

# Perk

Nom de perk	Rang	Prérequis	Path	Description
<b>Ami des animaux</b>	2	CHR 6, Niv 1+	5 niv	Au rang 1, chaque fois qu'un pnj don le profil affiche le mot-cléf mammifère, lézard ou insecte souhaite vous attaquer, jetez 1D: si vous obtenez un résultat autre qu'un effet, la créature ne pas vous attaquer, bien qu'elle puisse toujours s'en prendre à un autre personnage. Au rang 2, vous pouvez entreprendre un test de CHR + Survie DD2 au pris d'une action capitale. En cas de réussite, l'animal vous considère amical et attaquera quiconque s'en prend à vous. Cette aptitude ne fonctionne pas sur les animaux redoutables ou légendaire.
<b>Amphibie</b>	2	END 5, Niv 1+	3 niv	L'eau est votre allié. Rang 1: pas de dégats de radiation dans l'eau, vous avez une apnée 2 fois plus longue. Rang 2: +2 difficulté pour vous reperer si vous êtes complètement immergée.
<b>Antiradiations</b>	2	END 8, Niv 1+	4 niv	+1 de resistance à la radiation par rang dans cette compétences.
<b>Armurier</b>	4	FDR 5, INT 6	4 niv	Vous pouvez modifier une armure grace au Mod d'armure. Chaque rang débloque les mods au rang associé.
<b>Barbare</b>	1	FDR 7, Niv 4+.		<i>Votre force influ sur votre resistance au dégats .Aucun bénéfice avec une Armure assisté. For 7-8 : RD balistiques +1. For 9-10 : RD balistiques +2. For 11+ : RD balistiques +3</i>
<b>Barycentre</b>	1	AGI 7		Lors d'une attaque à distance, vous pouvez toujours choisir le buste (ou équivalent) sans augmenter la difficulté. De plus, vous pouvez relancez 1d20 de ce même jet.
<b>Beau parleur</b>	1	CHR 6		Lors d'un test de discours ou troc, vous pouvez relancez 1d20.
<b>Blitz</b>	2	AGI 9, Niv 1+	3 niv	Lorsque vous vous déplacer à porté de corps à corps ET que vous attaquer au corps à corps une cible au même tour. Vous pouvez relancez 1d20. Rang 2 : +1D de dégâts
<b>Boyaux plombés</b>	2	END 6, Niv 1+	4 niv	Rang 1 : Vous pouvez relancez le Dés qui determine si vous subissez des dégats de radiation en consommant de la nourriture ou une boisson irradié. Rang 2 : Vous êtes immunisé au dégats de radiation infligés par la consommation de nourriture ou de boisson.
<b>Bricolage</b>	1	-		Vous pouvez réparer un objet sans avoir bnesoin de pièces détaché. La réparation est temporaire, l'objet se brisera à nouveau lors de la prochaine complication que vous obtiendrez. La marge de complication augmente de 1 avec cette arme jusqu'à une vraie réparation.
<b>Canaille</b>	1	CHR 7		Vous ignorez la première complication obtenue à tous test CHR + Discours destiné à convaincre d'un mensonge.
<b>Canigou</b>	1	CHR 5		Vous avez un chien qui est votre ami et allié. Le chien est considéré comme PNJ allié. Le chien se débrouille pour se nourrir ou s'hydrater. S'il meurs, vous pouvez trouver un autre chien entre deux scénario ou remplacer cette perk par une autre. (p61 pour le profil du chien)
<b>Chasseur</b>	1	END 6		Toutes attaque effectué contre des créatures avec le mot-cléf : mammifère, lézard ou insecte obtiennent l'effet : <b>brutal</b> (si elle ne l'ont pas déjà)
<b>Chimie</b>	1	INT 7		La durée des drogues sont doublé (p164). Vous connaissez les recettes de fabrications des drogues.
<b>Chirurgien de la chevrotine</b>	1	FDR 5, AGI 7		les attaques effectué avec un fusil à pompe obtiennent l'effet <b>perforant 1</b> , si elle le possède déjà le perforant augmente de +1.
<b>Cible mouvante</b>	1	AGI 6		Lorsque vous sprinter, votre défense augmente de +1 jusqu'au prochain tour.
<b>Cogneur</b>	1	FDR 6		Au Corp à corp en cognant avec votre arme à feu (p111) votre attaque obtient l'effet brutal.
<b>Commandant laser</b>	2	Per 8, Niv 2+	4 niv	Lors d'une attaque à énergie à distance, ajoutez +1D dégâts par rang dans cette aptitude.
<b>Commando</b>	2	AGI 8, Niv 2+	3 niv	Si vous faites une attaque à distance avec une arme à cadence supérieur à 2. Ajouter +1D dégâts à larme par rang de cette aptitude. (aucun effet sur les armes lourde)
<b>Compréhension</b>	1	INT 6		Après avoir reçus le bonus d'un magazine jetez 1D si vous obtenez un effet, vous pouvez utiliser ce bonus une fois supplémentaire.
<b>Concerto de Conserves</b>	1	CHA 5		Si vous fouillez une contenant à nourriture, vous découvrez 1 aliment supplémentaire.
<b>Coup super critique</b>	1	CHA 9		Si vous inflige 1 points de dégats à un ennemie, vous pouvez dépenser IPA pour lui faire subir un coup critique et subir une blessure.
<b>Dégainage rapide</b>	1	AGI 6		Vous pouvez à chaque tour sortir une arme ou un objet que vous transportez sans dépenser d'action.
<b>Dénicheur de trésors</b>	3	CHA 5, Niv 2+	4 niv	Si vous lancez un dé pour savoir combien d'argent vous trouvez. Rang 1 : Vous trouvez +3D supplémentaire. / Rang 2 : Vous trouvez +6D supplémentaire. / Rang 3 : Vous trouvez +10D supplémentaire.
<b>Energie solaire</b>	1	END 7		- 1 points de radiation par heure passé à la lumière du soleil
<b>Entomologiste</b>	1	INT 7		Si vous attaquez une créature avec le mot-cléf insecte, vous obtenez l'effet perforant 1, si vous l'avez déjà le perforant augmente de 1.
<b>Exercice</b>	10	Niv 2+	2 niv	Augmentez l'un de vos attribues S.P.E.C.I.A.L de 1, vous ne pouvez dépasser 10 avec cette méthode.
<b>Expert en démolition</b>	1	PER 6, CHA 6		si vous effectuez une attaque avec la qualité <b>"zone d'impact"</b> l'attaque obtient l'effet brutal. Vous connaissez les recettes pour produire des explosifs.
<b>Expert en robotique</b>	3	INT 8, Niv 2+		Rang 1 : vous pouvez modifier l'armure des robot ainsi que les arme montées et leurs modules avec des mods de rang 1. Rang 2 : Accès au mods de même rang. -1 difficulté au test de réparation des robots. Rang 3 : Accès au mods de même rang. Vous pouvez également reprogrammer un robot pour qu'il accomplisse des tâches différentes et modifier leurs comportements, (avec accord MJ)
<b>Fana d'arme</b>	4	INT 6, Niv 2+	4 niv	Vous pouvez modifier les armes légères, chaque rang débloqué permet l'accès au mods de même rang.

Nom de perk	Rang	Prérequis	Path	Description
<b>Fana des capsules</b>	1	CHR 5		Lorsque vous vendez, augmenter les gains de 10%, lorsque vous achetez, diminuer la valeur de 10%
<b>Fantôme</b>	1	PER 5, AGI 6		lors d'un test AGI+Discrétion et que vous êtes dans l'ombre ou l'obscurité. Le premier D20 supplémentaire et gratuit (ne change pas la limite de 5d20)
<b>Farfouilleur</b>	3	CHA 6, Niv 1+		Lorsque vous lancez les dés pour trouver des munitions : (les munition supplémentaires sont du même type que celle déjà trouvée). Si vous avez plusieurs types de munitions, seul celle avec la rareté la plus faible et augmenté). Rang 1 : +3D supplémentaires. / Rang 2 : +6D supplémentaires. / Rang 3 : +10D supplémentaires.
<b>Farmer la pharma</b>	1	CHA 6		Lorsque vous fouillez pour trouver des médicaments ou des drogues, relancez une nouvelle fois les dés pour obtenir un objet supplémentaire.
<b>Fétard/Fétarde</b>	1	END 6, CHR 7		Vous ne pouvez pas devenir dépendant à l'alcool. Lorsque vous buvez de l'alcool vous regagnez +2pv.
<b>Finesse</b>	1	AGI 9		une fois par combat, vous pouvez relancer vos des de dégâts.
<b>Force ded frappe</b>	1	FOR 8		lors d'une attaque au corps à corps à deux mains, votre arme obtient brutal.
<b>Forgeron</b>	3	FOR 6, Niv 2+	4 niv	Vous pouvez modifier les armes corps à corps grâce à des mods. Chaque rang permet de débloquer les mods correspondant.
<b>Frappe perforante</b>	1	FOR 7		Les attaque à main nue ou arme de corps à corps ont l'effet perforant 1. Si vous le possédez déjà vous augmenter de +1 le perforant.
<b>Fusilier</b>	2	AGI 7, Niv 2+	4 niv	lors d'une attaque avec une arme à distance à deux main dotée d'une cadence de tir inférieur à 3. Ajoutez +1D dégâts par rang dans cette aptitude. (ne fonctionne pas sur les armes lourdes)
<b>Fusion</b>	1	PER 10		si vous tué avec une arme à énergie, le corps explose jetez un nombre de dés équivalent à la motié des dégâts infligés, arrondi à l'inférieur. Pour chaque effet une créature situé à porté courte ou inférieur (en commençant par le plus proche) sur un nombre de point de dégâts énergétique égal au total obtenue sur les Dés de dégâts.
<b>Guérison rapide</b>	1	END 6		<b>lors d'un teste END+Survie pour traiter vos blessure. Le premier D20 supplémentaire et gratuit. Ne change pas la limite de 5d20. (pas accessible au robot)</b>
<b>Gérisseur</b>	3	INT 7, Niv 1+	5 niv	Lorsque vous soignez les pv d'un patient par l'action mineur "porter secours", soignez +1pv par rang de cette aptitude.
<b>Ho-Hisse!</b>	1	FOR 8		Lors d'une attaque à distance avec projectile, vous pouvez dépenser 1 PA pour augmenter le niveau de porté de l'arme.
<b>Humain d'action</b>	1	-		Si vous dépensez 1 PA pour avoir une action capitale supplémentaire, vous n'avez pas de malus de difficulté au teste de cette action
<b>Infiltrateur</b>	1	PER 8		Vous pouvez relancer 1d20 lors de tous teste de crochetage destiné à déverrouiller une porte ou un conteneur
<b>Infirmier</b>	1	INT 8		lors de l'action mineur "porter secours" pour essayer de soigner une blessure, vous pouvez relancer 1d20
<b>La taille compte</b>	3	END 7, AGI 6	4 niv	Lors d'une attaque à distance avec arme lourde, ajoutez +1 dés dégâts à l'arme par rang dans cette aptitude.
<b>Locomotive</b>	2	FOR 9, END 7, Niv 1+		Pour une action capital, vous pouvez charger si vous portez une AA ou si vous êtes un Super Mutant. Il s'agit d'une action de déplacement, vous ne pouvez pas vous déplacer ou sprinter au cours du même tour. Lors de cette action, si vous passez à porté de main d'un ennemie situé à porté moyenne (1 zone) ou inférieur, puis effectuez un teste FOR+Athlétisme DD2. si vous avez réussi, votre ennemi subit vos dégâts à mains nues normaux et vous le renversez. Rang 2 : +1D dégâts ainsi que l'effet etourdissant. (Le MJ peut décider que le renversement ne fonctionne pas sur les créatures massives).
<b>Mains lestes</b>	1	AGI 8		vous recharger plus rapidement vos arme à feu. Lors d'une attaque à distance vous pouvez dépenser 2 PA pour augmenter la cadence de tir de +2 (uniquement pour cette arme)
<b>Maître-voleur</b>	1	PER 8, AGI 9		Lors d'un test de crocheter une serrure ou faire les porche, la difficulté du test et votre adversaire pour repérer et de +1
<b>Marchand de sable</b>	1	AGI 9		lors d'une attaque furtive avec une arm équipée d'un silencieux, ajoutez +2D dégâts. (ne fonctionne pas avec une AA)
<b>Métabolisme rapide</b>	3	END 6, Niv 1+	3 niv	<b>Lorsque vous récupérez des pv par autre moyen que le repos, vous récupérez +1 pv par rang dans cette aptitude</b>
<b>Mystérieux étranger</b>	1	CHA 7		Au début d'une rencontre, pour 1 Points de chance/ Le MJ fera agir le mystérieux étranger. Il fera une attaque unique à distance contre un adversaire déjà attaqué ou qui viens de vous attaqué puis disparaît. S'il ne fais pas apparaitre le Mystérieux étranger le MJ vous rends votre points de chance. (Il a une AGI 10, arme légère 6 en atout personnel. Il lance 3d20 pour son attaque qu'il exécute avec un magnum 44 et 8D dégâts brutaux et perforant 1. Vous ne pourrez jamais retrouver l'étranger même en le cherchant.
<b>Nature audacieuse</b>	1	CHA 7		Avec un test de compétence et en achetant 1d20 vous donnez 1PA au MJ vous pouvez relancer 1d20 (vous ne pouvez pas prendre cette aptitude avec nature prudente)
<b>Nature prudente</b>	1	PER 7		Avec un test de compétence et en achetant 1d20. (vous ne pouvez pas prendre cette aptitude avec nature audacieuse)
<b>Ninja</b>	1	AGI 8		Lors d'une attaque furtive à main nue ou avec une arme de corps à corps, ajoutez +2D au dégâts. (vous ne pouvez pas avec une AA)
<b>Nyctalope</b>	1	PER 7		Vous réduisez de 1 l'augmentation de difficulté due à l'obscurité
<b>Paume paralysante</b>	1	FOR 8		avec une attaque à main nue si vous choisissez une localisation particulière, votre attaque obtient l'effet etourdissant.
<b>Physicien nucléaire</b>	1	INT 9		si vous utilisez une arme qui inflige des dégâts de radiation ou a l'effet radioactif, chaque effet ajoute +1 dégâts
<b>Pickpocket</b>	3	PER 8, AGI 8, Niv 1+	3 niv	Rang 1 : ignore la première complication au teste AGI+Discrétion destiné à dérober un objet que porte une cible sur elle. Rang 2 : vous pouvez relancer 1d20 (si vous faites les poches). Rang 3 : Difficulté -1 à tous test si vous faites les poches.
<b>Pied léger</b>	1	-		si vous obtenez une complication au teste basé sur l'AGI, vous pouvez ignorer une complication par PA dépensé. Vous pouvez relancer 1d20 lors de test AGI+Athlétisme pour éviter les pièges déclencher par plaque de pression ou autre mécanisme similaire.
<b>Pirate</b>	1	INT 8		Réduisez de 1 (minimum 0) la difficulté de test pour pirater.
<b>Pisteur</b>	1	PER 6, END 6		Lors de voyage sur longue distance, un test réussi de PER+Survie, vous permet de divisé par 2 le temps de trajet.
<b>Pistolero</b>	2	AGI 7, Niv 2+	4 niv	si vous attaquez avec une arme à distance à une main avec une cadence de tir inférieur à 3. Ajoutez 1D dégâts à l'arme par rang de cette aptitude. Vous pouvez également relancer le D6 de localisation de dégâts.

Nom de perk	Rang	Prérequis	Path	Description
<b>Poing de fer</b>	2	FOR 6, Niv 1+	5 niv	Rang 1 : Vos attaque à main nue inflige +1D. / Rang 2 : Elle obtient l'effet brutal.
<b>Poussé d'adrénaline</b>	1	FOR 7		Si vos pv sont au maximum considérez que votre force est égale à 10. Lors de tous jet demandant la Force
<b>Présence terrifiante</b>	2	FOR 6, CHR 8, Niv 3+	5 Niv	Rang 1 : Vous pouvez relancer 1d20 dans tous test de Discours pour menacer ou effrayer quelqu'un. Rang 2 : en plein combat, vous pouvez consacrer une action capitale à tenter de menacer un ennemi situé à porté moyenne ou inférieur, grace à un test de FOR+Discours de difficulté 2. En cas def réussite l'ennemie s'éloigne de vous au cours de sa prochaine action (il peut néanmoins faire ce qu'il veut).
<b>Pyromane</b>	3	END 6, Niv 2+	4 Niv	Lorsque vous effectuez une attaque basé sur le feu, ajoutez +1D de dégats par rang dans cette aptitude.
<b>Rage de nerd !</b>	3	INT 8, Niv 2+	5 Niv	Si vous avez -1/4 pv ajoutez +1 Rd balistique et énergétique ainsi qu'à tous vos dégats. (augmenter se bonus de +1 par rang dans cette aptitude)
<b>Ragoût de serpent</b>	1	END 7		Resistance au poison +2
<b>Recycleur</b>	2	Niv 3+	5 niv	Lorsque vous recycler, vous pouvez obtenir des composants peur fréquent au meme titre que des composants fréquents (p208) Rang 2 : Vous pouvez aussi obtenir des composants Rare.
<b>Réfracteur</b>	2	PER 6, CHA 7, Niv 1+	4 niv	+1 de resistances énergétique par rangs
<b>Reins d'acier</b>	3	FOR 5, Niv 1+	2 niv	vos charge augmente de 12,5 Kg par rang
<b>Résistance chimique</b>	2	END 7, Niv 1+	4 Niv	Rang 1 : Jetez 1D dégats de moins (jusqu'à 0 minimum) lorsque vous déterminez si vous devenez dépendant à une drogue. Rang 2 : Plus de dépendance au drogues.
<b>Ricochet</b>	1	CHA 10, Niv 5+		Si un ennemi obtient une complication lorsqu'il vous effectue une attaque à distance. Dépensez 1 points de chance pour que son ricocher le touche. (faites les dégats de l'arme)
<b>Robustesse</b>	2	END 6, CHA 6, Niv 1+	4 niv	+1 de resistance balistique par rang de cette aptitude.
<b>Sanguinaire</b>	1	CHA 6		Si vous faites des dégats critique, jetez +1D dégats. Si vous obtenez un effet, vous infligez 1 blessure supplémentaire (localisation tiré au hasard)
<b>Scientifique</b>	4	INT 6, Niv 2+	4 niv	Vous pouvez modifier les armes énergétiques vous pouvez aussi fabriquer certain mods d'armure avancés. Chaque rang débloque le rang des mods.
<b>Sens affûtés</b>	1	PER 7		Pour une action mineur "viser" contre une cible situé à porté courte ou inférieur, vous gagnez perforant 1. Si vous l'avez déjà votre perforant augmente de +1.
<b>Sniper</b>	1	PER 8, AGI 6		Pour une action mineur "viser" effectuer ensuite une attaque à distance avec une arme à deux main "précise". Vous pouvez choisir la localisation des dégats sans difficulté supplémentaire.
<b>Source d'inspiration</b>	1	CHR 8		Vous augmentez les PA maximum du groupe de 1.
<b>Spécialité bonus !</b>	1	Niv 5+		Permet d'avoir un atout personnel supplémentaire (suis les règles normal).
<b>Squelette Adamantin</b>	3	END 7, Niv 1+	3 Niv	Pour vous infliger un critique augmenter votre niveau de blessure de 1 par rang de cette aptitude. (5+rang)
<b>Studieux</b>	10	Niv 3+	3 Niv	Augmentez 2 de vos compétences de +1 (vous ne pouvez pas dépasser 6)
<b>Tire-au- flanc</b>	2	AGI 6, Niv 4+	6 Niv	Rang 1 : Lorsque vous faites l'action capitale "Se protéger" réduisez la difficulté du test de compétence de 1. Rang 2 : Améliorer votre défense coute 1 Pa au lieux de 2.
<b>Tir groupé</b>	1	PER 8, AGI 6		Lorsque vous effectuez une attaque à distance et réussit. Vous pouvez dépenser 1PA et +1 munition pour toucher une cible supplémentaire situé à portée courte ou inférieur de votre cible initiale. Les deux cibles subissent les même dégats. Vous pouvez augmenter les PA et munition dépenser pour toucher un nombre de cible supplémentaire égal à votre Rang d'aptitude.
<b>Tonton flingueur</b>	3	AGI 10, Niv 1+		Lorsqu'une attaque à distance et réussit. Vous pouvez dépenser 1PA et +1 munition pour toucher une cible supplémentaire situé à portée courte ou inférieur de votre cible initiale. Les deux cibles subissent les même dégats. Vous pouvez augmenter les PA et munition dépenser pour toucher un nombre de cible supplémentaire égal à votre Rang d'aptitude.
<b>Tueur</b>	1	FOR 8		Lorsque vous infligez au moins 1 points de dégats à un ennemie avec une attaque à mains nue ou une arme de corps à corps. Vous pouvez dépenser 1 point de chance pour qu'il subisse automatiquement un critique sur la localisation toucher et ainsi causer une blessure.
<b>Tueur en série</b>	1	CHA 8		Si vous tuez un moins un ennemi avec une attaque, jeter 1D si vous obtenez un effet. Ajoutez 2 PA à la reserve de groupe.
<b>Vendeur de Junktown</b>	1	CHR 8		Réduisez de 1 (jusqu'à 0) la difficulté de tous test de CHR+Trocs destiné à vendre ou acheter un bien.
<b>Veuve Noire / Gigolo</b>	1	CHR 8		Vous pouvez relancez 1d20 lors d'un teste de compétence basé sur le Charisme et destiné à influencer un personnage du genre opposé. +1D à vos dégats pour ce genre.
<b>Visée stable</b>	1	FOR 8, AGI 7		Si vous entreprenez l'action mineur "Viser", vous pouvez relancer 2d20 lors de votre première attaque de ce tour ou relancer 1d20 lors de toutes vos attaque de ce tour.
<b>Vitalité</b>	5	Niv 5+	5 niv	Ajoutez votre X x votre Endurance à votre maximum de PV. X et le rang dans cette aptitude.

Rouge = Pas pour les robots