté aux psycho-stimulants. Les effets Psycho sont doublés et les effets de manque diminués de moitié. Réservé aux Mutants.

Requis : EN 5, niveau 8

### **Pyromane**

Vous infligez plus de dommages avec les armes pyrotechniques et vos ennemis ont toujours une fin atroce et croustillante.

Requis : Armes lourdes 75%, niveau 9

### **Ragoût de serpent**

Miam ! On dirait du poulet. Chaque degré de ce don vous permet de bénéficier de 25% supplémentaires de Résistance au Poison.

Degrés: 2

Requis : EN 3, niveau 6

### **Ranger**

Votre compétence Robinson augmente de 15%. Vous aurez plus de chances d'éviter les rencontres aléatoires et de faire des rencontres spéciales.

Requis : PE 6, niveau 6



## Rat des tunnels

Vous savez ramper comme un bébé ! (Un bébé très rapide). Vous pouvez vous déplacer accroupi aussi vite que si vous étiez debout.

Requis : AG 6, niveau 8

## Récupération rapide

Vous récupérez rapidement après avoir été mis KO.

Requis : AG 5, niveau 6

## Reins d'acier

Egalement appelé la Mule. Chaque degré supplémentaire de ce don augmente de 50 votre charge maximale.

Degrés: 3

Requis : FO 6, EN 6, niveau 3

## Résistance aux radiations

Augmente votre capacité à éviter les radiations et les effets désagréables qu'elles engendrent. Chaque degré de ce don augmente votre Résistance aux radiations de 15%. Les goules ne peuvent choisir ce don.

Degrés: 2

Requis : EN 6, IN 4, niveau 6

## 6e sens

Vous avez développé un nouveau sens. Ce don vous permet de bénéficier d'un bonus de +20 en Perception dans l'obscurité et de 25% de chances en plus de détecter des ennemis utilisant Discrétion. Réservé aux Ecorcheurs.

Requis : IN 5, niveau 4

## Sniper

Vous avez maîtrisé la manipulation des armes à feu. Avec ce don, tous vos coups infligés avec des armes d'attaque à distance seront considérés comme des coups critiques, après un lancer de Chance réussi. Les animaux ne peuvent choisir ce don.

Requis : Armes légères 80%, PE 8,

AG 8, niveau 24



## Solitaire

Votre enfance solitaire vous a appris à vous débrouiller tout seul. Vous bénéficiez d'un bonus de 10% à tous les lancés lorsque vous vous trouvez hors de la zone d'influence des autres membres de votre escouade.

Requis : Robinson 40%,  
CR inférieur à 5, niveau 4

## Souplesse

Des années d'exercice vous ont rendu particulièrement souple. Vous pouvez changer de posture en moitié moins de temps qu'une personne normale.

Requis : AG 6, niveau 4

## Spécialiste

Vos compétences se sont améliorées au point que vous pouvez sélectionner une spécialité supplémentaire. Les spécialités augmentent deux fois plus vite.

Requis : niveau 12

## Super critique

Les coups critiques que vous infligez sont plus dévastateurs. Vous gagnez 20% de bonus dans le tableau des coups critiques. Vous faites plus de dégâts, mais ceci n'affecte en rien vos chances d'infliger un coup critique.

Requis : PE 6, AG 4, CH 6, niveau 9

## Survivant

Vous êtes un expert de la nature. Ce don vous permet de survivre dans les environnements les plus hostiles. Vous recevez un bonus de 25% à la compétence Robinson.

Requis : Robinson 40%, EN 6, IN 6, niveau 3

## Systeme D

Ce don vous permet de bénéficier d'un bonus de 10% appliqué à vos compétences Réparation et Sciences. Un peu de bachotage nocturne ne peut pas faire de mal, surtout à vous.

Requis : Réparation 40% or Science 40%, niveau 12



### **Tireur d'élite**

Vous êtes doué pour dégommer des choses de loin. Chaque degré de ce don vous permet de bénéficier d'un bonus de 2 points de Perception lors du calcul des attaques à longue portée. Tuer de loin n'a jamais été aussi simple !

Requis : PE 7, IN 6, niveau 9

### **Transgression**

Ce don vous permettra de choisir vous-même les prochains dons qui vous seront proposés, sans tenir compte de votre race.

Requis : CH 6, niveau 20

### **Tueur**

Vous êtes un vrai tueur ! Au cours des combats à main nues, tous vos coups sont considérés comme des coups critiques. Et ça, ça fait vraiment très mal.

Requis : Mains nues 80%, FO 8, AG 8, niveau 24

### **Tumeur cancéreuse**

Vous avez tellement muté que vous gagnez +2 en Rythme de Guérison. Vous pouvez même régénérer vos membres brisés ! Réservé aux goules.

Requis : FO inférieure à 7, niveau 6

### **Urgences**

Ce don vous permet de bénéficier d'un bonus de 10% appliqué à vos compétences Premiers Secours et Médecine. C'est toujours bon à prendre.

Requis : Premiers soins 40% ou Médecine 40%, niveau 12

### **Vendeur**

Vous êtes un vendeur né. Ce don vous permet de gagner 20% à votre compétence Marchandage. Les animaux ne peuvent choisir ce don.

Requis : Marchandage 50%, niveau 6

### **Venin**

Du venin s'est infiltré dans vos griffes. Toutes vos attaques à Mains nues empoisonnent vos adversaires. Réservé aux Ecorcheurs.

Requis : Mains nues 60%, FO 6, niveau 12



## Vision Nocturne

Ce don vous permet de mieux voir la nuit. L'obscurité ambiante s'en trouve réduite de 20%.

Requis : PE 6, niveau 3

## Vitalité

Chaque degré de ce don vous permet de gagner 4 Points de Vie supplémentaires à chaque fois que vous progressez d'un niveau d'expérience. Ce bonus s'ajoute au nombre de Points de Vie que vous gagnez à chaque fois en fonction de votre Endurance.

Degrés: 2

Requis : EN 4, niveau 12

## Vitesse

Chaque degré de ce don vous permet de bénéficier d'un PA supplémentaire à chaque tour de combat. Vous pouvez utiliser ces PA génériques pour effectuer n'importe quelle action.

Niveau : 2

Requis : AG 5, niveau 12

## Voleur

Le sang d'un voleur coule dans vos veines. Avec le don Voleur, vous recevez un bonus de 10% à vos compétences Discrétion, Crochetage, Vol et Pièges.

Requis : niveau 3



## GRADES

La Confrérie de l'Acier est très organisée. Tous les membres de la Confrérie ont un grade :

Civil	[Ceci n'est pas un grade de la confrérie de l'Acier mais montre où les civiles se situent par rapport à la confrérie.]
Initié	
Initié senior	
Ecuyer	
Ecuyer senior	
Chevalier junior	
Chevalier	
Chevalier senior	
Chevalier commandant	
Paladin junior	
Paladin	
Paladin commandant	
Paladin Seigneur	
Général	

Il y a deux autres grades dans la Confrérie (Scribe et Ancien), mais ils ne font pas partie des divisions de combat.

## RÉPUTATION

La Réputation est ce que les autres pensent de vous, selon vos actes. Tous les personnages commencent avec une réputation de guerrier.

Sauveur des Terres Brûlées  
Gardien du désert  
Bouclier de l'espoir  
Défenseur  
Guerrier  
Traître  
Épée du désespoir  
Fléau du désert  
Fils du démon



## AUTRES DÉTAILS

Ces détails n'ont pas d'effet sur le jeu, mais ils vous permettent de modifier votre personnage : nom, genre, race, age, cheveux, peau et habits.

## RACES

Les humains ne sont pas la seule race à habiter les Terres Brûlées. Les mutations causées par les radiations et les manipulations génétiques de certaines personnes peu scrupuleuses ont créé de nouvelles races.

### Humains

Les Humains gagnent un don tous les trois niveaux et ont un bonus de résistance électrique.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	1	1	1	1	1	1	1
Max	10	10	10	10	10	10	10

Traits des humains : Métabolisme rapide, Brute, Court sur pattes, Unidextre, Finesse, Kamikaze, Main lourde, Détente facile, Trauma, Poissard, Bon fond, Dépendant, Résistant, Nyctalope, Studieux, Doué.

### Super Mutants

Les Super Mutants ont plus de Points de Vie que la normale, font plus de dégâts, possèdent de fortes résistances à tous les types de dégâts et encaissent mieux les coups. Ils gagnent un don tous les quatre niveaux. Le problème est qu'ils sont stériles.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	5	1	4	1	1	1	1
Max	13	11	11	10	8	8	10

Traits des Mutants : Métabolisme rapide, Brute, Unidextre, Kamikaze, Main lourde, Détente facile, Trauma, Poissard, Bon fond, Dépendant, Résistant, Nyctalope, Studieux, Doué, Peau calleuse, Paluches.



## Goules

Les goules gagnent un don tous les quatre niveaux. Elles possèdent une très forte résistance aux radiations et de bonnes résistances au poison et aux dégâts électriques.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	1	4	1	1	2	1	5
Max	8	13	10	10	10	6	12

Traits des goules : Court sur pattes, Unidextre, Finesse, Kamikaze, Détente facile, Trauma, Poissard, Bon fond, Dépendant, Résistant, Nyctalope, Studieux, Doué, Lumineux, Technicien, Trompe la mort.

## Ecorcheurs

Les Ecorcheurs gagnent un don tous les quatre niveaux. Ils ont plus de Point de Vie que la normale, font plus de dégâts, ont des fortes résistances à la plupart des dégâts et encaissent bien les coups. La mauvaise nouvelle, c'est que personne ne vous aime.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	6	4	1	1	1	6	1
Max	14	12	13	3	4	16	10

Traits des Ecorcheurs : Métabolisme rapide, Brute, Court sur pattes, Unidextre, Finesse, Kamikaze, Main lourde, Trauma, Poissard, Dépendant, Résistant, Nyctalope, Studieux, Doué, Domestiqué.

## Chiens

Les chiens gagnent un don tous les deux niveaux et sont un peu résistants aux dégâts électriques.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	1	4	1	1	1	1	1
Max	7	14	6	5	3	15	10



## Robots Humanoïdes

Les Robots ne gagnent pas de dons. Ils encaissent bien tous les types de coups, sauf les attaques électriques, et sont immunisés contre le poison, le gaz et les radiations.

	FO	PE	EN	CR	IN	AG	CH
Min	7	7	7	1	1	1	5
Max	12	12	12	1	12	12	5

Traits des Robots : Brute, Court sur pattes, Unidextre, Finesse, Kamikaze, Main lourde, Détente facile, Trauma, Poissard, Acier trempé, Ciblage assisté, Bouclier IEM, Bêta version.



# CRÉDITS

## MICROFORTE PTY LTD.

Producteur exécutif John De Margheriti  
Producteur Tony Oakden  
Concepteur principal Ed Orman  
Programmeur principal Karl Burdack  
Programmeur senior Robbin Maddock  
Programmeurs Jan Marecek

Compatibilité matérielle Peter Wake  
Graphiste principal Parrish Rodgers  
Graphiste 3D senior Damian Stocks  
Racheal Johnson  
Lorne Brooks

Conception des personnages Tariq Raheem  
Graphismes Matthew Brooks  
Gareth Davies  
Michael Hood  
David Lewin  
Simon Lissaman  
Alice MacDougall  
James Sharpe  
Lakin Shoobridge  
Stuart Van Isden

Graphismes additionnels Blaeghd Bell  
Kate Tucker

Conception du jeu Paul McInnis  
Ivan Beram  
Damien Maier  
Paul Wong

Responsable Assurance Jason Sampson  
Qualité Max Sneddon  
Testeur principal Russel Jacobson  
Testeurs Brendon Kirk

Merci à toutes les personnes de l'équipe de développement qui nous ont aidé à tester ce monstre !

Relations publiques Laura Simmons  
Trent Ward

Web et réseau Jake Badger  
Michael Guelfi

## 14° EAST

Directeur de Division Brian Christian  
Producteur senior Steve Baldoni  
Concepteur senior Chris Taylor  
Concepteur et auteur Dan Levin  
Directeur artistique Todd Camasta

## INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Producteur exécutif Rob Nesler  
Producteur associé (UK) Scott Burfitt

## MARKETING

Directeur Marketing Robert Picunko  
Responsables Marketing Allen Rausch  
Kevin Johnston  
Assistante Marketing Katy Hammond  
Responsable promotion Gina Cabrera

## RELATIONS PUBLIQUES

Responsable RP Heather Greer

## SON

Supervision sonore Craig Duman  
Supervision musique et son Adam Levenson  
Conception sonore Rebecca Hanck  
Roland Thai  
Mike Kamper  
Victor Iorillo  
Brian Fredrickson  
(Soundelux)  
Mike Kamper  
Mark Allen



Premier assistant  
édition sonore Stephen Miller  
JP Walton

Script audio Stephen Miller  
Craig Duman

Musique par  
Mastering Inon Zur  
Craig Duman  
Frank Szick  
Charles Deenen

Direction audio  
Responsable des  
opérations audio Gloria Soto  
Archiviste sonore Scott Purvis

## CINÉMATIQUES

Conception bruitages Bruce Fortune  
(Soundstorm)  
Tim Walston (Soundstorm)  
Steve Mann (Soundstorm)  
Assistant conception  
bruitages Pat Cisero  
(Soundstorm)

Mixage ambiance et  
bruitages David Jobe  
David Fein

Mixé par Lance Brown à Warner Bros en  
Dolby Surround.

Mixage additionnel à  
Interplay Entertainment par Charles Deenen  
Resp. Vidéo Sr. : Dan Williams  
Producteur Media  
Sr / Monteur Dave Cravens  
Producteur Media /  
Monteur Chris Folino

## SERVICE CRÉATIF

Responsable Service  
Créatif Kathy Helgason

Responsable de  
production Lita Shyp  
Responsable trafic  
Kathryne Wahl  
Conception et mise  
en page Schlieker Design  
Conception de la boîte  
Larry Fukuoka  
Mise en page Holly Lambert  
Brian D. Casteel

## ASSURANCE QUALITE

Directeur de l'AQ Michael Motoda

## DIVISION AQ

Responsable des  
opérations Monica Vallejo  
Responsable AQ Greg Baumeister  
Supervision de projet Edward Hyland  
Shanna Lynne Takayama  
Erik Guenther  
Eric Fong

Testeurs Seniors Dany Martinez  
Amy Lyn Presnell  
Rodney Smith  
Chuck Salzman  
Damien Foletto  
David Vodhanel  
Albert Perez  
Alendor "Zack" Vulaj  
Vince Carino  
Reuben Park  
Savina Greene  
Matt Monaco  
Sean Johnson  
Austin Williams  
Tom Phillips  
Chris Fisher  
Robert Kyle  
Jason Perez  
Chris Buskirk  
Dave Peters  
Justin Hamilton  
Ralph "Vince" Cole  
Ed Kim  
Greg Baldwin  
Rick Avalos  
Tex Yang



Techniciens AQ                      Bill Delk  
   Tom Quast  
Supervision compatibilité      Derek Gibbs  
Techniciens compatibilité      Jack Parker  
   Josh Walters  
   Dave Parkyn  
   Tony Piccoli  
  
Test additionnel par le  
Service Consommateurs      David Webb  
   James Kompare  
   Daniel Smith

## **EQUIPE SITE WEB**

<http://www.interplay.com/falloutbos/>  
<http://www.joinbrotherhoodofsteel.com/>

Directeur Technologie  
Internet                              Sean Patton  
Conception site                      Sandi McCleary  
Directeur du contenu              Bill Stoudt

## **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

Brian Fargo, Ron Austin, Eric Whelpley, les fans et les participants aux forums de Fallout Tactics...

Manuel par                              Chris Taylor

## **LOCALISATION**

Chef de produit international  
Tom Decker  
Assistant de production internationale  
Rafael Lopez  
Coordination de localisation  
Olaf Becker (allemand)  
Carole Huguet (français)  
Traductions françaises  
Words of Magic ([www.wordsofmagic.com](http://www.wordsofmagic.com))  
Direction artistique  
Gérard Dessalles  
Words of Magic  
Enregistrement des voix françaises  
KSA  
Lotus Rose  
Traductions allemandes  
SDL International

## **INTERPLAY EUROPE**

Responsable Général Europe  
Matt Findley  
Producteur sénior  
Diarmid Clarke  
Producteur associé  
Scott Burfitt  
Responsable marketing Europe  
Harvey Lee  
Chef de produit  
Chris East  
Directeur marketing (France)  
Philippe Cota  
Chef de produit (France)  
Estelle Giron  
Responsable marketing (Espagne)  
Javier Rodriguez  
Chef de produit (Espagne)  
Eduardo Lopez  
Chef de produit (Allemagne)  
Lukas Kugler  
Chef de produit (Italie)  
Lorenzo Ferrari Ardicini  
RP  
Doug Johns / 1-UP Media  
Design  
A Creative Experience



### Devenez le maître du jeu:

En téléphonant au 06 36 68 94 95 (2,21 F TTC / min):

- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7, toutes les astuces et les solaces les plus utiles sur notre service vocal.
- Dialoguez en direct avec un opérateur (de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis, vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis) ou en laissant un message sur notre boîte vocale (réponse sous 24 h).
- Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés grâce à notre service vocal d'information.

Par minitel sur 36 15 Virgin Games (2,21 F TTC / min):

- Déposez simplement vos questions sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

### Problème technique?

Rendez-vous au 0 803 09 41 64 (1,09 F TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques d'un spécialiste sur notre serveur, ouvert du lundi au samedi de 10 h à 12 h et de 14 h à 19 h.

ou par mail sur: [hotline@virgininteractive.fr](mailto:hotline@virgininteractive.fr)



### Virgin Interactive on "the Web"

Toutes les nouveautés et les dernières actualités Virgin Interactive sur [www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

### Le courrier des "players"

S'il vous reste des questions sans réponse ou si vous souhaitez simplement vous exprimer, écrivez nous à l'adresse suivante:

Virgin Interactive  
BP 145  
75 723 Paris Cedex 15

fax: 01 41 11 64 24



# SITE WEB INTERPLAY

---

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations.

Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement, nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo

P.D.G.

Comment y accéder

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse : [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

## CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Avalon Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Avalon Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

Avalon Interactive. Parc de l'Esplanade. 12 rue Enrico Fermi. 77462 Saint Thibault des Vignes.

Avalon Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Avalon Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Avalon Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation. Avalon Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

## CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Avalon Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Avalon Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

## CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Avalon Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même

Avalon Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

## CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Avalon Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.



# NETTOYER LE TERRAIN DE LA RACAILLE

(et ensuite, moquez vous)



GameSpy Arcade est le moyen le plus rapide et le plus libre de trouver des coéquipiers et des adversaires pour jouer à Fallout Tactics et d'autres hits de stratégie/JDR tels que Rogue Spear et Baldur's Gate.

Une copie du programme d'installation est présente sur le CD du jeu!

Utilisation de GameSpy Arcade pour jouer à Fallout Tactics Online :

- 1** Lancez Arcade en cliquant sur l'icône du bureau ou depuis le menu Démarrage.
- 2** Cliquez sur le bouton de Fallout Tactics pour discuter et trouver des serveurs.
- 3** Surfez, discutez, lisez des news et détruisez!



**GameSpy Arcade:** <http://www.gamespyarcade.com>

Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.