



# ERRATA

## DERNIERS AJOUTS EN BLEU

### LIVRE DE BASE

**Page 44, Trait : né à l'Abri :** la première phrase devient « Votre jeunesse saine aux mains de médecins compétents et d'Auto-Docs sophistiqués implique que vous réduisez de 1 (minimum 0) la difficulté de tous les tests d'END destinés à résister aux effets des maladies. »

**Page 97, Fusil de chasse :** remplacer le mod de Culasse optimisé par Haute sensibilité.

**Page 97, Mitrailleuse :** remplacer le mod de culasse Rapide par Haute sensibilité, retirer le mod de culasse Perforante. Retirer le mod de canon Canon court.

**Page 98, Arme à verrou de fortune :** retirer le mod de canon Canon raccourci.

**Page 99, Pistolet à seringues :** retirer le mod de canon Canon raccourci.

**Page 100, Mods de chargeur :** le coût du mod Grand chargeur est de +8.

**Page 101, Mods des armes légères :** ajouter les mods de condensateur suivants :

Condensateurs intégraux : Grande capacité, Gagne Brutal, -, +37, Fana d'armes 3, Scientifique 2

Bobine de suppression de condensateur : Capacité max, +1[Pip-Boy] de dégâts, gagne Brutal, +2, +82, Fana d'armes 4, Scientifique 3

**Page 105, Mods de crosse :** le mod de Crosse complète gagne également Deux mains. Le coût du mod Crosse à compensateur de recul est de +30.

**Page 111, Armes de corps à corps :** la Masse possède la qualité Deux mains.

**Page 117, Mods réservés à la canne :** le mod Barbelé n'apporte que Perforant 1 ; le coût est de +1.

**Page 120, Explosifs :** la Mine à impulsion possède l'effet de dégâts Étourdissant. Les mines perdent la qualité Lancer (M) et prennent celle de Mine.

**Page 136, Améliorations d'armure :** le mod d'amélioration Grandes poches demande l'aptitude Armurier 2.

**Page 137, Armures assistées :** le poids du châssis d'armure est de 75 et son coût de 4 500. Le coût de la Jambière T-51 est de 130.

En outre, les coûts des pièces d'armure ont changé :

Jambière T-45	130
Casque T-60	130
Plastron T-60	250
Brassard T-60	170
Jambière T-60	170
Casque X-01	140
Plastron X-01	280
Brassard X-01	200
Jambière X-01	200

**Page 150, Nourriture :** l'effet de la Mouche bouffie grillée est le suivant : « +2 résistance aux dégâts de radiation jusqu'à la fin de la prochaine scène ».

**Page 190, La fatigue :** lorsque vous commencez une scène en étant Fatigué, perdez 1 PV pour chaque tranche de 2 points de Fatigue [et non pas 2 PV].

**Page 201, tableau des armures aléatoires :** les lignes 31 et 32 deviennent « Armure de combat lourde ».

**Page 202, tableau des nourritures aléatoires :** la ligne 14 « Carotte » est remplacée par « Bouchées d'écureuil ».

**Page 202, tableau de cueillette :** le tableau a été modifié.

1	Fausse morille
2	Champignon luminescent
3-4	Carotte
5-6	Épi de maïs
7-8	Courge
9-10	Melon
11-12	Fruit mutant
13-14	Blé surin
15-16	Haricot envasé
17-18	Pomate
19	Axidée
20	Sanguine

**Page 203, tableau des boissons aléatoires :** les entrées 15 (Bière) et 27 (Eau purifiée) deviennent toutes les deux Poche de sang.

**Page 212, Matériaux d'armure de cuir :** la dernière armure mentionnée n'est pas « cuir bouilli » (qui figure déjà plus haut), mais « cuir clouté ».

**Page 212, Établi/atelier de chimie, munitions de pistolet à seringues :** les composants de l'Embrumaze deviennent Composant rares x3, Amiante x2, Composants peu fréquents x2, Eau purifiée x1.

**Page 213, Établi/atelier de chimie, drogues :** les composants du Mentats deviennent Composants rares x2, Fausse morille x2, Composants peu fréquents x3.

**Page 217 :** ajouter le Ragoût d'écureuil : composants : Bouchées d'écureuil x1, Carotte x1, Eau sale x2, Pomate x1, Sanguine x1 ; complexité 5 ; compétence Survie ; Rare.

**Page 220, Objet d'armure assistée :** la ligne X-01 Mk IV voit ses aptitudes passer à « Armurier 2, Scientifique 1 ».

**Page 222, Mods des armes légères :** le mod de chargeur Grand chargeur nécessite l'aptitude « Fana d'armes 1 » (et non 2). Le mod de chargeur Éjection rapide a une complexité de 5 (et non 4). Le mod de poignée De tireur d'élite nécessite l'aptitude « Fana d'armes 1 ».

**Page 223, Mods des armes à énergie :** les condensateurs à Quatre et Cinq Charges nécessitent la compétence « Science ».

**Page 224, Mods des armes à énergie :** le mod de poignée De tireur d'élite nécessite l'aptitude « Fana

d'armes 1 ». Le mod Crosse de tireur d'élite nécessite l'aptitude « Fana d'armes 2 ».

**Page 224, Mods des armes lourdes :** les mods lance-flammes ont une rareté Peu fréquente. Les mods Réservoir à napalm, Canon long, Grand réservoir et Buse de compression nécessitent l'aptitude « Fana d'armes 1 ». Les mods Réservoir géant et Buse de vaporisation nécessitent l'aptitude « Fana d'armes 2 ».

**Page 339, Darillon, dépeçage :** si un effet est obtenu, il est possible de récupérer également 1 dard acéré de darillon.

**Page 340, Écorcheur :** il s'agit d'un Léopard mutant et non d'un Reptile mutant.

**Page 342, Fangeux :** le fangeux rapporte 53 PE (et non 45 PE).

**Page 343, Reine des fangeux, attaques :** les dégâts infligés par l'aspersion d'acide sont des dégâts de poison radioactif.

**Page 345, Molosse mutant :** Corps 6, Esprit 4.

**Page 346, Mouche bouffie, dépeçage :** le Composant peu fréquent est remplacé par 1 Glande de mouche bouffie.

**Page 345, Radcerf :** Corps 6, PV 11. Le SR de l'attaque de Bois est de 9.

**Page 349, Radscorpion :** le radscorpion rapporte 52 PE (et non 74 PE). **Dépeçage :** le Composant rare est remplacé par 1 Dard de radscorpion.

**Page 351, Tique, dépeçage :** le Composant peu fréquent est remplacé par 1 Poche de sang.

**Page 354, Luminescent :** 17 PV.

**Page 358, Mister Handy :**

S	P	E	C	I	A	L
6	8	5	7	7	7	5

Armes lourdes remplace la compétence Armes à énergie. 16 PV. 3 points de chance.

L'attaque de Pincés inflige 2 dégâts (au lieu de 3). Les ataqués Pincés et Scie circulaire perdent « portée C ». L'attaque du Lance-flammes change ainsi : **END + Armes lourdes** (SR 8).

**Page 360, Mister Gutsy :**

S P E C I A L  
6 9 7 5 7 8 4

Armes lourdes remplace la compétence Armes à énergie. 18 PV.

L'attaque de Pincés inflige 2 dégâts (au lieu de 4) et perd « porté C ».

L'attaque du Lance-flammes change ainsi : **END + Armes lourdes.**

**Page 363, Robot sentinelle :** le robot sentinelle possède une nouvelle attaque.

**AUTODESTRUCTION : CORPS + Corps à corps** (SR14), 6[Pip-Boy] de dégâts balistiques De zone

Le robot sentinelle gagne une nouvelle capacité spéciale :

**Grand :** le robot sentinelle est plus grand que la plupart des personnages. Le robot reçoit +1 PV par niveau, mais sa Défense est réduite de 1 (min. 1). Il ne subit un coup critique que si l'attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.

**Page 364, Super mutant :** l'attaque du fusil à verrou de fortune gagne Imprévisible.

**Page 366, Béhémot super mutant, attaques :** l'attaque de lance-missiles a été supprimée.

**Page 366, Frappeur super mutant :** la compétence Armes légères est un atout personnel.

La RD énergétique à la tête est de 2.

L'attaque du fusil à verrou de fortune gagne Imprévisible.

**Page 367, Maître super mutant :** la compétence Armes lourde est un atout personnel dont le niveau est de 4 (au lieu de 1). Le niveau de la compétence Mains nues passe à 4 (au lieu de 2). Il faut ajouter les compétences Discours 2 et Réparation 2.

3 points de chance.

RD balistique : 4 (toutes). RD énergie : 2 (tête) ; 4 (jambes, bras, buste).

(**Page 368**) L'attaque à mains nues à un SR 14, l'attaque au mini-gun un SR 12 et l'attaque au lance-missiles un SR 12.

La partie armure de l'inventaire devient : casque militaire, jambières de pillard solide x2, brassard de pillard solide x2, plastron de pillard solide.

**Page 369, Kamikaze super mutant :** l'attaque du fusil à verrou de fortune gagne Imprévisible.

Inventaire : « chaîne » est remplacé par « fusil à verrou de fortune ».

**Page 371, Synthétique :** Esprit 4 (au lieu de 5). L'attaque de laser de l'institut a une portée C, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis.

**Page 372, Coursier synthétique :** la compétence Armes de corps à corps n'est pas un atout personnel. L'attaque de laser de l'institut inflige 5 de dégâts (au lieu de 6) énergétiques Brutaux, Perforants 1 ; portée C, cadence de tir 3, Deux mains, Imprécis.

**Page 372, Synthétique marcheur :** l'attaque de laser de l'institut inflige 4 de dégâts (au lieu de 6) énergétiques Brutaux.

**Page 374, Soldat synthétique :** RD balistique : 3 (toutes). RD énergie (4 toutes).

L'attaque de laser de l'institut inflige 4 de dégâts (au lieu de 6) énergétiques Brutaux.

**Page 375, Tourelle mitrailleuse Mk I :** l'attaque de mitrailleuse perd Étourdissant.

**Page 376, Tourelle mitrailleuse Mk III :** l'attaque de mitrailleuse perd Étourdissant.

**Page 376, Tourelle mitrailleuse Mk V :** Esprit 6 (au lieu de 5).

**Page 380, Ancien :** la compétence Réparation est un atout personnel et son niveau est de 3 (et non 1). Les dégâts de l'attaque à mains nues passent à 3 (au lieu de 2).

**Page 381, Paladin :** les PV des bras sont de 10n les PV du buste passent à 17 (au lieu de 20).

**Page 382, Scribe :** la compétence Crochetage tombe à 1 (au lieu de 2).

**Page 383, Lancier :** les dégâts de l'attaque à mains nues passent à 2 (au lieu de 5).

**Page 384, Pillard :** RD balistique : 1 (bras, jambes, buste) ; RD énergie 1 (bras, jambes, buste).

**Page 385, Chef pillard :** le niveau de trois compétences change. Armes de corps à corps 3 (et non 1), Armes légères 4 (et non 2) et armes lourdes 2 (et non 4). Initiative 21 (au lieu de 17). L'attaque au fusil de chasse a un SR 12 (et non 10).

**Page 387, Pillard fouineur :** le Pillard fouineur rapporte 52 PE (et non 60 PE).

**Page 390, Artilleur :** les dégâts de l'attaque à mains nues passent à 2 (au lieu de 4).

**Page 390, Enfant d'Atome :** la Chance passe à 4 (au lieu de 5). 12 PV (au lieu de 14 PV). La compétence Discours est un atout personnel.

**Page 391, Habitant de l'Abri :** la compétence Survie n'est pas un atout personnel.

**Page 392, Habitant des Terres désolées :**

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

9 PV (au lieu de 8 PV). Initiative 10 (au lieu de 11). Charge maximale de 105 kg.

Les attaques à mains nues et au fusil à double canon ont un SR 7 (et non un SR 8).

**Page 393, Marchand/Caravanier :** ajouter à l'inventaire un fusil à double canon et cocktail Molotov.

**Page 394, Milicien :** la compétence Armes à énergie est un atout personnel. La compétence Armes légères n'est pas un atout personnel et son niveau est de 2 (au lieu de 3). Le niveau de la compétence Survie passe à 3 (au lieu de 1).

**Page 396, Zetan :** 15 PV (au lieu de 14 PV). L'attaque au pistolet extra-terrestre perd Zone d'impact.

## L'HIVER D'ATOME

**Page 58, Habitant des Terres désolées :**

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

Compétences : Armes de corps à corps 2, Armes légères\* 2, Athlétisme 1, Discours 1, Mains nues 1, Réparation 1, Survie\* 2, Troc 1 (\* atout personnel).

9 PV (au lieu de 8 PV). Initiative 10 (au lieu de 12). Charge maximale de 105 kg.

Les attaques à la machette et au démonte-pneu ont un SR 8 (et non un SR 7). La machette gagne Perforant 1. Le démonte-pneu perd Perforant 1. Le démonte-pneu doit être intégré à l'inventaire.

**Page 61, Récupérateur :**

Compétences : Armes de corps à corps 1, Armes légères 1, Discrétion 1, Réparation\* 3, Survie\* 3, Troc 1 (\* atout personnel).

**Page 62, Tourelle mitrailleuse Mk I :** ajouter à la fin de la partie Immunités la partie suivante : « Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés. » Les dégâts de la mitrailleuse ne sont pas Étourdissants.

**Page 63, Pillard :**

Compétences : Armes de corps à corps\* 2, Armes légères\* 2, Discrétion 1, Mains nues 2, Médecine 1, Projectiles 1, Réparation 1, Survie 1 (\* atout personnel).

**Pages 70, 75, 108 et 113, Enfant d'Atome :**

Les compétences Discours et Survie sont des atouts personnels.

**Page 72, Enfant d'Atome bricolo :**

Compétences : Armes à énergie 3, Discours 1, Explosifs\* 4, Pilotage 4, Réparation 3, Science\* 4 (\* atout personnel)

**Page 73, Dragon d'Eliza :**

L'attaque Souffle du dragon demande un jet de CORPS + Autre.

Ajouter la capacité spéciale :

**TÉLÉCOMMANDÉ :** le Dragon d'Eliza est un robot de combat mécanisé qui ne peut agir seul et doit être contrôlé à distance. Un opérateur peut utiliser une action pour faire un test d'INT + Pilotage avec une difficulté de 2. En cas de réussite, le Dragon d'Eliza peut immédiatement utiliser l'action mineure Se déplacer et entreprendre une action capitale.

**Page 74, Frère Schumaker :**

Le frère Schumaker est renommé en frère Schumacher. Les compétences Discours, Réparation et Troc sont des atouts personnels.

**Pages 78 et 177, Enfant d'Atome fanatique :**

La compétence Armes de corps à corps devient Armes à énergie. Les compétences Armes à énergie et Armes légères sont des atouts personnels.

La super masse à chaleur inflige demande un jet de FOR + Armes à énergie. Elle inflige 8[Pip-Boy] de dégâts.

**Pages 79 et 199, Fusilier des Miliciens :**

Les compétences Armes à énergie et Survie sont des atouts personnels.

**Page 92, Dr Yarrow :**

Les compétences Armes légères, Médecine, Science et Survie sont des atouts personnels.

**Page 96, Enfant d'Atome fanatique :**

La compétence Armes de corps à corps devient Armes à énergie. Les compétences Armes à énergie et Armes légères sont des atouts personnels.

La super masse à chaleur inflige demande un jet de **FOR + Armes à énergie**. Elle inflige 8[Pip-Boy] de dégâts.

**Page 96, Yao Guai :**

Changer la seconde phrase de la capacité spéciale Grand ainsi : « Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. »

**Page 97, Frère Gueule-de-métal :**

Les compétences Armes à énergie, Armes de corps à corps et Athlétisme sont des atouts personnels. L'éventreur à lame courbe inflige 8[Pip-Boy] de dégâts.

**Page 108, Fusilier des Miliciens :**

Compétences : Armes à énergie\* 5, Armes de corps à corps 2, Athlétisme 1, Discours 1, Discrétion 1, Médecine 1, Réparation 2, Survie\* 4 (\* *atouts personnels*).

Le mousquet laser à un SR 12.

Le couteau de combat dentelé doit être retiré de l'inventaire.

**Page 108, Enfant d'Atome :**

Il a 12 PV et une Initiative de 10.

**Page 111, Regina :**

Les compétences Armes légères et Survie sont des atouts personnels.

**Page 119, Membre de la Surveillance de quartier :**

Compétences : Armes de corps à corps 4, Armes légères\* 4, Crochetage 1, Discrétion 2, Troc\* 4 (\* *atouts personnels*).

**Page 120, Garde de Diamond City :**

Les compétences Armes de corps à corps et Athlétisme sont des atouts personnels.

**Pages 127 et 130, Garde de Mirage :**

Les compétences Armes de corps à corps et Armes légères sont des atouts personnels.

**Page 145, Pèlerin :**

Les compétences Armes à énergie et Survie sont des atouts personnels.

**Page 152, Thrash :**

Les compétences Armes de corps à corps, Discours et Troc sont des atouts personnels.

**Page 152, Super mutant :**

Compétences : Armes de corps à corps\* 4, Armes légères 3, Armes lourdes 1, Mains nues 2, Survie\* 3 (\* *atouts personnels*).

Le fusil à verrou de fortune change ainsi : **AGI + Armes légères** (SR 8), 5[Pip-Boy] de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Deux mains.

**Page 171, Mister Gutsy Patriot :**

Compétences : Armes à énergie\* 4, Armes de corps à corps\* 4, Armes lourdes\* 4, Athlétisme 1, Discours 3, Explosifs 2, Réparation 3 (\* *atouts personnels*).

Le pistolet laser a une cadence de tir de 2 (et non 3).

**Page 174, Brigand :**

Les compétences Armes de corps à corps et Armes légères sont des atouts personnels.

**Pages 176 et 204, Enfant d'Atome soldat :**

Les compétences Athlétisme et Survie sont des atouts personnels.

L'attaque à la machette inflige 3[Pip-Boy] de dégâts.

**Page 177, Enfant d'Atome fanatique :**

Le fusil de combat possède une cadence de tir de 2.

**Pages 184 et 222, Robot sentinelle des Enfants d'Atome :**

Il rapporte 218 PE.

**Page 185, Enfant d'Atome des troupes de choc :**

Compétences : Armes à énergie\* 4, Armes de corps à corps\* 5, Athlétisme\* 4, Projectiles 4, Survie 2 (\* *atouts personnels*).

Ses RD ballistique, énergétique et face aux radiations sont 5 (toutes).

**Page 186, Enfant d'Atome dresseur :**

Les compétences Discours, Médecine et Survie sont des atouts personnels.

**Page 199, Frère Lucius :**

Les compétences Discrétion, Réparation et Survie sont des atouts personnels.

### Page 220, **Enfant d'Atome berserker** :

Les compétences Armes légères et Survie sont des atouts personnels.

### Page 233, **Le Dernier Fils d'Atome** :

**S P E C I A L**  
5(11) 9 7 8 8 7 7

Compétences : Armes à énergie\* 4, Armes de corps à corps 3, Discours\* 6, Mains nues 3, Médecine\* 4, Réparation 3, Science\* 6, Survie 2, Troc 2 (\* *atouts personnels*).

PV personnels : 38. Initiative : 20.

Points de Chance : 7.

## LES DÉMONS DE LA ROUILLE

### Page 11 :

Le condensateur de tête de Laserotron Mk IV possède les règles suivantes :

**Mod de condensateur** : condensateur de tête de Laserotron Mk IV

**Ajout au nom** : Mk IV

**Effets** : +2[Pip-Boy], consomme 4 tirs par attaque

**Poids** : +0,5

**Coût** : +8

**Aptitudes** : Expert en robotique, Scientifique 1

### Pages 31-32 :

L'armure robotique possède les mods de matériau suivants :

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Métal peint	+1	+1	-	-	+0,5	+10	-
Métal émaillé	+2	+2	-	-	+1	+20	Armurier 1
Métal ombré	+1	+1	-	Ombre	+1	+25	Armurier 1
Métal allié	+3	+3	-	-	+1,5	+30	Armurier 1
Métal poli	+4	+4	-	-	+2	+40	Armurier 2

MOD D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Métal peint	2	-	Réparation	Fréquente
Métal émaillé	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal ombré	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal allié	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Métal poli	6	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente