

SCIENTIFIQUE

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
4x Jets	5	Base	1x C
Nourriture	5	Base	1x C
Stimpack	5	Base	1x C
Med-X	5	Base	1x C
Cat Eye	5	Base	1x C
Calmex	10	Base	2x C

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Buffout	10	Base	2x C
Mentats	10	Base	2x C
Rad X	10	Base	2x C
Fury	15	Base	3x C

SCIENTIFIQUE

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
4x Jets	5	Base	1x C
Nourriture	5	Base	1x C
Stimpack	5	Base	1x C
Med-X	5	Base	1x C
Cat Eye	5	Base	1x C
Calmex	10	Base	2x C

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Buffout	10	Base	2x C
Mentats	10	Base	2x C
Rad X	10	Base	2x C
Fury	15	Base	3x C

SCIENTIFIQUE

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
4x Jets	5	Base	1x C
Nourriture	5	Base	1x C
Stimpack	5	Base	1x C
Med-X	5	Base	1x C
Cat Eye	5	Base	1x C
Calmex	10	Base	2x C

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Buffout	10	Base	2x C
Mentats	10	Base	2x C
Rad X	10	Base	2x C
Fury	15	Base	3x C

SCIENTIFIQUE

Référence de metier

LÉGENDE DES MATÉRIAUX

J = Junk
M = Métal
N = Nourriture
C = Chimique

ÉTAPES DE FABRICATION

1. Ayez les ressources en main.
2. Simulez la fabrication durant le temps et à l'atelier indiqué.
3. Apporter les ressources à un organisateur pour recevoir l'objet.

NIVEAU 1

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
4x Jets	5	Base	1x C
Nourriture	5	Base	1x C
Stimpack	5	Base	1x C
Med-X	5	Base	1x C
Cat Eye	5	Base	1x C
Calmex	10	Base	2x C

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Buffout	10	Base	2x C
Mentats	10	Base	2x C
Rad X	10	Base	2x C
Fury	15	Base	3x C

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Pile	30	Chimie	1x M , 2x C
Psycho	15	Chimie	1x J , 2x C
Recharge de canne irradiée	10	Base	2x C

NIVEAU 3

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Hydra	45	Chimie	1x J , 4x C , 4x N
Recharge d'uranium	20	Chimie	4x C
Munition au plasma	10	Base	1x C , 1x J
Fixer	30	Chimie	3x C , 2x N

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Pile	30	Chimie	1x M , 2x C
Psycho	15	Chimie	1x J , 2x C
Recharge de canne irradiée	10	Base	2x C

NIVEAU 3

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Hydra	45	Chimie	1x J , 4x C , 4x N
Recharge d'uranium	20	Chimie	4x C
Munition au plasma	10	Base	1x C , 1x J
Fixer	30	Chimie	3x C , 2x N

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Pile	30	Chimie	1x M , 2x C
Psycho	15	Chimie	1x J , 2x C
Recharge de canne irradiée	10	Base	2x C

NIVEAU 3

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Hydra	45	Chimie	1x J , 4x C , 4x N
Recharge d'uranium	20	Chimie	4x C
Munition au plasma	10	Base	1x C , 1x J
Fixer	30	Chimie	3x C , 2x N

Junk-Town GN 2023 

NIVEAU 2

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Pile	30	Chimie	1x M , 2x C
Psycho	15	Chimie	1x J , 2x C
Recharge de canne irradiée	10	Base	2x C

NIVEAU 3

NOM DE L'OBJET	MIN.	ATELIER	MATÉRIAUX
Hydra	45	Chimie	1x J , 4x C , 4x N
Recharge d'uranium	20	Chimie	4x C
Munition au plasma	10	Base	1x C , 1x J
Fixer	30	Chimie	3x C , 2x N

Junk-Town GN 2023 