



Bestiaire de fertune du Wasteland

La guerre...

La guerre ne meurt jamais.

Griffemorts, yao guai, goules sauvages, rataupes, le Wasteland est rempli de créatures victimes des radiations ou du virus à évolution forcée, le fameux F.E.V.

Devenues dangereuses pour les habitants des Terres désolées, elles ne sont pourtant pas leur seule préoccupation : raiders, super mutants, robots, tout ce qui bouge dans le Wasteland est susceptible de les tuer...

Survivre est une épreuve de tous les instants ! Devenir le chasseur reste encore le meilleur moyen de ne pas être la proie.

Bestiaire de fertune du Wasteland-Fallout 2d20 by LT-JDR

Bethesda™ LT-JDR MÖDIPHIUS®
ENTERTAINMENT

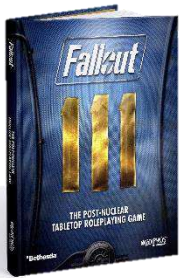
Fallout 2d20



Bestiaire de fortune du Wasteland

Ce livre présente les créatures et factions de l'univers de *Fallout*® pour le jeu de rôle de Modiphiüs.

⚠ Nécessite le Livre de Base pour jouer.



Crédits

Réalisation

Bestiaire de l'univers de *Fallout*® réalisé et mis en page par Ludi Tery,
motorisé 2d20 system.

Sources – illustrations et textes

fallout.fandom.com, pinterest.com, imgur.com, tumblr.com, villains.fandom.com, pikpng.com, sketchfab.com,
gamelivestory.com, fallout.fandom.com, fallout-wiki.com, fr.wikipedia.org, livre de base *Fallout* Modiphiüs

Illustration couverture

Fallout 3 by Patrick Brown : wallpapersafari.com/w/g7SYWc



LT-JDR

Tests

La Ligue des Joueuses et Joueurs Extraordinaires

MÖDIPHIÜS®
ENTERTAINMENT

Bethesda™



Tous droits réservés.

Version 2.0 08.09.2022

Table des matières

Généralités	3	Radcerf – Radstag.....	57
Les catégories et Types de PNJ	3	Radcrapaud – Radtoad	59
Les Statblocs	3	Radscorpion.....	61
Créer des PNJ de plus haut niveau	5	Rataupe – Mole rat.....	64
Capacités spéciales communes	5	Rat géant	66
Suivants et compagnons.....	5	Radrat	67
Combattre les PNJ	6	Tique – Bloodbug.....	68
Chapitre 1 - Créatures.....	9	Trog.....	69
Bête à miel – Honey beast	11	Tunnelier - Tunneler	71
Bighorner	12	Yao Guai.....	74
Brahmine – Brahmin	14	Chapitre 2 - Pensants.....	77
Cazadore	16	Wastelanders.....	78
Canidés	17	Confrérie de l’Acier.....	88
Centaure	20	République de Nouvelle Californie	93
Darillon – Stingwing.....	22	Raiders	97
Fangeux – Mirelurk.....	23	Légion de caesar	104
Férogator	27	Super mutants	108
Fourmis - Ants.....	28	Swampfolks	111
Gecko	31	Taupes minières – Mole miner	113
Gobeur - Gulper	34	Zetan.....	117
Goule sauvage – Feral ghoul.....	36	Chapitre 3 - Robots.....	119
Griffemort / Ecorcheur Deathclaw	41	Généralités	120
Grillon des cavernes – Cave cricket	45	Eyebot.....	121
Ixode – Tick.....	46	Laserotron - Assaultron	124
Lophius	47	Mister Handy	129
Mante géante	49	Protectron	136
Mouche bouffie - Bloatfly.....	50	Sentinelle – Sentry Bot	139
Oiseaux	51	Synthétiques - Synths.....	141
Porteur de spores – Spore carrier.....	54	Tourelles automatiques – Turrets	144
Radcafard – Radroach.....	56		

GÉNÉRALITÉS

LES CATÉGORIES ET TYPES DE PNJ

Deux catégories : créatures (non pensant) et personnages (pensants) et 5 types en tout :

- **Normal·e** : Créature ou personnage de base.

CRÉATURE

- **Puissante** : Créature plutôt rare pouvant servir de leader, entourée de créatures normale du même type.
- **Légerendaire** : Extrêmement rare et puissante, très bien adaptée au Wasteland.

PERSONNAGE

- **Notable** : Personnage plutôt rare pouvant servir de leader, entouré de personnages normaux du même type. Les personnages notables possèdent des compétences plus élevées et parfois des règles spécifiques.
- **Majeur** : Personnage unique, important et très influent du Wasteland, contrôlant des groupes entiers, chef de factions. Il possède les meilleures compétences et les meilleurs équipements.

MOTS-CLÉS

Les nombreuses créatures qui peuplent les terres désolées possèdent des mots-clés qui permettent de faciliter leur gestion par la MJ.

De plus, certains perks des PJ fonctionnent en fonction des mots-clés.





Le mot-clé secondaire *mutant·e* peut s'ajouter aux mots-clés de base du tableau. La créature est alors une version mutante de la version d'avant-guerre.

MOTS-CLÉS

Humain
Alien
Amphibien
Arachnide
Crustacé
Insecte
Lézard
Mammifère
Oiseau
Robot
Synthétique

LES STATBLOCS

SYMBOLES DES STATBLOCS

RD 	RD 	RD 	RD 
Résistance aux dégâts physiques	Résistance aux dégâts d'énergie	Résistance aux dégâts de radiations	Résistance aux dégâts de poison

Quand les résistances sont différentes en fonction des parties du corps, la valeur est suivie du symbole de localisation :

Tête  ou 

Torse 

Bras  ou 

Jambes  ou 

STATBLOC DES CRÉATURES

- **Niveau et Mots-Clés** : Le niveau de la créature et le ou les mots-clés affiliés.
- **Type et (XP)** : La créature est Normale, Puissante ou Légerendaire. Entre parenthèse, l'XP que son défi rapporte.
- **Corps** : Ce nombre entre 4 et 12 remplace le SPECIAL pour les tests physiques tels que FOR, END et AGI.
- **Tête** : Ce nombre entre 4 et 12 remplace le SPECIAL pour les tests mentaux tels que PER, CAR et INT.

Une créature Normale possède un Corps + Tête entre 4 et (8 + niveau ÷ 2 (arr sup)).

Une créature Puissante possède +2 soit au Corps soit à la Tête.

Une créature Légerendaire possède +2 aux deux.

- **Compétences** : Les créatures ont Mêlée, Distance et Autre. Les compétences Mêlée et Distance sont toujours Tag si elles sont possédées, sauf si Autre est taggé avec ■.

Mêlée : attaques au corps-à-corps.

Distance : attaques à distance.

Autre : toute autre compétence utile à la créature.

■ **Défense** : Normalement de 1 mais certaines créatures sont plus difficiles à toucher.

■ **Initiative** : Corps + Tête.

■ **PV** : Corps + Niveau modifié par le facteur de taille (Grosse ou Petite) puis par son niveau de puissance.

Petite : Corps + (niveau ÷ 2 arr sup) mais Def +1

Grosse : PV +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure critique à 7+ au lieu de 5+.

Une créature puissante a le double de PV, une créature légendaire a le triple.

■ **RD (Résistance aux Dégâts)** : En fonction des protections de la créature (cuir, écailles, chitine, etc.)

■ **Attaques** : Les différentes attaques de la créature avec le target number entre parenthèse suivi des dégâts, du type de dégâts et des effets d'arme sans virgule, les propriétés de l'arme et informations supplémentaires sur l'arme après virgule.

Les créatures avec attaques à distance n'ont pas besoin de munitions.

■ **Capacités spéciales** : La liste détaillée des capacités de la créature.

■ **Inventaire** : Les possessions ou ce qui peut être récupéré de la créature.

STATBLOC DES PERSONNAGES

■ **Niveau et Mots-Clés** : Le niveau du personnage et le ou les mots-clés affiliés.

■ **Type et (XP)** : Le personnage est Normal, Notable ou Majeur. Entre parenthèse, l'XP que son défi rapporte.

■ **S.P.E.C.I.A.L.** : Chacun est entre 4 et 10.

Un personnage Normal possède un S.P.E.C.I.A.L. de 35 + niveau ÷ 2 (arr sup) et n'a pas de PC.

Un personnage Notable possède un S.P.E.C.I.A.L. de 42 + niveau ÷ 2 (arr sup) et un nombre de PC = LUC ÷ 2 (arr sup).

Un personnage Majeur possède un S.P.E.C.I.A.L. de 49 + niveau ÷ 2 (arr sup) et un nombre de PC = LUC.

■ **Compétences** : Les personnages possèdent des compétences identiques aux PJ, allant chacune de 0 à 5.

Un personnage Normal possède 2 compétences tag (à 2) puis possède un nombre de points de compétences = à son INT + niveau.

Un personnage Notable possède 3 compétences tag (à 2) puis possède un nombre de points de compétences = à son INT + niveau.

Un personnage Majeur possède 4 compétences tag (à 2) puis possède un nombre de points de compétences = à son INT + niveau.

■ **Stats dérivées** : La Défense, l'Initiative (PER + AGI) et la charge max transportable (75 + [(FOR x 10) ÷ 2] kg) sont calculés comme pour les PJ.

Un personnage Notable a +2 à son Initiative.

Un personnage Majeur a +4 à son Initiative.

■ **PV : END + Niveau**

Un personnage Notable a +LUC à ses PV.

Un personnage Majeur a +LUC x2 à ses PV.

■ **RD (Résistance aux Dégâts)** : En fonction des protections du personnage (armure, etc.)

■ **Attaques** : Les différentes attaques du personnage avec le target number entre parenthèse suivi des dégâts, du type de dégâts et des effets d'arme sans virgule, les propriétés de l'arme et informations supplémentaires sur l'arme après virgule.


■ **Capacités spéciales** : La liste détaillée des capacités du personnage. Cela inclut des perks disponibles aux PJ.

■ **Inventaire** : Les possessions ou ce qui peut être récupéré du personnage. La Richesse est suivie d'un chiffre qui indique le nombre de d20 à lancer pour avoir la fortune en caps et également un multiplicateur du premier chiffre de la quantité de munitions possédée (déjà calculé dans les statblocks du bestiaire).

CRÉER DES PNJ DE PLUS HAUT NIVEAU

Le Wasteland est un endroit sauvage et varié. Il n'est pas inhabituel de rencontrer des versions de créatures et PNJ un peu plus coriaces et mortels que d'habitude.

Pour monter le niveau d'un PNJ :

- **La montée d'attribut** : +1 à un attribut pour chaque niveau impair (réajuster les stats dérivées).
- **Compétence de personnage** : +1 dans une compétence pour chaque niveau monté.
- **PV** : +1 PV pour chaque niveau monté (à ajuster avec la capacité spéciale Grosse ou Petite).
- **Dégâts des créatures** : +1  à une attaque tous les 2 niveaux gagnés.
- **Résistance des créatures** : +1 RD à un type de dégâts (partout) tous les 2 niveaux gagnés.
- **Équipement des personnages** : +1 niveau de rareté d'une arme et d'une pièce d'armure (ou d'un vêtement) tous les 2 niveaux gagnés.
- **Richesse des personnages** : +1 à la richesse tous les 3 niveaux gagnés.

CAPACITÉS SPÉCIALES COMMUNES

LES GOULES CHEZ LES HUMAINS

Dans les personnages humains, certains peuvent être des goules. Ils gagnent alors les capacités spéciales suivantes :

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.
- **COMME MORT** : Le personnage au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'il n'est pas mort. S'il n'est pas découvert, il peut alors réaliser une attaque surprise.
- **MÉTABOLISME LENT** : La lenteur du métabolisme nécrosé rend le personnage résistant aux poisons (RD 1), aux maladies (durée des maladies réduite de 1) et aux chems : il lui faut en prendre deux pour en ressentir les effets. Mais cela ne compte que pour

une seule prise lors du test d'addiction dont le chiffre suivant le Yes est augmenté de +1.

De plus, il est immunisé aux radiations, très vieux et stérile, la peau en décomposition se décollant de-ci de-là, le personnage souffre de discrimination de la part des « peaux lisses » (les humains). La Diff ou le rang de complication des tests de **CAR** augmentent en fonction du niveau de racisme de l'interlocuteur humain.

LA PESTE BRULANTE DES APPALACHES

À ajouter à n'importe quelle créature des Appalaches si celle-ci a été contaminée par la terrible peste qui y sévit :

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **INFECTION CALCINÉE** : La créature a été infectée par la peste brûlante des Appalaches. Sa peau est rougeoyante, comme brûlée et des cristaux verts (ultracite) lui sortent de la peau et des orifices. Sa morsure est contagieuse. Être infecté par la peste brûlante ne se guérit qu'avec un vaccin réalisé dans un laboratoire sophistiqué avec du sang immunisé (quelque qu'un qui aurait réussi son premier test d'**END** à l'infection de la peste brûlante. Être vacciné rend également immunisé).

SUIVANTS ET COMPAGNONS

Si un PNJ est aux côtés d'un PJ ou que ce dernier possède un compagnon, la Joueuse a le contrôle de ce PNJ. Un PNJ ainsi contrôlé a un champ d'actions limité et suit quelques règles :


- Le PNJ n'a pas d'Initiative propre mais celle du PJ auquel il est affilié. Il joue après le PJ.
- Le PNJ effectue automatiquement toutes les Actions mineures nécessaires pour suivre le PJ qui le commande, ou pour suivre un ordre émis. Des PA n'ont pas besoin d'être dépensés pour que le PNJ effectue ces Actions mineures.
- Le PNJ ne peut pas effectuer d'Action majeure autre qu'Assister le PJ sans en être commandé. Commander un PNJ pour qu'il réalise une Action majeure est aussi une Action majeure (pour le PJ).

COMBATTRE LES PNJ

Les PNJ ennemis arrivant à 0 PV meurent, sauf les Majeurs qui deviennent mourant et peuvent tenter de s'en sortir de la même manière que les PJ.

Le problème que représentent les ennemis peut être surmonté de plusieurs manières : leur mort, mais aussi passer discrètement ou encore les convaincre de ne pas se battre. Cela doit définitivement régler le problème pour rapporter la somme d'XP affiliée au PNJ.

GÉRER UN GROUPE DE PNJ

L'attaque peut être jouée avec un test principal et assisté par les autres PNJ (+1d20 par aidant), ajoutant +1  par PNJ aidant si le test d'attaque est réussi.


Cibler un PNJ reste à l'unité, tout comme les éliminer se fait un par un.

RÉCOMPENSES

Quand un ennemi est vaincu ou le problème surmonté, chaque PJ reçoit la valeur en XP du total de la scène.

Table d'XP en fonction du type et du niveau page 334 du Livre de Base.

À récupérer sur les corps des vaincus ou si c'est possible en leur dérobant :

■ **Bric-à-brac** : Certaines créatures et la plupart des personnages font de la récupération. Pour chaque PNJ, lancer 1 , voire 2 pour un PNJ particulièrement récupérateur. Un Effet indique que le PNJ possède bien du bric-à-brac (non indiqué dans les statblocks).

■ **Caps** : Le niveau de Richesse du PNJ va de 1 à 6. Lancer autant de d20 pour avoir le nombre de caps possédés. Parfois la devise peut être différente.

■ **Chems et consommables** : Les chems et consommables non utilisés par le PNJ durant le combat peuvent être récupérés.

■ **Munitions** : Quand une arme est trouvée, générer les munitions associées. Utiliser la table p 91 du Livre de Base ou p 25 du Gamemaster's Tool Kit.

■ **Pièces rares** : Les robots sont une grande source de matériaux (Récupération dans l'Inventaire). Tous possèdent minimum 1 circuit imprimé (non indiqué). Il est de qualité militaire chez les robots de l'armée.

■ **Poche de sang** : Le sang est récupérable sur les PNJ vivants, pour en faire la boisson Poche de sang (Boucherie dans l'Inventaire). En plus du test à effectuer pour l'extraire, il faut dépenser une poche de sang vide par point récupéré. Il est possible de dépenser un matériau commun en ce but (mais pas ceux récupérés durant la boucherie de la créature car ceux-ci représentent plutôt des os, des cornes, des griffes ou autres parties utiles de la créature). Attention, si le PNJ a été explosé, décapité ou tué avec une arme tranchante ou perforante possédant l'effet d'arme Persistant, il n'est plus possible de récupérer son sang.

■ **Venins** : Les venins des créatures en possédant (faisant des dégâts de Poison) sont récupérables avec un Test d'AGI + Médecine Diff 2 pour extraire 1d4 doses de venin/poison de la créature, +1 par PA dépensé. Le venin ou le poison possèdent la même propriété que celui de la créature dont il est extrait.

■ **Viande crue** : Les PNJ vivants permettent de récupérer de la viande (Boucherie dans l'Inventaire). La MJ est invitée à jeter le dé de portions de viandes du PNJ pour en connaître la corpulence. Un 2 sur 1d6 permettra de décrire une créature plus frêle aux Joueuses et à leurs PJ en quête de nourriture qu'un 6 par exemple.

Attention !

Une complication sur un test de Boucherie (viande ou sang) et la portion récupérée est impropre à la consommation, déclenchant un test de maladie si elle est consommée même cuisinée.

Nomenclature utilisée

Les diminutifs des Attributs utilisés sont les suivants :

FOR = Force	PER = Perception
END = Endurance	CAR = Charisme
INT = Intelligence	AGI = Agilité
LUK = Chance	





The background of the page is a misty, yellowish landscape. The foreground shows a rocky, uneven terrain with some dark, vertical structures that look like ruins or pillars. The overall atmosphere is hazy and desolate. The text is centered in the middle of the page, overlaid on a semi-transparent white band.

CHAPITRE 1 - CRÉATURES



BEHEMOTH



Niveau 18, Humain Mutant
Créature Normale (130 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
12	5	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
48	17	1

RD 	RD 	RD 	RD 
8	5	Immuni��	8


ATTAQUES

- **MASSUE BOUCHE D'INCENDIE** : CORPS + M  lee (17), 11  Physiques Brutal Fracassant
- **GROS ROCHER** : CORPS + Distance (12), 8  Physiques Brutal Stun, Jetable (M)

CAPACIT  S SP  CIALES

- **BARBARE** : R  sistance aux d  g  ts physiques et    l'  nergie +2 (inclus dans le statblock).
- **GROSSE** : La cr  ature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais D  f -1 (1 minimum) et blessure grave    7+ d  g  ts subis au lieu de 5+.
- **IMMUNIS  E A LA PEUR** : La cr  ature ne peut pas   tre la cible d'intimidation ou menac  e d'aucune mani  re que ce soit.
- **AGRESSIVE** : La cr  ature est pr  te    l'attaque quand elle sent une proie. Elle g  n  re 1 PA quand elle entre en sc  ne (pour le groupe si c'est une alli  e des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **R  CUP  RATION** : 3d20 capsules, 8  de bric-  -brac, 1d6 viandes humaines.    la discr  tion de la MJ, le behemoth pouvait   galement poss  der jusqu'   2 armes et 2d20 munitions appropri  es.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 4d10 viandes humaines, +10 par PA d  pens  . Test d'AGI + M  decine Diff 1 pour extraire 1d10 poches de sang, +1 par PA d  pens  .

Les b  h  moths sont des super mutants colossaux de la c  te est, la souche de FEV dont ils sont infect  s les faisant grossir et grandir ind  finiment, les rendant difformes et   galement extr  mement brutaux. La moindre fibre d'humanit   en eux a disparu.

BÊTE À MIEL - HONEY BEAST

Niveau 8, Insecte Mutant
Créature Normale (60 XP)

CORPS		TÊTE		MÉLÉE	DIST	AUTRE
7		5		2	-	3
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
15		12		1		
RD	RD	RD	RD	RD	RD	RD
4	4 (1 ou)	4	4	4	4	4

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (9), 7 Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LENTE** : La créature ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.
- **LACHER D'ESSAIM** : Une fois par round, la MJ peut dépenser 1 PA durant une Action majeure pour faire cracher à la bête à miel 1 essaim d'abeille. Elle ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci.
- **IMMUNISÉE A LA PEUR** : La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 3 miels, +1 par PA dépensé. Chaque Effet permet de faire un jet sur la table des objets utiles.

Histoire

Les bêtes à miel sont des abeilles mellifères ordinaires qui ont subi de graves mutations dues aux radiations.

Ainsi que les abeilles, on les trouve dans les zones encore boisées comme les Appalaches.

Il est de notoriété publique qu'elle est sensible aux attaques de feu et de cryogénéisation.

Biologie

Privée d'ailes, la bête à miel ne peut pas voler mais elle peut toujours grimper. Elle porte une immense ruche sur son dos qui suinte du miel en permanence et contient plusieurs essaims d'abeilles normales qui la défendent farouchement. Elle est carnivore et se nourrit de ce qui tombe sous ses mandibules.

Roleplay

Très lente, ses attaques sont dévastatrices quand elles portent. Elle attaque toujours pour se défendre et défendre son espace vital (zone d'une dizaine de mètres l'entourant). Les essaims seront envoyés en premier pour distraire l'adversaire et lui laisser le temps de s'en approcher et d'attaquer tranquillement.

ESSAIM D'ABEILLES

Niveau 2, Insectes

Créature Normale (17 XP)

CORPS		TÊTE		MÉLÉE	DIST	AUTRE
5		4		1	-	2
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
7		9		3		
RD	RD	RD	RD	RD	RD	RD
0	0	0	4	0	0	0

ATTAQUES

- **DARDS** : CORPS + Mêlée (6), 4 de Poison Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ESSAIM VOLANT** : L'essaim peut se déplacer librement dans l'air. Il ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Il doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester.

La Défense de l'essaim diminue à 1 face aux attaques possédant la propriété d'arme Blast.

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1 miel, +1 par PA dépensé.

BIGHORNER



Niveau 4, Mammifère Mutant
Créature Normale (31 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	10	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **CORNES** : CORPS + Mêlée (8), 4  Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (8), 4  Physiques Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2d6 viandes de bighorner et 2 matériaux communs, +6 viandes et 1 matériau commun par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d6 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Les bighorners sont des mouflons d'Amérique mutants qui vivent dans les hautes montagnes de la région. Alors que les colons les utilisent pour leurs cornes, leur viande et leurs peaux, il a été observé qu'ils se trouvent généralement à proximité des fruits de du yukka bananier, ce qui permet un traçage plus efficace des herbes. Plusieurs villages les ont domestiqués comme source de viande fraîche.

Biologie

Les Bighorners sont des herbivores et se trouvent principalement dans des troupeaux sauvages de trois à sept individus dans la région désertique de Mojave ou domestiqués dans des fermes et villages de la région. Ils sont une espèce grégaire, lorsqu'un membre du troupeau est attaqué, ce dernier réagit collectivement. Une fois domestiqués, ils perdent la capacité de prendre soin d'eux-mêmes.

Ce sont généralement des bêtes calmes aux dispositions étonnamment dociles, bien qu'elles soient tout à fait capables d'être

dangereuses lorsqu'elles sont provoquées. Cependant, elles ne peuvent pas être utilisées comme bêtes de somme car « Les bighorners se couchent simplement jusqu'à ce que vous les détachiez ». En conséquence, aucun bighorner n'a jamais été vu avec une charge sur le dos.

Roleplay

En situation de combat, les bighorners sont rarement vraiment hostiles, contrairement à la plupart des autres créatures. Ils ne poursuivent pas comme les autres créatures, et s'ils sont laissés tranquilles, ils se contentent de brouter et de s'occuper de leurs propres affaires. Ils n'attaqueront que si quelque chose arrive à moins d'un ou deux mètres d'eux ou de leurs petits. Si cette barrière est franchie, ils lèveront la tête et beugleront, au point de charger s'il le faut. Leur charge est très dangereuse.



BIGHORNER SAUVAGE

Niveau 4, Mammifère Mutant
Créature Puissante (62 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	4	2	-	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
24	12	1		
RD	RD	RD	RD	
1	0	Immunisé	0	

ATTAQUES

- **CORNES** : CORPS + Mêlée (10), 4 🦠 Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (10), 4 🦠 Physiques Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Bighorner.

BULL

Niveau 4, Mammifère Mutant
Créature Légendaire (93 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	6	2	-	2
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
48	12	1		
RD	RD	RD	RD	
1	0	Immunisé	0	

ATTAQUES

- **CORNES** : CORPS + Mêlée (10), 4 🦠 Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (10), 5 🦠 Physiques Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : T Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 3d8 viandes de bighorner et 2 matériaux communs, +8 viandes et 1 matériau par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d8 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Les bulls sont une version plus forte et plus puissante du bighorner, souvent de gros mâles ayant supérieurement mutés en masse musculaire. Ils sont susceptibles de se retrouver dans n'importe quel troupeau de bighorners à l'état sauvage.

VEAU

Niveau 1, Mammifère Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	4	1	-	1
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
5	8	1		
RD	RD	RD	RD	
1	0	Immunisé	0	

ATTAQUES

- **CORNES** : CORPS + Mêlée (5), 3 🦠 Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (5), 4 🦠 Physiques Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes de bighorner. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d6 poches de sang.

Les veaux sont plus faibles et plus petits que les adultes et restent toujours en groupe.



BRAHMINES - BRAHMIN

Niveau 3, Mammifère Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD	RD	RD	RD
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **RUADE** : CORPS + Mêlée (7), 4 ☠️ Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (7), 4 ☠️ Physiques
Perforant 1, Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2d6 viandes de brahmine et 2 matériaux communs, +6 viandes et 1 matériau par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d6 poches de sang, +1 par PA dépensé.
- **TRAITE** : Test d'AGI + Survie Diff 1 (durée 1 heure) pour récupérer 1d4 laits, +1 par PA dépensé (max 5 laits par jour par brahmine).

Descendants des bovins d'avant-guerre, les brahmines sont des animaux très faibles qui ont été domestiqués et rassemblés au cours des années qui ont suivi la Grande Guerre. On peut les voir errer en troupeaux partout dans le Wasteland.

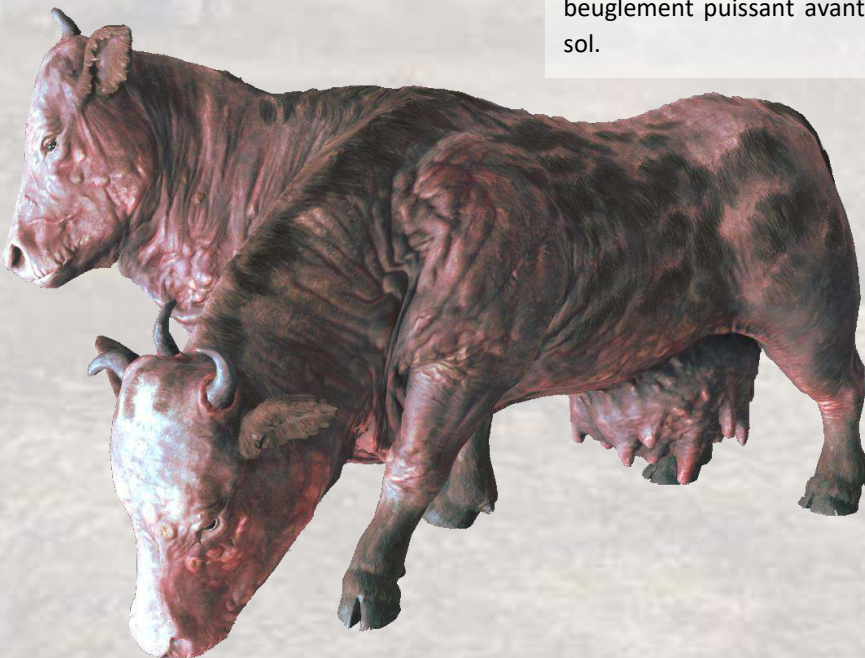
À travers leur domestication, ils ont été utilisés principalement pour la viande et le lait, et leurs peaux sont tannées pour en faire du cuir. Les commerçants les utilisent pour transporter de lourdes charges, tandis que d'autres les conservent comme animaux de basse-cour, voire de compagnie.

Biologie

En raison de l'exposition constante aux radiations, ces vaches qui étaient auparavant normales se sont vu pousser une seconde tête indépendante. Ironiquement, les brahmines qui naissent avec une seule tête aujourd'hui sont considérées comme des mutantes. Les brahmines ont également huit estomacs. Les brahmines masculines ont également quatre testicules. Leur peau a pris une couleur rouge orangé poussiéreuse au contact de la chute et leurs cornes sont devenues marron sale. Leurs mamelles sont également devenues anormalement grandes, au point de traîner sur le sol.

Roleplay

Les brahmines ont une faible vie et ne représentent donc qu'une menace très mineure, le cas échéant, même pour les survivants débutants. Quand les brahmines attaquent, elles frappent l'adversaire avec leurs cornes. Cela reste rare car les brahmines fuient généralement quand elles sont attaquées. Tuées, elles laissent échapper un beuglement puissant avant de s'effondrer au sol.



BRAHMILUFF



Niveau 3, Mammifère Mutant
Créature Puissante (48 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	10	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **RUADE** : CORPS + Mêlée (9), 4  Physiques
- **CHARGE** : CORPS + Mêlée (9), 5  Physiques
Perforant 2, Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Brahmine.

Biologie

Ces bêtes sont des souches mutées de trois espèces différentes de buffles : le buffle africain, le buffle asiatique et le bison américain et se trouvent généralement du côté est du continent américain. Beaucoup ont été vues du côté du parc d'attraction Nuka World.

Comme leurs parents brahmines, elles ont muté en ayant deux têtes, mais avec relativement moins de déformations que les premières. Les brahmiluffs ont des cornes plus grandes et plus proéminentes. Leur peau semble moins mutilée et plus lisse, étant beaucoup moins défigurée par les radiations. Leurs oreilles sont plus grandes et pointent vers le bas. Leur couleur de peau semble être beaucoup plus foncée que celle de la brahmine.

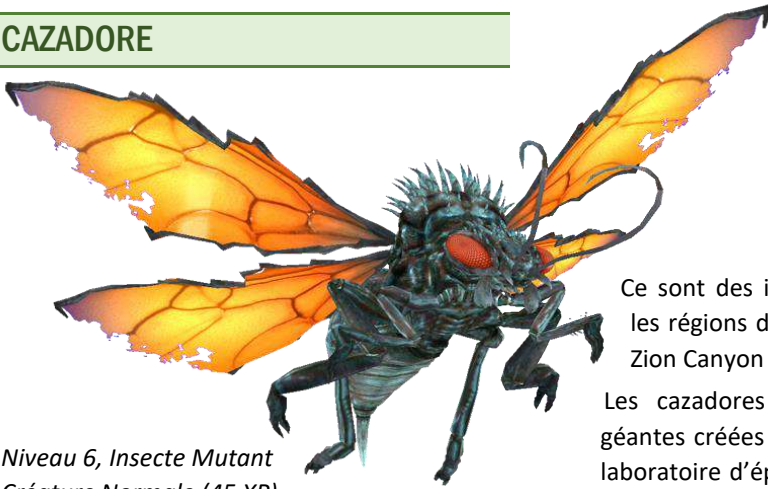
MAD BRAHMINÉ

Stats du Brahmiluff.

Certains brahmines semblent totalement folles, atteintes par une maladie qui les dévore de l'intérieur qui les rend monstrueuses, extrêmement agressives. Elles attaquent à vue jusqu'à la mort.



CAZADORE



Niveau 6, Insecte Mutant
Créature Normale (45 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	11	3

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

■ **DARD : CORPS + Mêlée (9)**,
4 ☠️ de Poison Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3 ☠️ Physiques Stun, +2 ☠️ pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.

■ **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.

■ **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2 ☠️ œufs de cazadore. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

Histoire

Les cazadores sont un autre prédateur des terres désolées et se disputent souvent avec les rôdeurs nocturnes pour les proies.

Ce sont des insectes mutants trouvés dans les régions désertiques de Mojave, Big MT, Zion Canyon et l'Utah.

Les cazadores sont des guêpes araignées géantes créées par le Docteur Borous dans le laboratoire d'épissage d'ADN Z-14 de Big MT. Ils se sont finalement échappés vers le désert de Mojave et le canyon de Zion quelque temps après la Grande Guerre.

Biologie

Les cazadores ont des ailes distinctives oranges, une carapace bleu-noir et des yeux rouge sang. Leur vol est rapide et irrégulier, ce qui les rend difficiles à atteindre. Ils se rencontrent le plus souvent en essaims de quatre individus ou plus. Leurs attaques venimeuses peuvent entraîner la mort si elles réussissent à empoisonner leur cible. Les pointes sur leur dos se lèvent et s'abaissent, tant au repos qu'à l'attaque.

Les cazadores sont plus fréquents dans les régions montagneuses du désert de Mojave, bien que certains essaims se rencontrent près des lacs dans les basses terres. Ils mâchent la fibre de bois et la façonnent en une pâte à papier afin de créer de grands nids en forme de paniers.

Roleplay

Bien que la piqûre d'un jeune cazador ne soit pas très dangereuse, la piqûre d'un adulte l'est. Ils sont extrêmement rapides, il est difficile de leur échapper tant que leurs ailes ne sont pas paralysées. Ils attaquent par grands essaims tout en couvrant une vaste zone. Invalider une aile les ralentit considérablement et les rend temporairement incapables de voler. Cependant, ils continueront à ramper vers leur ennemi à une vitesse étonnamment rapide.

CANIDÉS





BÂTARD DE LA LÉGION

Niveau 3, Mammifère

Créature Puissante (48 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	6	3	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	1	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (9),
3  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie non alliée à la Légion. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d4+1 viandes de chien, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Les chiens de guerre des troupes de Caesar attaquent à vue ceux qui ne portent pas leurs couleurs ou ne sont pas de réputation minimum Neutre avec la Légion.

CHIEN DOMESTIQUE

Niveau 1, Mammifère

Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	2	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (7),
2  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Bâtard de la légion.

Les chiens domestiques n'ont pas vraiment changé d'apparence après la guerre. Ils sont fidèles à leur maître, non à une meute.

CHIEN ERRANT – MONGREL

Niveau 3, Mammifère Mutant

Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	2	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	1	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (8),
3  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d4 viandes de chien. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.



Chien errant
Bâtard de la Légion

COYOTE


Niveau 3, Mammifère
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	5	2	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	10	2

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	1

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (7),
3  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Chien errant.

Biologie

Comme les chiens, les coyotes ne semblent pas avoir été visiblement altérés après la Grande Guerre.

Roleplay

Les coyotes sont très territoriaux et s'attaqueront aux survivants s'ils restent trop longtemps à proximité. Ils se trouvent généralement dans les zones les plus désolées de Mojave, en particulier dans les grottes et les cavernes, généralement en meute de trois ou quatre au maximum. Leurs attaques sont coordonnées, ils attaquent la même cible ensemble.

Seuls, ils ne représentent pas vraiment une menace pour les survivants bien armés.



MOLOSSE MUTANT – MUTANT HOUND


Niveau 4, Mammifère Mutant
Créature Normale (31 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	3	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	10	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	Immunié	Immunié

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (9),
5  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **HURLEMENT D'ALARME** : Lors du 1^{er} round, la créature utilise son Action majeure pour hurler. Tous ses alliés jusqu'à portée Longue gagnent une seconde Action mineure à leur prochain tour (maximum 1x par combat).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d6+1 viandes de chien mutant, +3 par PA dépensé. Effet = 1 matériau commun. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Les molosses mutants sont les chiens de compagnie des super mutants mais cela ne fait pas d'eux des animaux domestiques, ni même sauvages. Ces monstres sont redoutables, attaquant tout ce qui n'est pas assez fort pour les tenir en respect, c'est-à-dire, à peu près tout sauf les supers mutants.



RODEUR NOCTURNE – NIGHT STALKER

Niveau 6, Mammifère Reptile Mutant
Créature Normale (45 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	3	-	1
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
12		11		2
RD	RD	RD	RD	
1	1	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

■ **MORSURE : CORPS + MÉLÉE (9)**, 5 🦠 Physiques
Persistant (dégâts de poison)

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

■ **VISION THERMIQUE** : Grâce à son œil gauche reptilien, le rôdeur nocturne voit les infrarouges et détecte ses proies par la chaleur qu'elles dégagent. Il ignore les difficultés liés au manque de lumière.

■ **QUEUE A SONNETTE** : Lors du 1^{er} round, la créature utilise son Action majeure pour sonner. Tous ses alliés jusqu'à portée Courte gagnent une seconde Action mineure à leur prochain tour (maximum 1x par combat).

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d6 viandes de croc, 1d4 œufs de croc et 1 matériau peu commun, +1 viande et +1 œuf par PA dépensé.

« Vous me connaissez peut-être en tant que chercheur en chef des laboratoires Z-9 et Z-14. Là-bas, je me suis battu vaillamment pour préserver l'ADN du serpent à sonnette et le placer là où il se doit, dans l'enveloppe d'un autre prédateur redouté. Oh, et la guêpe-tarentule, le magnifique cazador ! Qui dit que je suis fini ? Je viens de créer le canidé du siècle ! Je suis un véritable génie de l'ADN. »

- Dr Borous

Biologie

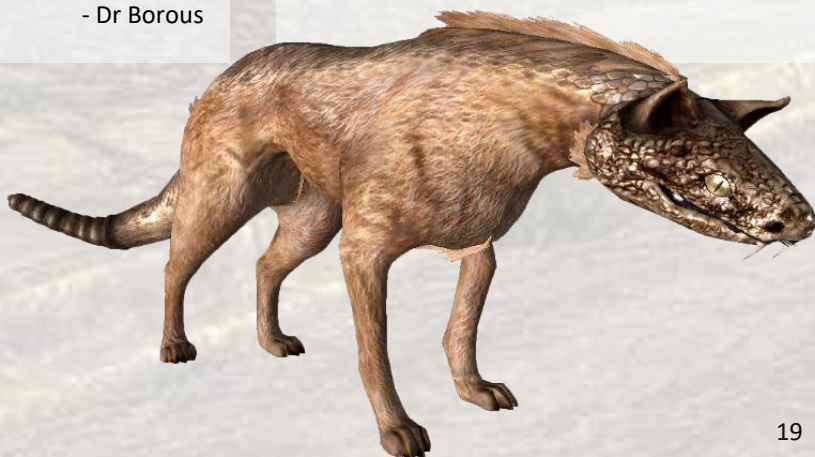
Les rôdeurs nocturnes, aussi connus sous le nom de *crocs*, sont les créations du Dr Borous du laboratoire de préservation de l'ADN Z-9 du Big MT. Ils sont des hybrides génétiques de l'ADN du serpent à sonnette et du coyote. Ils grognent, hurlent et gémissent comme des coyotes ordinaires, mais sifflent, font sonner leur queue et injectent du venin dans leur proie comme des serpents. Leurs corps ressemblent pour la plupart à des chiens, recouverts d'un mélange de fourrure et d'écailles. Cependant, leurs têtes et leurs queues ressemblent davantage à celles d'un serpent à sonnette, comprenant des crocs et une langue bifide. L'œil droit du rôdeur nocturne est bleu avec une pupille ronde, tandis que le gauche est jaune avec une pupille elliptique, comme celle d'un serpent à sonnette. Ils pondent des œufs qui peuvent être utilisés pour préparer à manger. Leur sang est également utilisé comme ingrédient dans les anti-venin.

Les rôdeurs nocturnes nichent dans des grottes du désert de Mojave. On peut fréquemment voir des meutes dirigés par la femelle alpha chasser la nuit.

Roleplay

Lorsqu'ils détectent une proie, ils bondissent sur elle pour la mordre, les uns après les autres, lui injectant le venin avant de fuir pour rôder autour à quelques mètres ou dizaines de mètres, attendant que le venin fasse son office.

Quand ils se sentent menacés ou pour prévenir leur présence quand ils ne sont pas en chasse, ils font sonner leur queue comme un serpent à sonnette. Pour communiquer entre eux, ils jappent comme les coyotes.



CENTAURE

Niveau 8, Humain Mutant



Créature Normale (60 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	4	3	1	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	0


ATTAQUES

- **LANGUE : CORPS + Mêlée (11),**
6  Physiques
- **CRACHAT RADIOACTIF : CORPS + Distance (9),**
3  de Radiations

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE :** La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE :** La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** 2  Bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.
- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2d8 viandes humaines et 1d4 matériaux communs, +2 de chaque par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d8 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Les centaures rencontrés en Nouvelle-Californie et dans le désert de Mojave ont été créés par le Maître, qui les a utilisés pour la défense et le transport. Le processus de création impliquait de jeter un mélange varié de différents animaux, y compris des humains, des chiens et des chats, dans des cuves de virus à évolution forcée pour être infecté par ce dernier. Dans d'autres régions, ce mélange a

été réalisé dans des abris expérimentaux. Bien que les espèces dans différents endroits soient variées, elles sont toutes d'apparence humanoïde. La capitale est réputée pour être infestée de centaures.

Biologie

Les centaures sont de grandes créatures charnues composées d'éléments humains et canins, ainsi que de trois paires de bras servant de pattes. Des os déchiquetés jaillissent de la colonne vertébrale et le long de l'abdomen, parfois à d'autres endroits du corps. Sortent de la bouche trois longues langues serpentine boursoufflées servant à l'attaque. Certains centaures sont bicéphales, une tête canine et une humaine. D'autres peuvent n'avoir qu'un embryon de seconde voire troisième tête ou tronc sur le côté du principal.

Roleplay

Les centaures sont des créatures très agressives et irréflechies. Ils attaquent à vue et jusqu'à la mort. A distance, la tête humaine crache un liquide à haut dosage radioactif. Au corps-à-corps, le centaure utilise ses langues.



CENTAURE BICÉPHAL

Niveau 8, Humain Mutant
Créature Puissant (120 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	6	3	1	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
48	14	1

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (11),**
6 🧠 Physiques Radiactif
- **CRACHAT RADIOACTIF : CORPS + Distance (9),**
3 🧠 de Radiations, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE :** La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE :** La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **BICÉPHALE :** La créature possède deux têtes suffisamment indépendantes pour attaquer l'une et l'autre. Elle peut obtenir une seconde Action majeure pour 1 PA pour attaquer avec l'autre tête.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** 2 🧠 Bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.
- **BOUCHERIE :** Voir Centaure avec la moitié de viande humaine et la moitié de viande de chien.

Les centaures bicéphale ont une tête humaine sans langues et une tête de chien. La morsure radioactive de la tête de chien est très dangereuse. Jusqu'à maintenant, les centaures bicéphales n'ont été répertoriés que sur la côte ouest, en Nouvelle Californie.

CENTAURE ÉVOLUÉ

Niveau 8, Humain Mutant
Créature Légendaire (180 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
10	4	3	1	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
78	14	1

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LANGUE : CORPS + Mêlée (13),**
6 🧠 Physiques
- **CRACHAT RADIOACTIF : CORPS + Distance (11),**
3 🧠 de Radiations, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE :** La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE :** La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** 2 🧠 Bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.
- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 3d8 viandes humaines et 1d6 matériaux communs, +3 de chaque par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d8 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Une variante plus grande et plus forte a été rencontrée dans le désert de Mojave. Ces centaures ont une peau plus foncée, beaucoup plus de masse musculaire ainsi que des grappes épaisses de tumeurs disgracieuses qui poussent dans leur dos. La théorie avancée est qu'ils auraient été créés à partir de super mutants au lieu d'humains.



DARILLON - STINGWING

Niveau 5, Insecte Mutant


Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	3	-	2



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	3

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **DARD : CORPS + Mêlée (9),**
2  Physiques de Poison Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3  Physiques Stun, +2  pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.
- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1  viande de darillon. 1 Effet = 1 crochet de darillon (dose de poison x1).

Histoire

Les darillons sont des mutations par radiations de mécoptères d'avant-guerre.

Biologie

La version mutée d'après-guerre mesure plus d'un mètre de long.



▼ STINGWING

Les darillons sont réputés pour construire de grandes grappes de nids au sol et sur les murs. Ces nids renferment une sève jaune vif ressemblant au miel et s'écoulant depuis leurs entrées. Lorsque quelqu'un ou quelque chose s'approche des nids, il en émerge plusieurs petites aiguilles afin de se défendre farouchement en cas de menace.

Certains disent en avoir vu des luminescents, infligeant des radiations à la place du venin.

Roleplay

Fragile, l'aiguillon des darillons peut être neutralisé rapidement (une attaque visée réussie). Cependant, ils sont extrêmement rapides, frappent fort et apprécient les tactiques de bombardement en piqué (tactique consistant à faire le tour de la cible et à se précipiter sur elle pour la frapper une première fois avant de revenir à la charge). La cible touchée est alors empoisonnée. Enfin, il n'est pas rare de rencontrer les darillons par groupes de trois à cinq, ce qui peut constituer un problème des plus épineux en raison de leur vitesse et de leurs mouvements irréguliers, les rendant difficile à toucher.



FANGEUX – MIRELURK

Niveau 7, Crustacé Mutant
Créature Normale (45 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	4	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1 (2 😊)

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍃
4 (1 😊)	2	Immunisé	4 (2 😊)

ATTAQUES

■ **PINCES** : CORPS + Mêlée (11), 6 🍷 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.

■ **PETIT POINT FAIBLE** : La créature est sensible au niveau de la tête. Elle possède une RD plus faible que les autres parties du corps mais reste plus difficile à toucher.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 4 🍷 viandes de fangeux. Chaque Effet permet d'extraire 1 viande de fangeux à carapace molle.

Généralités

Mirelurk ou fangeux, est un terme couramment utilisé faisant référence à une espèce de crustacés et de tortues mutées endémiques de la côte est, en particulier les terres désolées de la capitale, le Commonwealth et les Appalaches.

Leur viande est considérée comme un met délicat dans les terres désolées. Les chasseurs et éleveurs de fangeux peuvent compter sur une demande constante pour leur viande et font de réels profits bien que la concurrence soit rude et rende de fait le métier dangereux. Contrôlés, ils constituent une abondante source de nourriture fiable. Attention tout de même à la prolifération, comme à Rivet City, la cité du porte-avion de Washington DC.

Histoire

Les fangeux sont l'un des premiers mutants radioactifs à émerger dans le monde à la suite de la pollution radioactive généralisée de l'environnement par des mégacorporations américaines telles que Poseidon Energy ou General Atomics. Des organisations environnementales telles que la Nahant Oceanological Society, vouée à la sauvegarde des océans, ont tenté de sensibiliser le public au problème et d'encourager une action radicale pour réduire la destruction de l'environnement par les entreprises imprudentes. Leurs efforts ont été vains.

Biologie

Les fangeux vivent dans les rivières, les eaux côtières et les égouts pollués. Sortis de l'œuf, leur croissance est rapide, les petits deviennent adultes en quelques semaines.

Leur caractéristique la plus notable est la grosse coquille chitineuse qui offre une excellente résistance à toute forme d'agression. Les parties molles du corps, telles que leur tête et leur abdomen, sont beaucoup moins résistantes. La chitine de la coquille prend du temps à durcir chez les petits fangeux qui sont plus vulnérables à ce stade de leur vie.

Roleplay

Lors de la chasse, les fangeux comptent sur leur odorat affûté, leur mauvaise vue étant secondaire. Ils attrapent leur proie avec leurs grandes griffes. Une fois immobilisée, la proie est dépouillée et consommée rapidement. Les fangeux sont capables de décaper leur proie jusqu'aux os en quelques minutes.

Quand ils sont attaqués à distance, ils s'affaissent pour se protéger avec leur coquille.

Très territoriaux, ils attaquent à mort les intrus très près du nid mais sont indifférents à ce qui passe à bonne distance de l'eau.



JEUNE FANGEUX - HATCHLINGS

Niveau 1, Crustacé Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **PINCES** : CORPS + Mêlée (6), 3 🍌 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de fangeux.

CHASSEUR FANGEUX

Niveau 12, Crustacé Mutant
Créature Normale (88 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	6	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	14	1 (2 😊)

RD	RD	RD	RD
4 (1 😊)	2	Immunisé	4 (2 😊)

ATTAQUES

- **PINCES** : CORPS + Mêlée (13), 9 🍌 Physiques
- **JET D'ACIDE** : CORPS + Mêlée (13), 7 🍌 de Radiations Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **PETIT POINT FAIBLE** : La créature est sensible au niveau de la tête. Elle possède une RD plus faible que les autres parties du corps mais reste plus difficile à toucher.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 3 🍌 viandes de fangeux. Chaque Effet permet d'extraire 2 viandes de fangeux à carapace molle.

Les chasseurs semblent descendre du homard plutôt que les crabes, leur donnant une apparence allongée avec une queue évasée. Comme leurs cousins, ils ont des pinces puissantes et sont encore plus agressifs.

Ils ont développé la capacité de cracher une substance acide sur leur proie.



REINE DES FANGUEUX

Niveau 19, Crustacé Mutant
Créature Normale (137 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
12	6	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
50	18	1 (2 😊)

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
10 (5 😊)	7	Immunisé	9

ATTAQUES

■ **PINCES : CORPS + Mêlée (17),**

12 🪗 Physiques Brutal

■ **JET D'ACIDE : CORPS + Mêlée (17),**

10 🪗 de Radiations Perforant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **AQUATIQUE :** La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.

■ **PETIT POINT FAIBLE :** La créature est sensible au niveau de la tête. Elle possède une RD plus faible que les autres parties du corps mais reste plus difficile à toucher.

■ **CRACHAT DE JEUNES :** Une fois par round, la MJ peut dépenser 4 PA durant une Action majeure pour faire cracher à la reine 4 jeunes fangeux. Elle ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci.

■ **IMMUNISÉE A LA PEUR :** La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

■ **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE :** La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION :** 4d20 caps, 4 🪗 1 Effet = 1 jet sur la table de bric-à-brac. À la discrétion de la MJ, le corps peut également contenir jusqu'à 3 armes et 3d20 munitions appropriées.

■ **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 5d10 viandes de reine fangeux et 1d6 œufs de fangeux, +5 viandes et 2 œufs par PA dépensé.

Ces immenses créatures sont rares et ont besoin d'un plan d'eau assez profond pou' s'y cacher et surprendre leurs proies en surgissant soudainement de l'eau juste à côté d'elles.

ROI DES FANGEUX

Niveau 12, Crustacé Mutant
Créature Puissante (176 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	7	3	3	4
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
42	16	2		
RD	RD	RD	RD	
4	5	Immunisé	5	
ATTAQUES				
■ GRIFFES : CORPS + Mêlée (12), 6 🗡️ Physiques				
■ CRI SONIQUE : CORPS + Distance (12), 7 ⚡ d'Énergie, Stun				

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 2d6 viandes de fangeux et +2 matériaux communs, +2 de chaque par PA dépensé.

Les rois fangeux, de forme crapaupe, n'ont pas de coquille. Ils sont très agiles et rapides. On les rencontre presque toujours à proximité d'une reine fangeux. Bien que généralement seul, il n'est pas rare de trouver plus d'un roi dans une tanière. Ils courent en tous sens, et effectueront une puissante attaque de souffle sonique à distance pour étourdir leurs cibles.



FÉROGATOR

Niveau 13, Reptile Mutant
Créature Normale (95 XP)


CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
10	5	6	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
36	15	1


RD 	RD 	RD 	RD 
7	9	Immunisé	4

ATTAQUES

■ **GRIFFES : CORPS + Mêlée (16),**

6  Physiques Perforant 1


■ **MORSURE : CORPS + Mêlée (16),**

7  Physiques Blessures sales

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE :** La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **DÉCHIRER :** La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .

■ **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement le Torse de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 2d8 viandes de férogator et 1d4 œufs de férogator, +4 viandes et +1 œuf par PA dépensé.

Histoire

Créatures génétiquement modifiées créées par le Dr Darren McDermot qui travaillait à la section Safari Adventure du parc d'attraction Nuka World de l'ouest de Boston dans le Commonwealth pour protéger le réplicateur de Nuka-Gen, une machine capable de répliquer des éléments biologiques (nourriture et créatures). Malheureusement les créatures issues de gènes d'alligator modifiés n'étaient

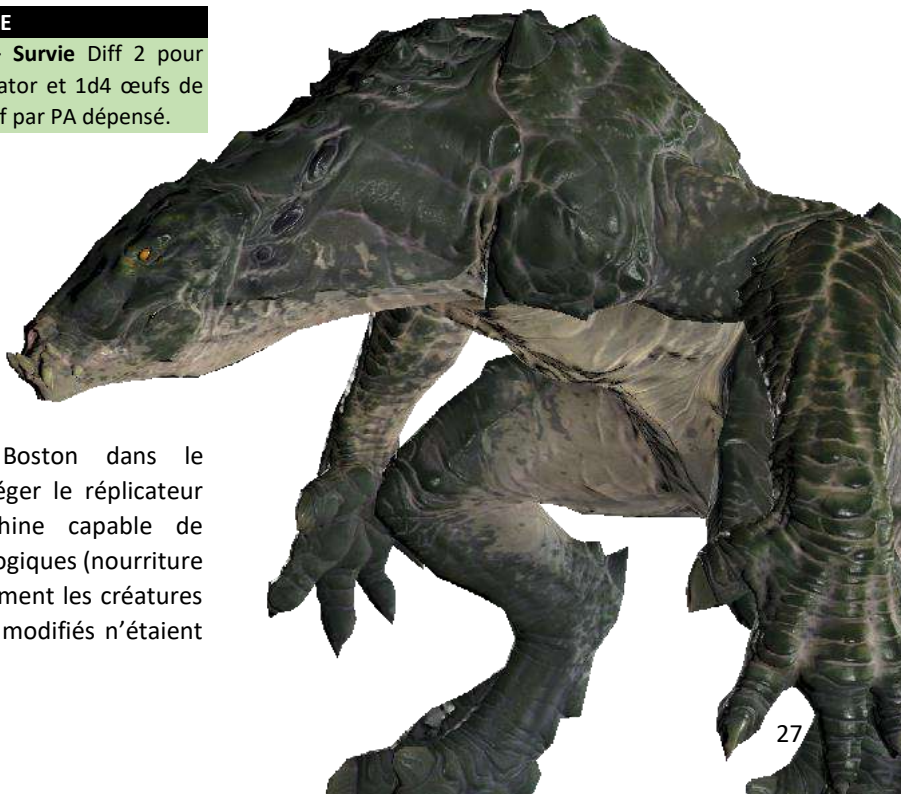
pas domptable et ont fini par tuer leur créateur avant qu'il ne puisse désactiver la machine, répliquant ainsi des férogators en continue...

Biologie

Les férogators sont semblables en taille aux griffemorts mais possèdent une allure plus crocodilienne : un long museau, pas de cornes, des griffes courtes et puissantes. Leur dos et leur queue sont protégés par de lourdes et larges écailles, bordées de chaque côté par des pointes ternes. Leur peau est d'un vert sapin terne, contrastant fortement avec leur ventre grisâtre pâle. Etant issues d'un clonage génétique et d'une machine répliquante, les férogators sont toutes des femelles identiques, bien qu'une erreur génétique en fasse parfois sortir des albinos plus puissantes de la machine. Elles peuvent parfois être observées à plat à la manière des anciens alligators quand elles sont en repos.

Roleplay

Les férogators sont très protectrices de leur territoire, une zone comportant toujours un point d'eau. Elles attaquent alors à vue toute créature entrant dans le périmètre, sinon elles restent allongées au soleil cuisant. Leur puissante mâchoire reste leur arme de prédilection, bien que leurs coups de griffes soient dévastateurs.



FÉROGATOR ALBINOS

Niveau 13, Reptile Mutant
Créature Puissante (190 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
12	5	6	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
76	17	1


RD 	RD 	RD 	RD 
7	9	Immunisé	4

ATTAQUES

■ **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (18),

6  Physiques Perforant 1


■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (18),

7  Physiques Blessures sales

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **DÉCHIRER** : La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .

■ **POINT FAIBLE** : Si une attaque cible spécifiquement le Torse de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Voir férogator.

FOURMIS - ANTS

FOURMI GEANTE


Niveau 1, Insecte Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0


ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (6), 1  Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ANTENNES SENSIBLES** : Si la créature subit une blessure grave sur les antennes, elle entre en frénésie, attaquant la créature la plus proche, amie ou ennemie.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1  viande de fourmi géante, +1 par PA dépensé.

Histoire

Les fourmis géantes sont de gros arthropodes mutés de la famille des *Formicidae*, du genre *Camponotus*, probablement des fourmis charpentières noires. Certaines théories scientifiques disent que cette mutation provient des effets d'une exposition prolongée aux radiations.

Biologie

Les fourmis géantes ressemblent beaucoup à leurs homologues minuscules d'avant-guerre à ceci près qu'elles font la taille d'un gros chien. Les ouvrières sont faibles mais sont les plus rependues et sont toujours en nombre. Les soldates sont plus dangereuses. Il existe une variante plus petite, de la taille d'un chat. Une variante génétiquement modifiée, à la chitine rouge, peut cracher du feu. Enfin les reines sont lentes mais coriaces et surtout beaucoup plus grosses encore que les membres de leur colonie.



Roleplay

Les fourmis géantes ont conservé un fort instinct d'essaim et attaquent les proies en groupe pour protéger le nid si leur reine est menacée de quelque manière que ce soit. Elles ne poursuivent pas les assaillants mais les encerclent s'ils sont trop près de la reine. La reine crache de la salive acide sur tout ce qui n'est pas de sa colonie.

FOURMI GEANTE SOLDATE

Niveau 1, Insecte Mutant


Créature Puissante (20 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	9	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (9), 2  Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ANTENNES SENSIBLES** : Si la créature subit une blessure grave sur les antennes, elle entre en frénésie, attaquant la créature la plus proche, amie ou ennemie.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Fourmi géante.

FOURMI DE FEU

Niveau 5, Insecte Mutant



Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	1	3	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
1	3 (Feu)	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (7), 2  Physiques
- **JET DE FLAMME** : CORPS + Distance (9), 4  d'Énergie Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **ANTENNES SENSIBLES** : Si la créature subit une blessure grave sur les antennes, elle entre en frénésie, attaquant la créature la plus proche, amie ou ennemie.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Fourmi géante.

Les fourmis de feu de la capitale ont été créées par un scientifique nommé Docteur Lesko. Le médecin tentait de ramener les fourmis géantes à leur taille normale grâce à une manipulation génétique et a accidentellement créé les fourmis de feu. L'ambition du Dr Lesko était de rendre les fourmis exponentiellement plus petites au fil des générations, ce qui signifie que la progéniture naîtrait plus petite que ses parents pour les générations à venir. Mais comme il l'explique dans ses travaux, une erreur a laissé les fourmis avec une mutation complètement différente. Le fait que Lesko ait utilisé le FEV dans ses expériences afin de produire un résultat plus rapide peut également aider à expliquer l'erreur. Lesko explique en outre en termes très techniques que les fourmis crachent du feu en expulsant le venin inflammable de ce qui était leurs sacs à venin, puis en l'allumant avec une étincelle faite en cliquant sur leurs mandibules. Il appelle ce processus *pyrosis*, qui est le terme médical pour les brûlures d'estomac.



On ne sait pas comment les fourmis de feu sont apparues dans le désert de Mojave, mais les théories sont que leur capacité à cracher du feu a été développée de la même manière que la capacité similaire des geckos de feu.





REINE DES FOURMIS GEANTES

Niveau 9, Insecte Mutant



Créature Normale (67 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	4	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
27	13	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	0	0


ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (12), 3  Physiques
- **JET D'ACIDE** : CORPS + Mêlée (12), 3  de Poison Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **ANTENNES SENSIBLES** : Si la créature subit une blessure grave sur les antennes, elle entre en frénésie, attaquant la créature la plus proche, amie ou ennemie.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 6  viande de fourmi géante, +2 œufs par PA dépensé. Effet = 1d4 œufs de fourmi géante.





GECKO

Niveau 3, Reptile Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD	RD	RD	RD
1	1	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (8), 4 Physiques Perforant 1
- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (8), 4 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d4+1 viandes de gecko et 2 matériaux communs, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Biologie

On trouve des geckos dans tout le désert de Mojave, où de nombreuses espèces ont fait de la région leur lieu privilégié de reproduction. Ils seraient issus de Fire Root Cavern.

Il existe quatre types de gecko dans le Mojave : les geckos classiques, les geckos dorés, les geckos de feu et le gecko vert. La dernière variété se trouve principalement dans la région de Zion Canyon, au sud-ouest de l'ancien Utah.

Les geckos sont reptiliens et naissent normalement avec une paire de nageoires derrière la tête. Leurs yeux possèdent une teinte orange et leur coloration corporelle diffère grandement en fonction de la sous-espèce de gecko en question. Les geckos ont évolué avec cinq doigts et cinq orteils.

Le gecko classique a la taille d'un enfant alors que le gecko de feu atteint une taille supérieure à celle d'un adulte moyen. Le gecko doré et le gecko vert font la taille d'un adolescent.

Leurs peaux et leur viande s'avèrent utiles comme ingrédients de survie. Les peaux, une fois tannées, peuvent être utilisées pour fabriquer vêtements et armures, offrant une meilleure défense que leurs variantes de base, ainsi que d'excellentes résistances au feu, au poison et aux radiations.

Roleplay

Les geckos vivent généralement en petits groupe. Une fois qu'un seul gecko attaque ou est attaqué, son groupe rejoint le combat. Ils chargent ou sautent sur leurs adversaires avec la bouche ouverte, prêts à mordre, tout en étant connus pour attaquer plutôt avec de vifs coups de griffes. Les geckos de feu peuvent cracher du feu et les geckos verts un liquide toxique, de sorte qu'ils peuvent également attaquer à distance.

Gecko doré



GECKO DE FEU




Niveau 5, Reptile Mutant
Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
6	5	2	3	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (8)**,
4  Physiques Perforant 1
- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (8)**, 4  Physiques
- **JET DE FLAMME : CORPS + Distance (9)**,
4  d'Énergie Persistant, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 2d6+2 viandes de gecko et 2 matériaux communs, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Le gecko de feu a la peau pourpre et rouge tachetée, ainsi que des pics saillants sur le dos. En plus de ses morsure et griffures, il a la capacité de cracher du feu. On le trouve principalement dans et autour des zones montagneuses et des grottes.

Un gecko de feu légendaire existe. Il est appelé Gojira. (Voir plus bas)

GECKO DORÉ

Niveau 7, Reptile Mutant
Créature Puissante (104 XP)


CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
9	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
32	14	1


RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (10)**,

5  Physiques Radioactive Perforant 1

■ **GRIFFES : CORPS + Mêlée (10)**,

5  Physiques Radioactive

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1d6+1 viandes de gecko et 2 matériaux communs, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Le gecko doré possède des écailles d'or brillantes. On le trouve autour de zones irradiées. Affecté par des niveaux élevés de radiations, cela a entraîné sa plus grande taille et sa coloration unique. En outre, ses attaques, griffures et morsures, sont radioactives.

GECKO VERT

Niveau 7, Reptile Mutant
Créature Normale (52 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
7	5	2	3	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	1	1

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (9)**,
5  Physiques Perforant 1
- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (9)**,
4  Physiques
- **GLOBE DE SALICE EMPOISONNÉE : CORPS + Distance (10)**, 5  de Poison Persistant, Cadence de tir 3, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Gecko doré.

Le gecko vert est originaire du canyon de Zion. Lorsqu'il attaque à distance, il peut cracher plusieurs globes de salive venimeuse. Une fois en contact avec un ennemi, il attaque comme

les autres types de gecko, en mordant et en griffant. Les geckos verts se retrouvent presque toujours dans des groupes allant de deux à huit. Ils se trouvent souvent près des voies navigables et des ponts dans les canyons.

GOJIRA

Niveau 20, Reptile Mutant
Créature Légendaire (432 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
14	8	5	-	5

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
132	22	1

RD 	RD 	RD 	RD 
10	8	Immunié	9


ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (19),
12  Physiques Perforant 5
- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (19),
12  Physiques Brutal Stun Fracassant
- **JET DE FLAMMES** : CORPS + Mêlée (19),
10  d'Énergie Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **IMMUNISÉE A LA PEUR** : La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : 4d20 caps, 4  1 Effet = 1 jet sur la table de Bric-à-brac, 2 Effets = 1 jet sur la table des objets utiles. À la discrétion de la MJ, le corps peut également contenir jusqu'à 3 armes et 3d20 munitions appropriées.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 100 viandes de gecko et 20 matériaux communs, +10 de chaque par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 20 poches de sang, +5 par PA dépensé.

Gojira est un monstre unique, un immense gecko de feu, deux fois plus haut qu'un griffemort et bien plus puissant aussi. Ce monstre se promène dans le désert de Mojave. Pour beaucoup une légende, certains affirment l'avoir vu de loin mais personne n'a jamais eu le courage ou la folie suffisante pour s'en approcher.

Gecko de feu





GOBEUR - GULPER

Niveau 8, Amphibien Mutant

Créature Normale (60 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	4	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	12	1

RD	RD	RD	RD
1	2	3	3

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (11), 6 Physiques
- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (11), 5 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **GOBER** : Si le gobeur inflige une blessure critique avec son attaque Morsure à une cible de taille inférieure à la sienne, il l'avale tout rond. La victime survie à l'intérieur de l'estomac du gobeur pendant END rounds et subit 5 de Poison Persistant par round.
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

- **RÉGÉNÉRATION** : Une fois par jour, la créature utilise une Action mineure pour récupérer 4 PV ou soigner une blessure grave.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 4 viandes de gobeur. 1 Effet = 1 jet sur la table des objets utiles. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Muté d'une espèce de salamandre, le gobeur continue de croître tout au long de sa vie. Les plus grands sont aussi les plus anciens et les plus meurtriers.

Biologie

Les gobeurs s'accrochent aux arbres pour surprendre leurs victimes. Ils peuvent également glisser à travers des zones marécageuses et se cacher sous l'eau. Ils ont tendance à rester près des plans d'eau et peuvent atteindre la taille d'un griffemort. Il y a de fait trois tailles de gobeurs : le jeune un peu plus gros qu'un chien, le gobeur un peu plus grand qu'un humain et le dévoreur de la taille d'un griffemort. Il existe également d'énormes gobeurs brillants. Tous possèdent

une capacité de régénération rapide leur permettant de vite guérir de leurs blessures.

Roleplay

Perché dans un arbre ou caché dans l'eau trouble, le gobeur aime surprendre sa proie. S'il peut attaquer avec ses griffes, il va surtout utiliser sa grande gueule pour avaler tout rond son dîner.

GOBEUR DÉVOREUR

Niveau 8, Amphibien Mutant
Créature Puissante (120 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	5	4	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
50	14	1

RD	RD	RD	RD
1	2	3	3

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (13),**
7 Physiques Brutal
- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (13),** 5 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE :** La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **GOBER :** Si le gobeur inflige une blessure critique avec son attaque Morsure à une cible de taille inférieure à la sienne, il l'avale tout rond. La victime survie à l'intérieur de l'estomac du gobeur pendant END rounds et subit 5 de Poison Persistant par round.
- **FURTIVE :** La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.
- **RÉGÉNÉRATION :** Une fois par jour, la créature utilise une Action mineure pour récupérer 4 PV ou soigner une blessure grave.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 6 +2 viandes de gobeur, +2 viandes par PA dépensé. 1 Effet = 1 jet sur la table des objets utiles. Test d'AGI + Médecine Diff 2 pour extraire 1 poche de sang, +1 par PA dépensé.

GOBEUR BRILLANT

Niveau 8, Amphibien Mutant
Créature Légendaire (180 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	7	4	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
75	16	1

RD	RD	RD	RD
1	2	3	3

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (13),**
7 Physiques Brutal
- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (13),** 5 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE :** La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **GOBER :** Si le gobeur inflige une blessure critique avec son attaque Morsure à une cible de taille inférieure à la sienne, il l'avale tout rond. La victime survie à l'intérieur de l'estomac du gobeur pendant END rounds et subit 5 de Poison Persistant par round.
- **RÉGÉNÉRATION :** Une fois par jour, la créature utilise une Action mineure pour récupérer 4 PV ou soigner une blessure grave.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 8 +4 viandes lumineuses, +4 viandes par PA dépensé. 1 Effet = 2 jets sur la table des objets utiles. Test d'AGI + Médecine Diff 2 pour extraire 1 poche de sang, +1 par PA dépensé.

Les gobeurs brillants sont des monstres lumineux difficile à rater bien que la mort ne soit pas loin quand on en croise la route.



JEUNE GOBEUR

Niveau 4, Amphibien Mutant
Créature Normale (31 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	10	1

RD	RD	RD	RD
1	2	3	3

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (11), 5 Physiques
- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (11), 4 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GOBER** : Si le gobeur inflige une blessure critique avec son attaque Morsure à une cible de taille inférieure à la sienne, il l'avale tout rond. La victime survie à l'intérieur de l'estomac du gobeur pendant END rounds et subit 5 de Poison Persistant par round.
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.
- **RÉGÉNÉRATION** : Une fois par jour, la créature utilise une Action mineure pour récupérer 4 PV ou soigner une blessure grave.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2 viandes de gobeur et 1 matériau commun. Test d'AGI + Médecine Diff 2 pour extraire 1 poche de sang, +1 par PA dépensé.



GOULE SAUVAGE – FERAL GHOUL

Niveau 3, Humain Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : CORPS + Mêlée (8), 3 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.
- **COMME MORTE** : La goule au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de PER + Discrétion Diff 2 pour découvrir qu'elle n'est pas morte. Si elle n'est pas découverte, elle peut alors réaliser une attaque surprise.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : 2 Bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d6 viandes humaines, 1 par PA dépensés. Complication 18-20.

Les goules sauvages ressemblent aux goules, mais sont plus maigres et ne marchent ni ne courent normalement. En raison de leur exposition à des niveaux de radiation élevés, elles ont perdu la capacité de raisonner et sont hostiles à tout, sauf à leur propre espèce. Cela a causé beaucoup de discrimination envers les goules saines.

Biologie

La structure cérébrale d'une goule sauvage indique que la capacité régénératrice du système neurologique qui permet aux post-

humains nécrotiques *normaux* de survivre ne s'étend pas aux fonctions de raisonnement supérieures du cerveau lui-même. Cette affection est appelée fièvre dystrophique post-nécrotique, selon le médecin goule Barrows.

Malgré l'absence apparente du raisonnement supérieur qu'elles avaient jadis en tant qu'êtres humains, certaines sont capables de parler de manière semi-intelligible, comme en atteste l'exemple probant des agents de sécurité du Vault 34 qui grommellent de temps à autre des phrases compréhensibles, indiquant que leurs cordes vocales et le centre de la parole du cerveau sont encore relativement intacts.

Le Dr Banfield, lui, soutient la théorie selon laquelle toutes les goules deviendront éventuellement des goules sauvages. Toutefois, il convient de noter qu'il n'a jamais pris le temps d'étudier réellement une goule et qu'il a un parti pris contre elles. Il convient également de noter que bon nombre des goules existantes sont nées avant la guerre et ne sont pas devenues sauvages, ce qui conforte les adversaires de cette théorie.

Comme les goules normales, les sauvages ne sont pas seulement extrêmement résistantes aux radiations, elles sont également guéries par elles, comme on peut le voir lorsqu'une goule luminescente utilise son souffle de radiation à proximité d'autres goules.

L'IA pré-Zax MARGO.T. déclare également que les goules sauvages n'ont pas de chaleur corporelle interne.

Roleplay

Une goule sauvage attaque à vue et jusqu'à la mort tout ce qui n'est pas une goule sauvage.

GOULE BOUFFIE

Niveau 3, Humain Mutant


Créature Puissante 48 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (10),**
3  Physiques Brutal

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.
- **COMME MORTE** : La goule au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'elle n'est pas morte. Si elle n'est pas découverte, elle peut alors réaliser une attaque surprise.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : 2  bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.
- **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 1 pour extraire 2d6 viandes humaines. Complication 18-20.

Les goules bouffies sont plus costaudes que leurs homologues classiques et plus puissantes aussi.




LUMINESCENT


Niveau 9, Humain Mutant
Créature Normale (67 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	5	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
17	13	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES


- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (13),**
7  Physiques Radioactif


CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.

- **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.

- **COMME MORTE** : La goule au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'elle n'est pas morte. Si elle n'est pas découverte, elle peut alors réaliser une attaque surprise.

- **SALVE DE RADIATIONS** : Une fois par combat, la créature émet une salve de radiation. Cela inflige 5  Radioactifs jusqu'à portée Courte comprise. La créature récupère 1 PV par Effet.

- **AURA LUMINESCENTE** : La créature est si saturée de radiations qu'elle brille d'une lueur verte. Être à Bout portant de la créature inflige 2  de Radiations par tour. De plus, l'Effet Radioactif de ses attaques inflige 2 dégâts de Radiation au lieu d'1.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : 2  bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.

- **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes lumineusescentes.

Ces goules sauvages dangereuses se trouvent aux endroits où la concentration de rayonnement est la plus forte. Pour son attaque spéciale, elle étend les bras vers le ciel pour émettre une explosion de rayonnement.

Les luminescents sont souvent le chef d'un groupe de goules sauvages.

LUMINESCENT BOUFFI


Niveau 9, Humain Mutant
Créature Puissante (134 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
10	5	5	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
38	15	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES


- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (15),**
7  Physiques Radioactif Brutal


CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.

- **GOULE** : Une goule est soignée par les radiations. Elle récupère 1 PV pour chaque 3 dégâts de Radiation subis.

- **COMME MORTE** : La goule au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'elle n'est pas morte. Si elle n'est pas découverte, elle peut alors réaliser une attaque surprise.

- **SALVE DE RADIATIONS** : Une fois par combat, la créature émet une salve de radiation. Cela inflige 5  Radioactifs jusqu'à portée Courte comprise. La créature récupère 1 PV par Effet.

- **AURA LUMINESCENTE** : La créature est si saturée de radiations qu'elle brille d'une lueur verte. Être à Bout portant de la créature inflige 2  de Radiations par tour. De plus, l'Effet Radioactif de ses attaques inflige 2 dégâts de Radiation au lieu d'1.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : 2  bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.

- **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 2d6 viandes lumineusescentes. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1 poche de sang irradié.



CALCINÉ - SCORCHED

Niveau 4, Humain Mutant Calciné

Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
5	5	3	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

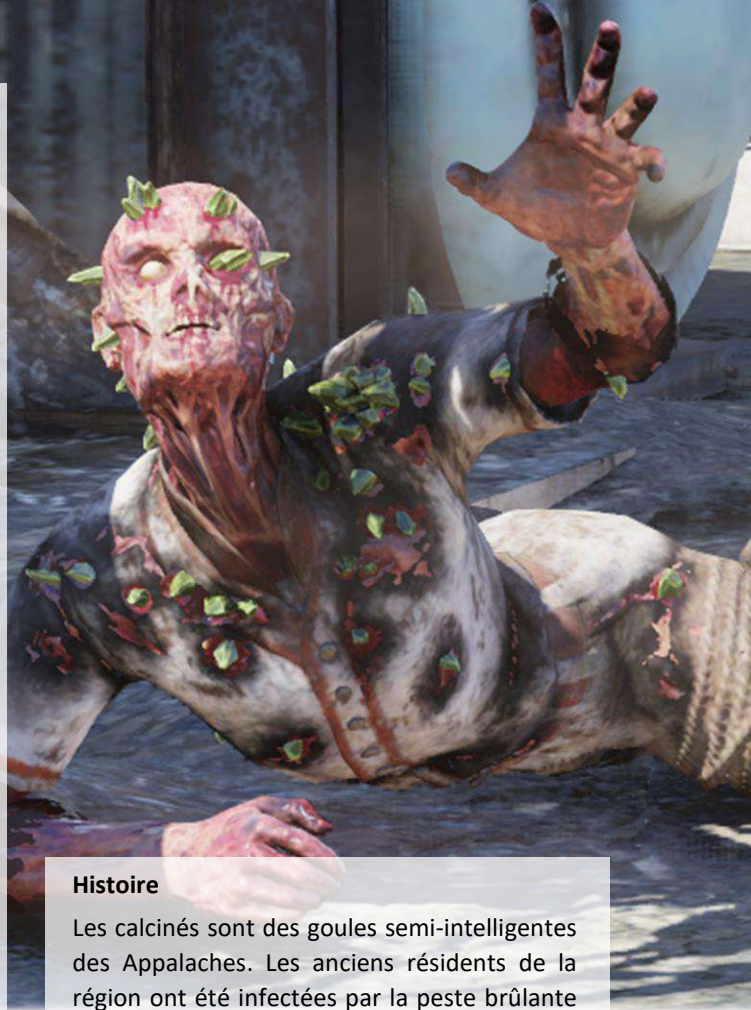
- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (8),**
3 🧰 Physiques
- **HACHOIR : CORPS + Mêlée (8),**
3 🧰 Physiques, Persistant
- **MACHETE : CORPS + Mêlée (8),**
3 🧰 Physiques Perforant 1
- **PISTOLET DE FORTUNE : CORPS + Distance (7),**
3 🧰 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte
- **FUSIL DE FORTUNE : CORPS + Distance (7),**
3 🧰 Physiques, Cadence de tir 2, Portée M, deux mains, Fragile
- **PISTOLET 10MM : CORPS + Distance (7),**
4 🧰 Physiques, Cadence de tir 2, Portée C, Combat rapproché, Fiable

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE :** La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **CALCINÉ :** Un calciné sait utiliser des armes (une au choix parmi celles présentées ci-dessus) et se mettre à couvert.
- **COMME MORT :** Le calciné au sol qui ne bouge pas est difficile à différencier d'un cadavre. Il faut réussir un test de **PER + Discrétion** Diff 2 pour découvrir qu'il n'est pas mort. S'il n'est pas découvert, il peut alors réaliser une attaque surprise.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** 2 🧰 bric-à-brac. 1 Effet = 1d10 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles. L'arme utilisée.
- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines contaminées à la peste brûlante.



Histoire

Les calcinés sont des goules semi-intelligentes des Appalaches. Les anciens résidents de la région ont été infectés par la peste brûlante qui a transformé les consciences pour les lier à un esprit de ruche primitif. Ils sont décrits comme étant à mi-chemin entre goules sauvages et saines, peuvent utiliser des armes et manifestent une hostilité extrême envers toute personne ou créature qu'ils rencontrent qui n'est pas infectée.

Biologie

En plus de la peau rabougrie et brûlée typique des goules, les calcinés possèdent des excroissances cristallines vertes partout sur le corps, perçant leur peau selon des motifs irréguliers. Il s'agit d'éclats d'ultracite, formés comme sous-produit du champignon responsable de la peste brûlante poussant à l'intérieur de leur corps.

Roleplay

Les calcinés savent utiliser des armes à feu comme de mêlée. Ils peuvent parfois faire le mort pour surprendre leurs cibles et se mettent à couvert quand ils sont attaqués à distance.

GRIFTEMORT / ÉCORCHEUR DEATHCLAW

Niveau 11, Reptile Mutant
Créature Normale (81 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
9	5	5	0	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
31	14	1

RD	RD	RD	RD
6	9	Immunisé	9

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (14),**
6 Physiques Perforant 2
- **CLAUQUE : CORPS + Mêlée (14),**
4 Physiques Stun
- **JET D'OBJET LOURD : CORPS + Distance (9), 4**
Physiques Stun, Portée Moyenne. Le griffemort ramasse les carcasses de voiture, grosses pierres et autres objets du même acabit qui lui tombent sous les pattes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **RAPIDE :** La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **DÉCHIRER :** La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .
- **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement le Torse de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 2 pour extraire 2d10 +5 viandes de griffemort et 2d4 matériaux communs, +10 viandes et +2 matériaux par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1d8 poches de sang.

« Big ! Gros ! Enorme ! La taille de trois hommes !
Des griffes aussi longues que mon avant-bras !
Terrifiant ! Mortel... »

Appelée griffemort sur la côte ouest et écorcheur sur la côte est, c'est une grande créature agile et forte, issue d'une mutation du caméléon de Jackson, créé par génie génétique, avec l'addition d'ADN de diverses autres espèces. Cependant, en raison de la mutation, la plupart ont perdu leur capacité à changer de couleur.

Histoire

Créés à l'origine avant la Grande Guerre par le gouvernement pour compléter les troupes humaines au combat, les griffemorts étaient issues d'un stock d'animaux, principalement du très commun caméléon de Jackson. Ils ont ensuite été affinés par le Maître à l'aide de manipulations génétiques et du virus évolutif forcé (FEV). La créature qui en résulte est incroyablement rapide et puissante.

Vers 2161, les griffemorts étaient encore considérés par beaucoup comme des créatures mystérieuses et légendaires. Ils ne pouvaient à l'origine être trouvés à Boneyard (collectif de colonies construites sur les ruines de Los

Angeles), vivant avec leur mère. Plus tard, alors que la population augmentait et commençait à se répandre sur tout le continent, elle cessait d'être perçue comme une bête légendaire et commençait à être perçue comme une autre créature dangereuse.

Biologie

Les griffemorts ont un corps reptilien bipède bossu, avec de longs bras humanoïdes. Ils mesurent environ 3 mètres de haut, avec une peau épaisse et résistante, des muscles puissants et des griffes acérées de 30 cm de long qui peuvent tuer presque toutes les autres créatures en seulement quelques coups, d'où leur nom. Les mâles ont les cornes vers l'avant alors que les femelles les ont tournées vers l'arrière et le cuir plus vert bleuté.

Les griffemorts ont un excellent sens de l'odorat et de l'audition, même si leur vue est faible. Leur constitution leur confère une vitesse, une agilité et une force incroyables en combat rapproché, ce qui en fait une menace extrême. Bien qu'ils soient à l'origine des caméléons mutés, la plupart ont perdu la capacité de changer de couleur en fonction de leur humeur mais le griffemort caméléon a gagné celle de se rendre invisible.

Roleplay

Les griffemorts sont très agressifs, territoriaux et carnivores. Bien que les griffemorts solitaires soient assez courant, ils vivent généralement dans des groupes d'environ huit à vingt membres dirigés par un alpha (mâle ou femelle) qui est le seul à pouvoir s'accoupler avec le sexe opposé. Les griffemorts sont ovipares. Les œufs sont généralement pondus dans des endroits sombres, protégés et gardés avec férocité par les adultes.

Les jeunes atteignent leur maturité sous la garde de leurs parents et les suivent de près jusqu'à ce qu'ils soient assez vieux pour se débrouiller seuls.

Bien qu'ils n'aient pas de cordes vocales, ils peuvent grogner et crier, et certains passé au FEV par l'Enclave semblent pouvoir imiter le discours humain de la même manière qu'un perroquet. Cependant, les normaux ne sont

pas assez intelligents pour être capables de parler réellement.

Les griffemorts affûtent rarement leurs griffes sur le sol, préférant le faire les unes sur les autres. Les survivants peuvent être témoins de ce comportement s'ils arrivent à ne pas se faire voir...

Les griffemorts sont souvent effrayés et fuient parfois devant le tir d'une fusée éclairante.

FEMELLE ALPHA

Niveau 13, Reptile Mutant




Créature Puissante (190 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
11	5	5	0	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
78	16	1

RD 	RD 	RD 	RD 
6	9	Immunisé	9


ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (16),**
7  Physiques Perforant 3
- **CLAQUE : CORPS + Mêlée (16),**
4  Physiques Stun
- **JET D'OBJET LOURD : CORPS + Distance (11),** 4 
Physiques Stun, Portée Moyenne. Le griffemort ramasse les carcasses de voiture, grosses pierres et autres objets du même acabit qui lui tombent sous les pattes.

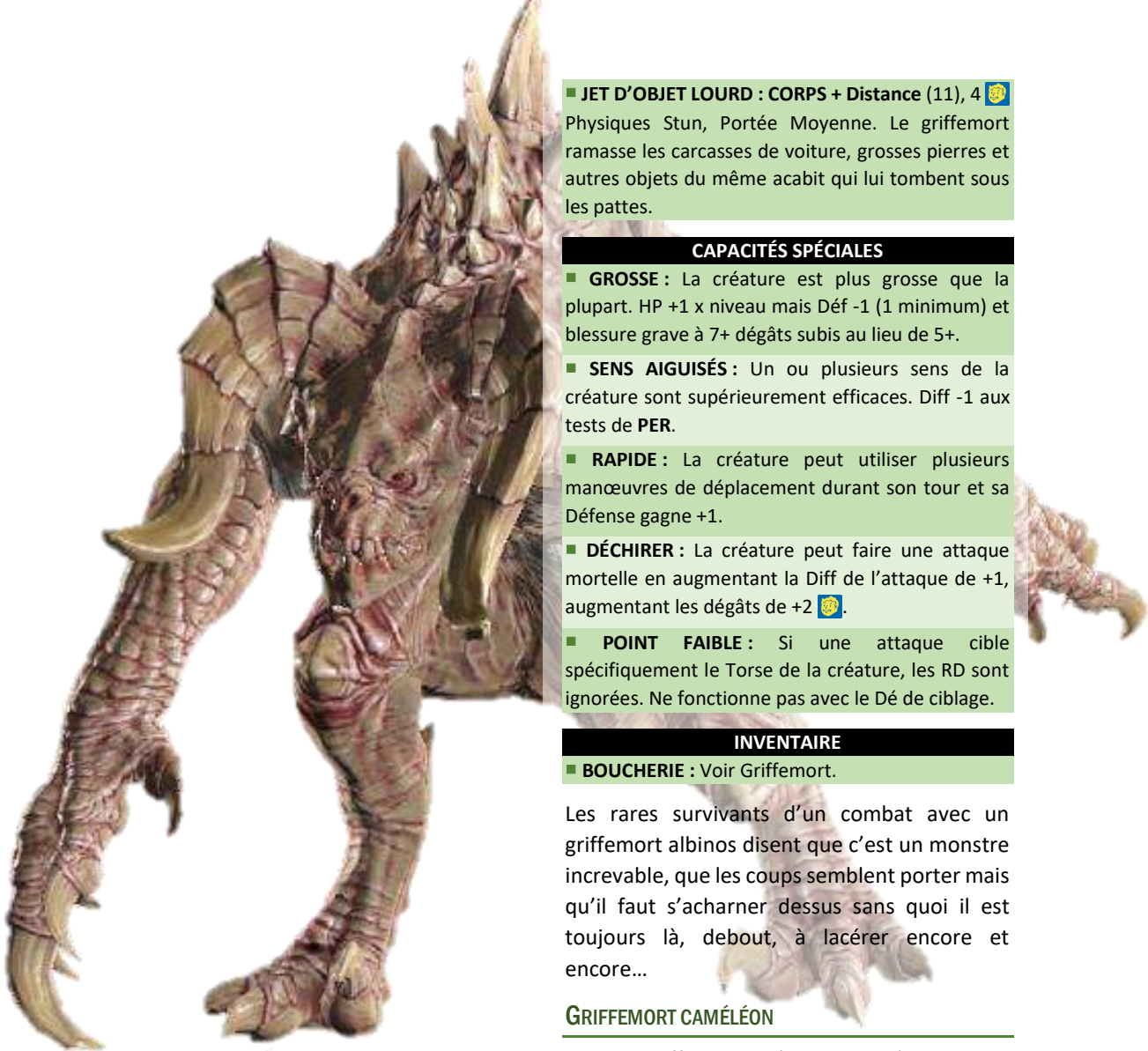
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **RAPIDE :** La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **DÉCHIRER :** La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .
- **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement le Torse de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Voir Griffemort +2  œufs de griffemort, +1 par PA dépensé.





GRIFFEMORT ALBINOS

Niveau 11, Reptile Mutant
Créature Légendaire (243 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
11	7	5	0	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
99	16	1

RD	RD	RD	RD
6	9	Immunié	9

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (16),**
6 Physiques Perforant 3
- **CLAQUE : CORPS + Mêlée (16),**
4 Physiques Stun

■ **JET D'OBJET LOURD : CORPS + Distance (11), 4**
Physiques Stun, Portée Moyenne. Le griffemort ramasse les carcasses de voiture, grosses pierres et autres objets du même acabit qui lui tombent sous les pattes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **RAPIDE :** La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **DÉCHIRER :** La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .
- **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement le Torse de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Voir Griffemort.

Les rares survivants d'un combat avec un griffemort albinos disent que c'est un monstre increvable, que les coups semblent porter mais qu'il faut s'acharner dessus sans quoi il est toujours là, debout, à lacérer encore et encore...

GRIFFEMORT CAMÉLÉON

Autre griffemort légendaire (voir stats griffemort albinos), celui-ci est capable en prime de devenir invisible :

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **INVISIBILITÉ :** Pour une Action mineure, la créature devient invisible. Diff +2 pour la détecter, Défense +2 tant qu'elle est invisible. Lancer 1 au début des tours suivants, garde l'invisibilité sur un Effet, sinon la perd.

Le griffemort caméléon est d'un ton bleu nuit dans la plupart des cas. Certains disent en avoir vu des rouges des gris pierre ou encore des turquoises. Dans tous les cas, il possède la terrible faculté de se rendre invisible en prenant les couleurs du décor et de surprendre à plusieurs reprises ses assaillants durant le combat.

GRILLON DES CAVERNES - CAVE CRICKET

Niveau 6, Insecte Mutant

Créature Normale (45 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
3	1	Immunisé	0

ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (9),

2  Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d4 viandes de grillon et 1 matériau commun, +1 de chaque par PA dépensé.

Histoire

Les grillons des cavernes ont été mutés par les radiations pour devenir plus gros et beaucoup plus résistants aux dommages en raison de leur exosquelette dur.

Biologie

Les grillons des cavernes possèdent une perception de leur environnement exceptionnelle. Il est très difficile de les surprendre.

Roleplay

Le grillon des cavernes utilise des attaques de mêlée et possède une résistance aux dégâts élevée, ce qui le rend difficile à tuer à l'aide

d'armes balistiques, bien que les armes à énergie soient efficaces contre eux. Ils se trouvent généralement en groupes plutôt que seuls.

GRILLON LUMINESCENT

Niveau 7, Insecte Mutant

Créature Puissante (90 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	13	2

RD 	RD 	RD 	RD 
3	1	Immunisé	0

ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (11),

3  Physiques Radioactifs Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1d4 viandes lumineuses et 1 matériau commun, +1 de chaque par PA dépensé.

Les grillons luminescents sont extrêmement radioactifs. Ils vivent dans des zones plus polluées.



GRILLON MORTEL

Niveau 9, Insecte Mutant
Créature Normale (67 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD	RD	RD	RD
3	3	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (11), 4 Physiques Brutal Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Grillon des cavernes.

Le grillon mortel est plus puissant et résistant que son homologue, notamment au niveau des dégâts à énergie qu'il supporte tout autant que les dégâts physiques.



IXODE - TICK

Niveau 3, Insecte Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	2

RD	RD	RD	RD
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (7), 3 Physiques Persistant (suce le sang de sa proie), une blessure grave inflige 1 point de Fatigue.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 10 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1 poche de sang (pas besoin de poche de sang vide).

Histoire

Après la Grande Guerre, des tiques ont muté à partir de l'ixodes scapularis, de la tique du cerf ou de la tique à pattes noires, bien qu'elles soient devenues considérablement plus grosses que leurs homologues non mutées.



Biologie

Vivant dans les territoires boisés comme les Appalaches, les ixodes possèdent huit pattes (quatre de chaque côté) et sont constituées de deux parties distinctes : la

tête et l'abdomen. L'abdomen est capable de gonfler dans des proportions énormes après l'ingestion de sang.

Roleplay

Très rapides et souvent en groupe, elles se cachent dans leur environnement pour sauter sur leur proie, la griffer et s'y fixer pour la vider de son sang.

LOPHIUS

Niveau 10, Poisson Mutant



Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	6	2	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
27	13	1

RD 	RD 	RD 	RD 
2	4	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (9)**,
6  Physiques Perforant 1
- **CRACHAT ENFLAMMÉ : CORPS + Distance (11)**,
4  d'Énergie Persistant, Portée Moyenne. Le lophius doit aspirer le brouillard ambiant avant son attaque en utilisant une Action mineure.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 15 pour ses tests de Discrétion quand elle est dans l'eau et lance +1d20 à ses attaques surprises.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 2d6 viandes de lophius, +2 par PA dépensé.

Histoire

Les origines du lophius sont inconnues bien que ses attributs physiques fassent penser à un amphibien mélangé à une baudroie.

Biologie

On les trouve généralement vivant dans des marécages ou des rivières dans lesquels des

mauvaises herbes sont présentes, se cachant parfois sous la surface pour tendre une embuscade à leurs proies. La croissance charnue bioluminescente au sommet de leur tête (semblable à celle d'une baudroie) les déguise efficacement en mauvaises herbes environnantes pour tromper proies comme prédateurs.

Le lophius arbore une couleur verdâtre avec des zones brunâtres et des excroissances de formes végétales pour mieux se fondre dans son environnement marécageux.

La variante venimeuse est reconnaissable à sa coloration vert et bleu tandis que le luminescent brille d'un vert intense.

Roleplay

Le lophius est une créature agressive possédant la capacité particulière d'absorber le brouillard ambiant et de le recracher comme une boule de feu, infligeant des dégâts incendiaires à toute cible qu'il est capable de toucher. Au combat, il compte souvent sur ces attaques à distance, mais il peut parfois charger sa proie et utiliser ses griffes, bien qu'il s'arrête souvent à mi-charge pour utiliser sa méthode préférée.

LOPHIUS LUMINESCENT

Niveau 10, Poisson Mutant



Créature Puissante (148 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	2	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
58	15	1

RD 	RD 	RD 	RD 
3	5	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (11)**,
6  Physiques Radioactif Perforant 1
- **CRACHAT RADIACTIF : CORPS + Distance (13)**,
4  de Radiation, Portée Moyenne. Le lophius doit aspirer le brouillard ambiant avant son attaque en utilisant une Action mineure.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE





■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 2d6 viandes lumineuses.

Plus puissant que le lophius, ses attaques sont également radioactives. Sa brillance lui rend la discrétion plus difficile.

LOPHIUS VENIMEUX


Niveau 11, Poisson Mutant

Créature Puissante (162 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	2	4	3
PV		INITIATIVE		DÉFENSE
62		15		1
RD 	RD 	RD 	RD 	
3	5	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

■ **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (11),

6  Physiques Perforant 1

■ **CRACHAT EMPOISONNE** : CORPS + Distance (13),

4  de Poison Persistant, Portée Moyenne. Le lophius doit aspirer le brouillard ambiant avant son attaque en utilisant une Action mineure.

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Voir Lophius.



MANTE GEANTE


Niveau 1, Insecte Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (6),**
1  Physiques Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FURTIVE** : La créature a un TN de 10 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.
- **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de mante.

Histoire

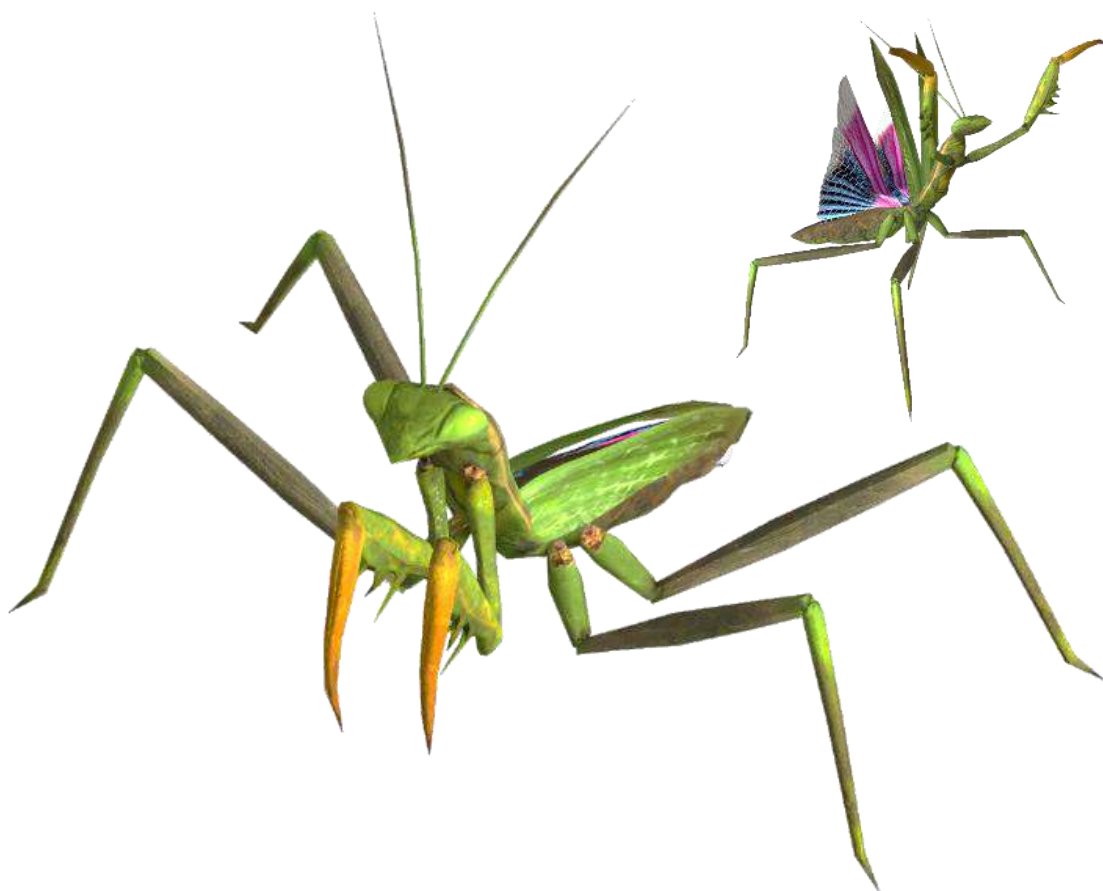
Les mantes géantes sont des mantes religieuses ayant muté à cause des radiations. Deux mutations différentes de la mante ont été observées. La variante vue sur la côte est vient de l'exposition aux radiations communes et au F.E.V. provenant par les airs du West Tek Research Facility. L'autre variante, aperçue dans le désert de Mojave, a été créée à la suite des expériences horticoles de l'Abri 22.

Biologie

Comparées à d'autres créatures mutantes, elles sont génétiquement plus similaires au spécimen original, bien que beaucoup plus grosses.

Roleplay

En raison de la différence de hauteur, les attaques des mantes géantes consistent principalement à sauter et à trancher sa cible en l'air avec ses pattes antérieures.



MOUCHE BOUFFIE - BLOATFLY

Niveau 2, Insecte Mutant

Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	-	1	2



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **JET DE LARVE** : CORPS + Distance (6),
2  Physiques, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3  Physiques Stun, +2  pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.
- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de mouche bouffie et 1 glande de mouche bouffie (matériau rare).

Biologie

Une mouche bouffie est une mouche mutante avec une carapace vert-brun. Contrairement à la variante de l'est, les mouches bouffies de Mojave sont peu dangereuses, plutôt territoriales et très communes. On les trouve généralement autour des cimetières, des flaques de goudron ou d'eau irradiée par groupes de trois à cinq.

Roleplay

Faibles par nature, leurs attaques ont très peu d'effet. Leur attaque principale consiste en des larves à pointes lancées à distance. Elles sont relativement faciles à tuer en combat rapproché, même à mains nues.

Il peut être cependant délicat de les toucher avec une arme à distance car elles ont tendance à s'agiter sporadiquement. Elles attaquent seulement quand on s'en approche suffisamment.

MOUCHERON LÉGENDAIRE

Niveau 6, Insecte Mutant



Créature Légendaire (135 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	-	1	2



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
63	15	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **JET DE PLASMA** : CORPS + Distance (10),
4  d'Énergie, Portée Courte
- **AUTODESTRUCTION** : 6  d'Énergie Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3  Physiques Stun, +2  pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.
- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 2d4 viandes de mouche bouffie et 1 glande de mouche bouffie (matériau rare), +2 viandes par PA dépensé.

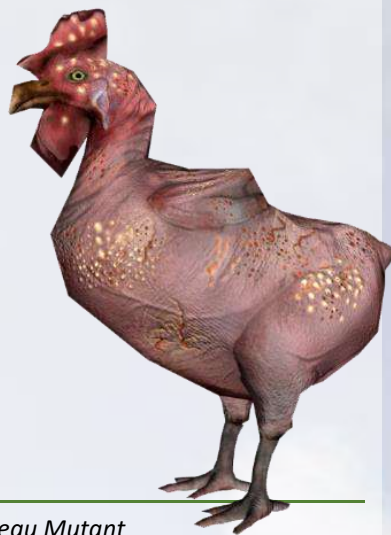
Le moucheron est considérablement plus grand que la mouche bouffie et a une aura vert pâle, ce qui le rend facile à repérer. Il vole également beaucoup plus haut, ce qui le rend difficile à atteindre. Contrairement aux mouches bouffies normales, il tire de son abdomen un projectile de type plasmique extrêmement dangereux, dont la puissance est telle que même les assaillants les plus puissants seront tués après quelques coups.

Lorsqu'il est tué, il explose d'une manière semblable à une grenade à plasma, laissant un tas de pâte gluante à la place de son cadavre.

L'immense taille du moucheron légendaire est le résultat d'une ingestion massive de drogues, notamment de Buffout et de Psycho. Il a une santé énorme pour une mouche bouffie.

OISEAUX

Les oiseaux ont survécu aux explosions nucléaires de la Grande Guerre, avec un impact plus ou moins important des radiations en fonction des espèces.



RADCHICKEN

Niveau 1, Oiseau Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	2

RD	RD	RD	RD
0	0	3	1

ATTAQUES

■ **COUP DE BEC** : CORPS + Mêlée (5), 1 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2 viandes d'oiseau. Un Effet = 1 œuf de radchicken.

Histoire

Les siècles d'exposition aux radiations ont fait des ravages sur les poulets. Les ailes de l'oiseau, ainsi que son plumage, se sont atrophiés au point de disparaître, le laissant nus et incapable de voler. Des taches jaunes et brun foncé éclatantes et des entailles dans la peau gâtent la majeure partie du corps du volatile. Contrairement à de nombreuses autres espèces animales qui vivent dans le Wasteland, les radpoulets n'ont pas atteint une taille monstrueuse.

Roleplay

Fuit tant qu'il le peut.

CORBEAU

Niveau 1, Oiseau

Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	2	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	2

RD	RD	RD	RD
0	0	3	1

ATTAQUES

■ **COUP DE BEC** : CORPS + Mêlée (6), 2 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3 Physiques Stun, +2 pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande d'oiseau.

Histoire

Bien qu'ils aient un plumage plus hirsute, les corbeaux n'ont pas véritablement subi de mutations après-guerre. Mais beaucoup disent qu'il s'agit d'espions synthétiques à la solde de l'Institut.

Roleplay

Se tient éloigné du danger et fuit quand il est trop grand, préférant s'attaquer aux cadavres plus sûrs.



JEUNE HIBOU

Niveau 0, Oiseau Mutant

Créature Normale (1 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
2	4	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
2	6	2

RD	RD	RD	RD
0	0	3	1

ATTAQUES

■ **COUP DE BEC** : CORPS + Mêlée (3), 1 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 1 pour extraire 1 viande d'oiseau.

Histoire

Hiboux restant toujours à l'état de juvéniles et déplumés à la suite de l'exposition aux radiations. Ils sont incapables de voler mais se sont adaptés à cela en vivant dans des grottes et peuvent rapidement sauter sur le sol pour échapper aux prédateurs.

Roleplay

Fuit tant qu'il le peut.



RADMOUETTE

Niveau 1, Oiseau Mutant

Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD	RD	RD	RD
0	0	4	1

ATTAQUES

■ **COUP DE BEC** : CORPS + Mêlée (6), 1 Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3 Physiques Stun, +2 pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande d'oiseau.

Histoire

Semblable aux mouettes d'avant-guerre, elles se différencient par le fait que la plupart des spécimens souffrent de calvitie et de cloques sur tout le corps. Elles sont toujours capables de voler et se trouvent couramment dans les zones côtières et lacustres.

Roleplay





Reste en sécurité dans les airs, tente parfois de voler la nourriture avec une attaque en piqué.

VAUTOUR

Niveau 7, Oiseau Mutant
Créature Légendaire (156 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	7	5	-	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
69	16	1


RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	3	Immunisé

ATTAQUES



■ **SERRES : CORPS + Mêlée (14),**

5  Physiques Perforant 2

■ **COUP DE BEC : CORPS + Mêlée (14),**

4  Physiques Brutal Fracassant

CAPACITÉS SPÉCIALES


■ **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3  Physiques Stun, +2  pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.

■ **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **ATTAQUE EN PIQUÉ** : Si la créature se déplace à Bout portant et réalise une attaque dans le même tour, elle peut relancer 1d20 de son attaque. Après l'attaque, 1 PA = se déplacer d'1 zone.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 6  viandes d'oiseau, +2 par PA dépensé. Un Effet = 1 matériau commun.

Histoire

Après avoir doublé plusieurs fois d'échelle par rapport à son équivalent d'avant-guerre, le vautour d'après-guerre se retrouve également avec des ailes multiarticulées et des pattes arrière comparativement plus petites. Sa tête est déplumée, constituée d'un bec déchiqueté et vestigial. Les quelques plumes qui restent se retrouvent sur son dos et au bout de ses ailes et sont de couleur noire.

Roleplay

Les vautours n'ont pas changé leurs habitudes de tourner autour des êtres au sol sur de longues distance, attendant que ces dernières ne trépassent, les y aidant parfois quand ils ont vraiment faim. Ils attaquent alors du ciel et profitent de leur avantage au vol. Heureusement pour les survivants, ces oiseaux restent rares et sont plutôt solitaires.



PORTEUR DE SPORES - SPORE CARRIER

Niveau 6, Plante Mutante


Créature Normale (45 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	11	1


RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Mêlée (9),**
4  Physiques Persistant (poison)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **FURTIVE** : Le porteur de spores a un TN de 15 pour ses tests de Discrétion tant qu'il se trouve dans la végétation et lance +1d20 à ses attaques surprises.

■ **SPORULATION** : Une fois par round, la MJ peut dépenser 1 PA durant une Action majeure pour faire sporuler le porteur de spores. Il ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci. Le porteur de spores libère un nuage verdâtre de spores jusqu'à une portée Courte incluse pour tuer et contaminer ses ennemis. Tout être vivant dans la zone subit 4  de Poison Persistant. 1 Effet inflige 1 point de Fatigue (1 maximum), 2 Effets infligent la maladie Contamination au *beauveria mordicana*.

Histoire

Beauveria mordicana est à l'origine un champignon entomopathogène conçu pour la lutte antiparasitaire. Lorsqu'un ravageur est exposé aux spores fongiques, le champignon l'infeste et commence à coloniser le corps hôte. L'hôte meurt finalement en raison de l'échec des fonctions défensives, alors que la colonie se développe à travers son corps. Cependant, le cadavre continue d'être contrôlé par la colonie fongique, ce qui lui permet de se déplacer et d'infecter davantage de cibles en pulvérisant des spores autour du corps hôte.

Plante à spores
Capable de
sporulation.

PV

20



Le champignon a été initialement développé au jardin botanique X-22 à Big MT, un centre de recherche privés d'avant-guerre situé au sud de Hopeville (dans la Fracture, une étendue de terre dévastée dans le nord-ouest de Mojave, à la frontière entre les anciens états du Nevada et de la Californie), bien que la technologie ait finalement été partagée avec Vault-Tec, pour permettre des expériences botaniques dans le Vault 22. Comme pour de nombreuses technologies issues de Big MT, le champignon était une boîte de Pandore.

Une fois que les scientifiques ont commencé à expérimenter le champignon, ils ont effectivement signé leur arrêt de mort. Bien qu'il fût conçu pour fournir des moyens efficaces de lutte antiparasitaire à long terme, le champignon était parfaitement capable d'infecter les corps humains. Les spores fongiques se propagèrent progressivement à travers l'abri, infectant lentement la population. La première infection confirmée fut celle du Dr Harrison Peters, qui a également fourni des informations sur le développement de l'infection. L'infection généralisée a conduit à un effondrement de l'ordre social dans l'abri 22. En 2096, il a été abandonné et le groupe de 118 survivants s'établit à Zion Canyon dans le Mojave. Les morts ont finalement muté en porteurs de spores ou sont devenus des colonies stationnaires du champignon.

Biologie

Cela commence par une pneumonie lorsque le champignon envahit les poumons, se transformant finalement en frissons, en fièvre et en une terrible toux déchirante. La colonie fongique pousse le corps à rejeter activement les traitements antifongiques, entraînant la mort en raison d'une défaillance d'organe vital. La colonie fongique continue de croître et de se développer. Elle finit par atteindre le système nerveux central et prend le contrôle sur le corps hôte désormais décédé, devenant un porteur de spores très agressif, une bête stupide dont le seul but est de propager les spores.

Ce vecteur d'infection a une peau verte et ridée (rappelant une écorce) avec des saillies

rigides en forme de feuille sur le dos, lui permettant de se fondre dans le feuillage. Les mains et les pieds ne possèdent que quatre doigts et pas d'ongles. Le corps est également incroyablement flexible et agile.

Roleplay

Le porteur de spores reste généralement dormant parmi la végétation. Cependant, une fois qu'une menace est détectée, il sort de sa léthargie et attaque féroce, présentant un comportement similaire à une goule sauvage. Il peut également pulvériser spontanément des spores irradiées pour endommager davantage et infecter sa cible.



RADCAFARD – RADROACH

Niveau 1, Insecte Mutant


Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	2

ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (6), 1  Physiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **FURTIVE** : La créature a un TN de 10 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de radcafard.

Histoire

Ces grandes blattes américaines mutées, appelées radcafards ou simplement cafards géants, sont des versions agrandies des espèces d'avant-guerre dont la taille a augmenté, probablement à cause des retombées atomiques causées par la Grande Guerre.

Biologie

Pas aussi commun que dans les terres désolées de la capitale, les cafards habitent en groupe, principalement dans des maisons et des bâtiments abandonnés, pour se nourrir des restes laissés par ceux qui y vivaient auparavant. Certains peuvent également être trouvés dans les décharges toxiques.

Roleplay

Les radcafards ne sont normalement pas agressifs si l'on garde ses distances. Cependant, ils sont très territoriaux et attaqueront s'ils sont menacés, soit en envahissant leur habitat, soit en combattant un autre ennemi à proximité, ou en les attaquant directement. Généralement, ils

battent des ailes et émettent des claquements distincts d'avertissement avant d'attaquer, pour appeler leurs congénères à la rescousse.

Leurs attaques restent grossières et peu efficaces mais leur nombre peu faire la différence.

RADCAFARD IRRADIÉ

Niveau 1, Insecte Mutant


Créature Puissante (20 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	4	1	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	2


ATTAQUES


■ **MORSURE RADIOACTIVE** : CORPS + Mêlée (8), 1  Physiques Radioactif

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **FURTIVE** : La créature a un TN de 10 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

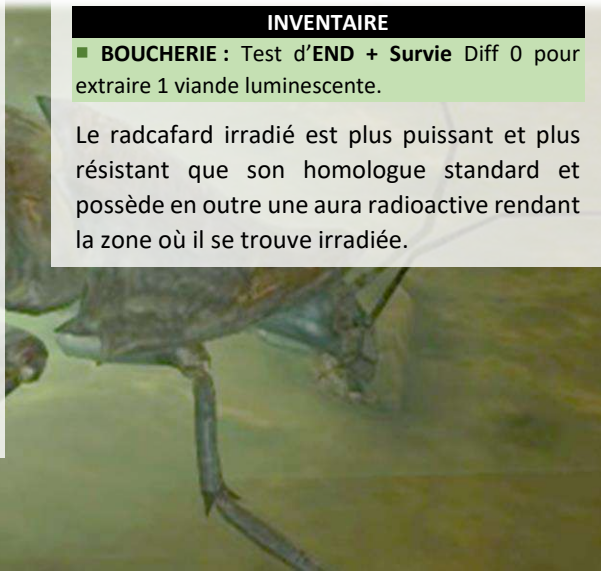
■ **SALVE DE RADIATIONS** : Une fois par combat, la créature émet une salve de radiation. Cela inflige 5  de Radiations jusqu'à portée Courte comprise. La créature récupère 1 PV par Effet.

■ **AURA LUMINESCENTE** : La créature est si saturée de radiations qu'elle brille d'une lueur verte. Être à Bout portant de la créature inflige 1  de Radiations par tour. De plus, l'Effet Radioactif de ses attaques inflige 2 dégâts de Radiation au lieu d'1.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande luminescente.

Le radcafard irradié est plus puissant et plus résistant que son homologue standard et possède en outre une aura radioactive rendant la zone où il se trouve irradiée.



RADCERF – RADSTAG



Niveau 5, Mammifère Mutant
Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	6	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **BOIS : CORPS + Mêlée (8),**
5  Physiques Perforant 1
- **CHARGE : CORPS + Mêlée (7),** 5  Physiques Perforant 2, Stun, doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2d6 viandes de radcerf et 1d4 matériaux communs, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Les radcerfs sont des cerfs communs qui ont subi une mutation à la suite de l'exposition aux radiations lors des retombées de la Grande Guerre. Le terme radcerf est générique aux mâles (radcerfs), femelles (radbiches) et petits (radfaons). Les femelles sont aussi vives et puissantes que les mâles en dehors du fait de donner des coups de bois puisqu'elles n'en possèdent pas.

Biologie

Les radcerfs ont deux têtes, peu de fourrure et sont parfois couverts de kystes. Ils possèdent en outre cette particularité : la présence d'une troisième paire de pattes atrophiées à l'avant, au niveau du cou. Lorsqu'ils sont paisibles, ils peuvent être vus en train de boire aux sources d'eau, brouter l'herbe des pâturages ou les buissons ou se reposer allongés sur le sol d'une zone suffisamment boisée pour les accueillir.

Roleplay

La plupart des radcerfs fuient d'instinct lorsqu'un prédateur s'approche de trop près ou attaque. Cependant, certains individus peuvent attaquer leurs adversaires avec coups de sabots ou de bois pour les mâles. Les radcerfs luminescents ou albinos sont extrêmement agressifs.

RADFAON

Niveau 1, Mammifère Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **BOIS : CORPS + Mêlée (5),** 2  Physiques

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d4 viandes de radcerf et 1 matériau commun.



RADCERF LUMINESCENT



Niveau 5, Mammifère Mutant
Créature Puissante (76 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

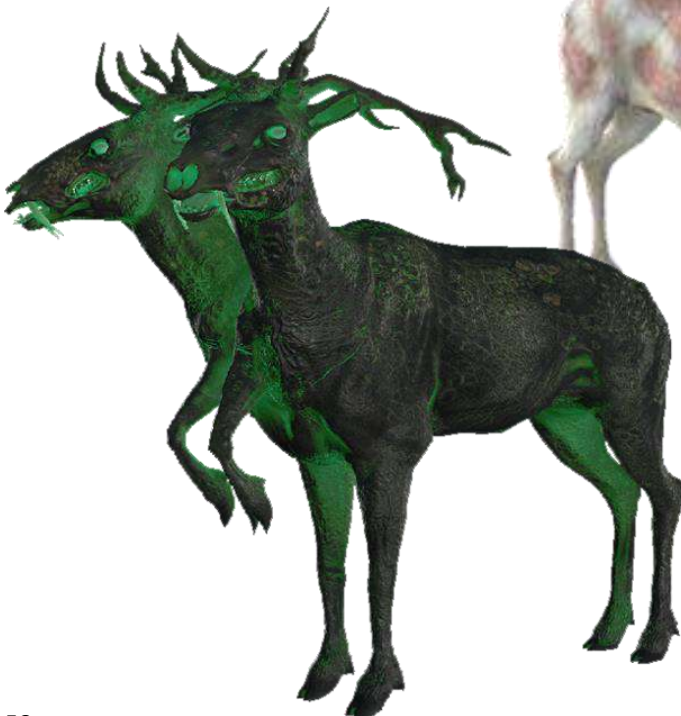
ATTAQUES

- **BOIS : CORPS + Mêlée** (10), 5  Physiques Perforant 1 Radioactif
- **CHARGE : CORPS + Mêlée** (10), 5  Physiques Perforant 2, Stun, Radioactif. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 2d6 viandes lumineuses et 1d4 matériaux communs, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang irradié, +1 par PA dépensé.

Les yeux verts, de longs crocs tombants dépassant du museau, le dos et le bout des bois brillant d'un vert maladif dans le noir, les radcerfs lumineux sont de terribles prédateurs qui pourchassent leur proie sans relâche.



RADCERF ALBINO



Niveau 5, Mammifère Mutant
Créature Légendaire (114 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	7	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
36	14	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **BOIS : CORPS + Mêlée** (10), 5  Physiques Perforant 1
- **CHARGE : CORPS + Mêlée** (10), 5  Physiques Perforant 2, Stun. Doit dépenser une Action mineure de mouvement avant l'attaque.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Radcerf.

Des gens disent avoir vu des spécimens albinos. Ces derniers sont très recherchés par les chasseurs du Wasteland comme trophée.





RADCRAPAUD – RADTOAD

Niveau 4, Amphibien Mutant
Créature Normale (31 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	5	3	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD	RD	RD	RD
0	1	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (8), 5 Physiques,
- **COUP DE LANGUES** : CORPS + Mêlée (8), 3 Physiques Stun, Portée Courte
- **MINE D'OEUF** : 3 Physiques, Mine, Dégâts étendus.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **MINE D'OEUF** : Une fois par round, la MJ peut dépenser 2 PA durant une Action majeure pour faire poser une mine d'œufs au radcrapaud. Il ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 5 viandes de radcrapaud, +1 par PA dépensé. 1 Effet = 2 bric-à-brac ou 2 œufs de radcrapaud.

Histoire

Les radcrapauds sont de petits crapauds d'avant-guerre qui ont fortement muté à cause des radiations.

Biologie

Ils ont gardé leurs quatre pattes solides mais ont également développé deux membres en forme de bras dépassant des côtés de la mâchoire. Ils possèdent des dents pointues et trois longues langues à massue barbelés au bout. De nombreux globes oculaires jaune-rouge sont dispersés autour de la tête et des grappes d'œufs sont éparpillées sur le dos.

On les trouve dans les zones marécageuses. Il y en a beaucoup dans les Appalaches.

Roleplay

Les radcrapauds utilisent leurs trois longues langues pour frapper leurs cibles à distance et mordent au contact. Ils peuvent également lâcher des tas d'œufs qui agissent comme des mines. Si une cible piétine le tas, il éclate, infligeant des dégâts.

RADCRAPAUD INFECTÉ

Niveau 4, Amphibien Mutant
Créature Puissante (62 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	3	-	1
PV		INITIATIVE	DÉFENSE	
22		16	1	
RD	RD	RD	RD	
0	1	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (10), 5 ☢ Physiques,
- **COUP DE LANGUES** : CORPS + Mêlée (10), 3 ☢ Physiques, Stun, Portée Courte
- **MINE D'OEUF** : 3 ☢ Physiques, Mine, Dégâts étendus.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **MINE D'OEUF** : Une fois par round, la MJ peut dépenser 2 PA durant une Action majeure pour faire poser une mine d'œufs au radcrapaud. Il ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci.
- **INFECTÉ** : A chaque fois qu'une attaque directe de la créature porte, la cible lance 1 ☢. Elle tombe malade sur un Effet.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Voir Radcrapaud.

Le radcrapaud infecté a la peau d'un vert plus prononcé et des vagues rouge sang qui poussent partout sur son corps trapus.

RADCRAPAUD LUMINESCENT

Niveau 7, Amphibien Mutant
Créature puissante (104 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	7	3	-	1
PV		INITIATIVE	DÉFENSE	
28		14	1	
RD	RD	RD	RD	
1	2	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (10), 5 ☢ Physiques Radioactif
- **COUP DE LANGUES** : CORPS + Mêlée (10), 4 ☢ Physiques Radioactif Stun, Portée Courte
- **MINE D'OEUF** : 3 ☢ Physiques Radioactif, Mine, Dégâts étendus

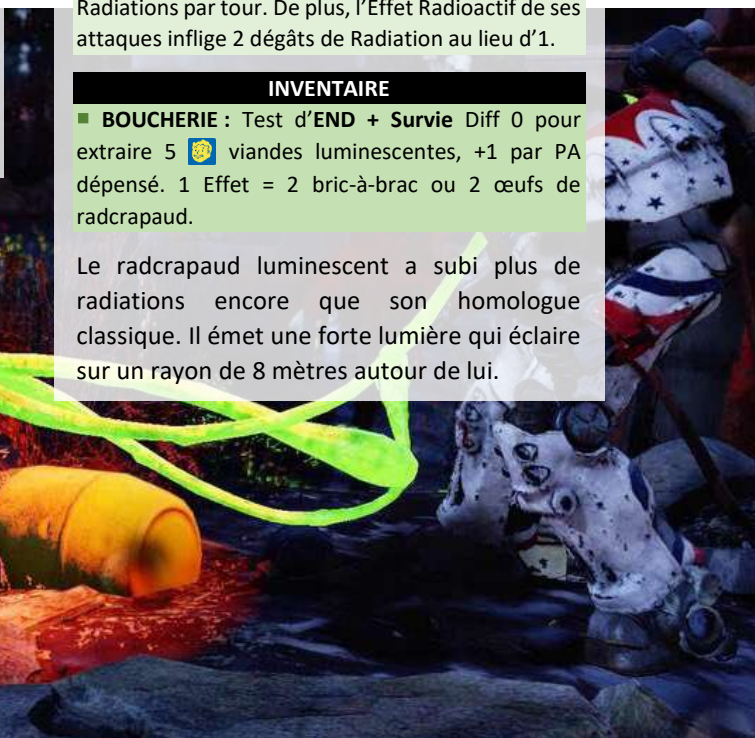
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AQUATIQUE** : La créature peut nager et s'immerger dans l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface. Elle ne souffre d'aucun malus lié à l'eau.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **MINE D'OEUF** : Une fois par round, la MJ peut dépenser 2 PA durant une Action majeure pour faire poser une mine d'œufs au radcrapaud. Il ne peut alors pas attaquer lors d'une autre Action majeure ce tour-ci.
- **AURA LUMINESCENTE** : La créature est si saturée de radiations qu'elle brille d'une lueur verte. Être à Bout portant de la créature inflige 2 ☢ de Radiations par tour. De plus, l'Effet Radioactif de ses attaques inflige 2 dégâts de Radiation au lieu d'1.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 5 ☢ viandes lumineuses, +1 par PA dépensé. 1 Effet = 2 bric-à-brac ou 2 œufs de radcrapaud.

Le radcrapaud lumineux a subi plus de radiations encore que son homologue classique. Il émet une forte lumière qui éclaire sur un rayon de 8 mètres autour de lui.



RADSCORPION



Niveau 7, Arachnide Mutant
Créature Normale (52 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	5	-	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	3	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Mêlée (12),**
4  Physiques Brutal
- **DARD : CORPS + Mêlée (12),**
3  de Poison Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1  à son attaque suivant sa réapparition.
- **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement la Tête de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 4  viandes de radscorpion (1 Effet = 1 œuf de radscorpion) +2 viandes par PA dépensé, 1 dard de radscorpion (matériau rare x2)

Histoire

Les radscorpions sont issus du scorpion empereur nord-américain qui se trouvait en grand nombre dans les animaleries à l'époque de la Grande Guerre. Depuis, ils ont muté pour devenir beaucoup plus gros, rapides et venimeux que jamais. Malgré cela, divers antidotes ont été créés, dérivés de leur venin mutant. Les radscorpions communs partagent une apparence similaire. Cependant, il existe de nombreuses sous-populations de radscorpions.

Biologie

Les radscorpions se trouvent couramment dans et autour des structures abandonnées. La couleur de leur chitine est brun foncé ou bleu grisâtre. Ces prédateurs venimeux semblent posséder des vitesses différentes, certains prenant leur temps quand d'autres chargent à toute vitesse. Leur taille varie de celle d'un gros chien à celle d'un bighorner. Des variantes ont été observées avec leurs dards ayant parfois une pointe radioactive d'un vert luminescent.

Roleplay





Les radscorpions sont à la surface dans leurs temps de repos. Quand ils chassent ou sentent le danger, ils s'enfouissent pour surprendre leur cible. Ils utilisent leur dard la plupart du temps et plus rarement leurs pinces.

BARK SCORPION



Niveau 7, Arachnide Mutant
Créature Normale (52 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	5	-	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Mêlée (12),**
4  Physiques Brutal
- **DARD : CORPS + Mêlée (12),**
3  de Poison Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1  à son attaque suivant sa réapparition.
- **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement la Tête de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.
- **POISON AVEUGLANT :** La victime du poison de la créature est aveuglée tant qu'elle est sous l'effet du poison (Diff +1 aux tests de PER visuelle).



INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 2 🍖 viandes de radscorpion (1 Effet = 1 œuf de radscorpion) +1 viande par PA dépensé, 1 dard de radscorpion (matériau rare x2)

Les bark scorpions sont une souche de radscorpion originaire du désert de Mojave, qui, comme leur nom l'indique, a évolué à partir des bark scorpions rayés d'Amérique du Nord. Ils sont facilement identifiables grâce à leur carapace marbrée brun orangé et au fait qu'ils sont beaucoup plus petits que les radscorpions communs (qu'ils détestent et attaquent également). Leur venin est aussi plus dangereux et provoque des aveuglements temporaires.

Roleplay

Les bark scorpions n'attaquent pas à vue comme leurs homologues communs, préférant se cacher et se faire oublier de leur cible avant de réapparaître à un moment plus favorable pour une plus grande efficacité. S'ils sont plusieurs, leurs attaques sont coordonnées.

RADSCORPION ALBINOS

Niveau 7, Arachnide Mutant
Créature Légendaire (156 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	7	5	-	3
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
69	16	1		
RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀	
4	3	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

- **PINCES** : CORPS + Mêlée (14),
4 🍖 Physiques Brutal
- **DARD** : CORPS + Mêlée (14),
3 🍖 Physiques Persistant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **TERRIER** : Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1 🍖 à son attaque suivant sa réapparition.
- **POINT FAIBLE** : Si une attaque cible spécifiquement la Tête de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 6 🍖 viandes de radscorpion (1 Effet = 1 œuf de radscorpion) +2 viandes par PA dépensé, 1 dard de radscorpion (matériau rare x2)

Les radscorpions albinos sont immenses et extrêmement dangereux. Heureusement ils sont aussi très rares. Leur observation a été faite sur la côte Est, du côté de la capitale, parfois en combat avec un griffemort ou un robot sentinelle.



RADSCORPION LUMINESCENT



Niveau 7, Arachnide Mutant
Créature Puissante (104 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	5	5	-	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
46	14	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	3	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Mêlée (14),**
4  Physiques Brutal
- **DARD LUMINESCENT : CORPS + Mêlée (14),**
3  de Radiations Persistant


CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE :** La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1  à son attaque suivant sa réapparition.

■ **POINT FAIBLE :** Si une attaque cible spécifiquement la Tête de la créature, les RD sont ignorées. Ne fonctionne pas avec le Dé de ciblage.

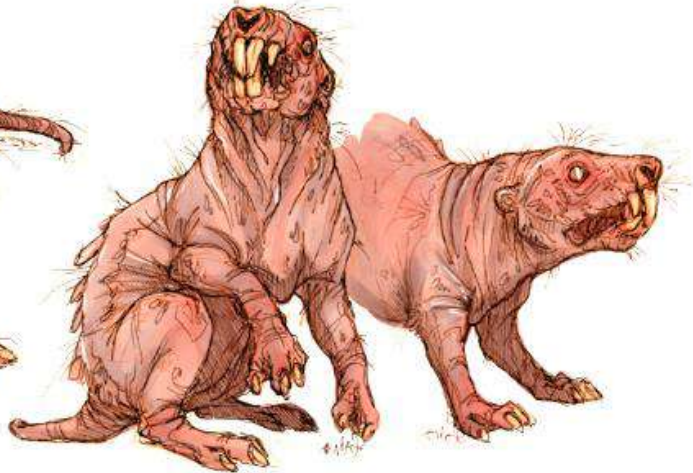
■ **MORT RADIOACTIVE :** Une fois morte, le corps de la créature libère un gaz verdâtre hautement radioactif pendant 5 minutes, infligeant inflige 5  Radioactifs jusqu'à portée Courte comprise.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 4  viandes lumineuses (1 Effet = 1 œuf de radscorpion) +2 viandes par PA dépensé, 1 dard de radscorpion (matériau rare x3)

Ce type de radscorpions vit dans des zones hautement radioactives. Semblables en taille aux radscorpions classiques, les radscorpions lumineux ont été irradiés bien au-delà de la simple mutation au point de briller même en plein soleil. Ils possèdent une aura vert lumineuse. Ils sont plus agressifs que la variété classique. Leurs coups de dard exposent la victime à une forte exposition aux radiations.





RATAUPE – MOLE RAT

Niveau 2, Mammifère Mutant
Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	9	1

RD	RD	RD	RD
1	0	Immunisé	0

ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (7),
4 Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **TERRIER** : Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1 à son attaque suivant sa réapparition.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d4 viandes de rataupe et 1 matériau commun, +1 viande par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1 poche de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Sur le Terminal de la bibliothèque du Pentagone dans la citadelle, on peut découvrir que les rataupes de la capitale (et peut-être les autres rats mutés de la côte ouest et de la région centrale) sont le résultat du programme gouvernemental américain CLOACINA qui visait à développer une forme de vie invasive en vue d'être implantée en Chine, où son agression et sa reproduction rapide auraient contribué à saper l'effort de guerre chinois. Il est à noter qu'un *kill switch* génétique a été inclus pour aider l'armée américaine à nettoyer les rats après la chute théorique de la Chine. De plus, il est avéré que les chercheurs ont tenté d'utiliser le virus évolutif forcé pour améliorer encore leur création, mais ils ont écarté cette idée car le FEV avait tendance à rendre les sujets stériles, ce qui contrecarrait l'objectif invasif des rats.

Biologie

Les rataupes sont des parents relativement attentionnés, prêts à sacrifier leur vie pour leurs chiots. Les familles de rataupes voyagent en groupes de trois à sept individus, comprenant deux à trois adultes et un à quatre petits. Ces groupes sont modérément agressifs, n'attaquant pas s'ils ne sont pas approchés de trop près. Même s'ils sont presque aveugles, les rataupes ont un bon odorat et une bonne ouïe.

Roleplay

Les rataupes se trouvent généralement en petits groupes, généralement loin des principales zones peuplées. Bien que relativement faibles, ils peuvent constituer une menace pour les survivants débutants lorsqu'ils sont rencontrés en nombre. Les rataupes attaqueront si on s'en approche. Ils ont la capacité de s'enfouir et de surgir du sol pour attaquer par surprise.

MÈRE DE COUVÉE

Niveau 4, Mammifère Mutant

Créature Puissante (34 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	4	2	-	2


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	Immuni��	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + M  le (9),**
5  Physiques Perforant 1

CAPACIT  S SP  CIALES

- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la cr  ature creuse un terrier sous ses ennemis, pr  parant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de d  placement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de r  appara  tre. Ne peut creuser la pierre, le m  tal ou le bois. 1 PA pour +1     son attaque suivant sa r  apparition.
- **SENS AIGUIS  S :** Un ou plusieurs sens de la cr  ature sont sup  rieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 2d4 viandes de rataupe et 1 mat  riau commun, +1 viande par PA d  pens  . Test d'**AGI + M  decine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

La m  re de couv  e est   norme, de la taille d'un gros chien. Elle est plus lente mais bien plus puissante que les membres de sa meute.

CHIOT

Niveau 1, Mammif  re Mutant

Cr  ature Normale (10 XP)



CORPS	T��TE	M��L��E	DIST	AUTRE
4	4	1	-	1


PV	INITIATIVE	D��FENSE
5	8	2

RD 	RD 	RD 	RD 
1	0	Immuni��	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + M  le (5),**
3  Physiques Perforant 1

CAPACIT  S SP  CIALES

- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la cr  ature creuse un terrier sous ses ennemis, pr  parant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de d  placement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de r  appara  tre. Ne peut creuser la pierre, le m  tal ou le bois. 1 PA pour +1     son attaque suivant sa r  apparition.
- **SENS AIGUIS  S :** Un ou plusieurs sens de la cr  ature sont sup  rieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.
- **PETITE :** La cr  ature est plus petite que la plupart. HP = CORPS +    Niveau (arr sup), D  fense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1 viande de rataupe.

Bien que moins r  sistants, les chiots des rataupes ne sont pas inoffensifs. Ils ne passent    l'attaque que si tous les adultes sont morts et qu'ils n'ont pas le choix (approche au contact).





RATAUPE LUMINESCENT

Niveau 3, Mammifère Mutant
Créature Puissante (48 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	12	1

RD	RD	RD	RD
1	0	Immunié	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (9),**
4 Physiques Perforant 1 Radioactif

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **TERRIER :** Pour une Action majeure, la créature creuse un terrier sous ses ennemis, préparant sa prochaine attaque. Tant qu'elle est sous terre, elle est intouchable. Une Action majeure (de déplacement) permet de creuser 2 zones. Une Action mineure permet de réapparaître. Ne peut creuser la pierre, le métal ou le bois. 1 PA pour +1 à son attaque suivant sa réapparition.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1d4 viandes lumineuses, 1 matériau commun et 1 matériau rare, +1 viande par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1 poche de sang irradié, +1 par PA dépensé.



RAT GÉANT

Niveau 2, Mammifère Mutant
Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	2	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	9	1

RD	RD	RD	RD
0	1	Immunié	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Mêlée (7),**
4 Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE :** Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 1d4 viandes de rat géant et 1 matériau commun, +1 de chaque par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 1 poche de sang irradié, +1 par PA dépensé.

Histoire

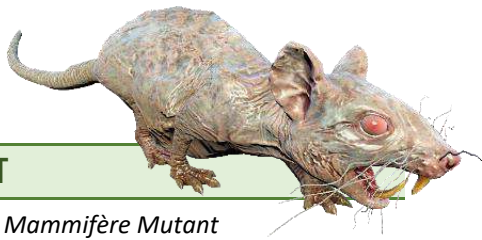
Les rats géants semblent tout simplement être des versions plus grandes des rats normaux d'avant-guerre, bien qu'ils semblent avoir perdu la plus grande partie de leur fourrure (probablement à cause des radiations), avoir une peau tachetée comme des rataupes et avoir des yeux turquoise brillant.

Biologie

Comme les rats normaux, ils ont de très grandes incisives. On trouve souvent des rats géants dans des zones sombres, les fermes et les égouts.

Roleplay

Les rats géants n'attaquent pas à vue, mais restent défensifs. Ce n'est que lorsqu'on s'approche trop près ou qu'on les attaque qu'ils deviennent hostiles. Parfois, les rats émettent un son semblable à un hurlement.



RADRAT

Niveau 1, Mammifère Mutant
Créature Normale (10 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	4	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	8	2

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	1

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (4),
1 Physiques Perforant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart.
HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de radrat.

Les radrats sont légèrement plus gros que leurs homologues d'avant-guerre et ont des yeux nacrés.

RADRAT LUMINESCENT

Niveau 1, Mammifère Mutant
Créature Puissante (20 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	1	-	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	2

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	1

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (6),
1 de Radiations Perforant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart.
HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de **PER**.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande lumineuse.

Les radrats lumineux brillent comme des torches d'une lumière vive et ont une morsure radioactive.



TIQUE - BLOODBUG

Niveau 5, Insecte Mutant



Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	1	0	2



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **TROMPE : CORPS + Mêlée (7), 5**  Physiques
Persistant (suce le sang de sa proie), une blessure grave inflige 1 point de Fatigue.
- **CRACHAT RADIOACTIF : CORPS + Distance (5),**
Portée Courte, 1  Radioactif

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VOLANTE** : La créature peut se déplacer librement dans l'air. Elle ignore la plupart des obstacles au niveau du sol et les effets de terrain difficiles, et peut se déplacer à travers des zones « vides » au-dessus du champ de bataille si voulu. Elle doit dépenser une Action mineure de mouvement chaque tour pour rester en vol si elle est renversée, elle tombe au sol, subissant 3  Physiques Stun, +2  pour chaque zone au-dessus du sol qu'elle était avant de tomber.
- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **CRACHAT RADIOACTIF** : Si la tique atteint la tête de sa cible avec son crachat radioactif, cette dernière subit un malus en **PER** de -1. Elle peut utiliser l'Action mineure Interaction avec un objet pour perdre le malus (se nettoyer le visage). Le bloodbug ne peut plus utiliser cette capacité s'il a été blessé au niveau du Torse.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1 viande de tique et au choix 1 matériau peu commun ou 1 poche de sang.

Histoire

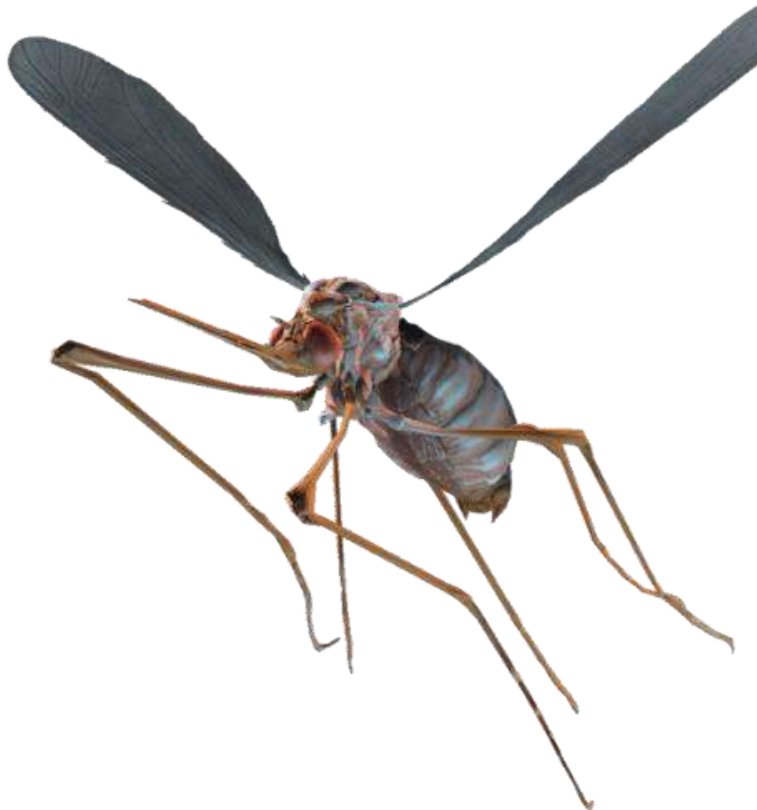
Autrefois le moustique des marais *anopheles*, les bloodbugs ou tiques de sang ont muté à cause des retombées nucléaires et ont augmenté en taille depuis la Grande Guerre, comme de nombreux insectes.

Biologie

Les bloodbugs mesurent environ 60 centimètres de longueur de la tête à la pointe de l'abdomen. Comme leurs ancêtres d'avant-guerre, ils possèdent six longs membres à double articulation, une paire d'ailes finement veinées et une longue trompe pointue qui s'étend entre deux grands yeux facettés. Et toujours comme leur variante d'avant-guerre, on les trouve partout bien que les zones humides d'eaux stagnantes en soient plus facilement infestées.

Roleplay

La trompe est le principal moyen d'agression du bloodbug, qu'il plonge dans une proie comme une seringue dans sa victime. Cette dernière est trop fine pour percer les blindages comme les armures de métal. Il peut également cracher du sang radioactif à distance à moins que son abdomen ne soit altéré. Les bloodbugs attaquent en groupe, encerclant une proie pour l'acculer et la dérouter.





TROG

Niveau 2, Humain Mutant
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	3	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	1

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (7),**
3 Physiques Blessures sales

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **SAUVAGE :** La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.

■ **PHOTOSENSIBLE :** La créature voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION :** 2 bric-à-brac. 1 Effet = 1d6 caps, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles.

■ **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Trog est le nom commun donné aux humains qui ont été infectés par la contagion de dégénérescence troglodyte (CDT) et qui en sont arrivés au stade final de troglodyte rampant craignant la lumière. Selon le Dr Sandra Kundanika, un médecin esclave de Le Pitt en Pennsylvanie, la CDT est le résultat d'une exposition aux rayonnements ambiants intensivement concentrés combinée aux toxines et polluants industriels uniques dans la région de ce qui était autrefois Pittsburgh et ne peut pas être contracté par contact avec les personnes infectées mais par exposition prolongée aux conditions de la région.

Biologie

« Et le pire ... eh bien ... j'espère juste que vous n'aurez jamais à les voir. Ils se transforment en animaux. Ils oublient qui ils sont. Ils mangent, dorment, baisent et tuent. »

- Wernher, esclave évadé de Le Pitt en Pennsylvanie

En raison de la contagion endémique de Le Pitt, environ 20% de la population s'est transformée en ces monstruosité sauvages après être devenus des wildmen, se cachant nus et sans poil dans les ténèbres, se tenant sur leurs quatre membres déformés et attaquant tout ce qui passe à vue. Leur visage est plissé en renfrognement permanent et leurs dents constamment découvertes. Ils ont quatre doigts (comprenant le pouce opposable) et quatre orteils, et leurs pieds semblent être en train de se transformer en sortes de mains, renforçant leur apparence de primate. Ils n'ont pas d'organes génitaux externes ou d'autres indices visuels sur leur sexe.

Une étude montre que les enfants nés dans les zones soumises à la CDT ont un taux de dégénérescence de 99,9% et deviennent sauvages dans les semaines suivant la naissance.

Toutes les preuves indiquent que leur dégénérescence domine toute leur humanité, car ils tueront même des amis et des êtres chers avec une violence sauvage. Cependant, certains de leurs bavardages oisifs suggèrent qu'ils possèdent encore un peu d'intellect. Ils grognent parfois des mots comme *haine*, *tuer* et *nourriture*, suggérant qu'il leur reste un semblant de leur ancienne humanité, mais qu'ils sont incapables de combattre leur faim bestiale. Certains ont même été entendus marmonner *paix* ou *merci* juste avant de mourir.

Roleplay

Les meutes de trogs encerclent généralement leur proie, se rapprochant furtivement, encerclant rapidement la cible si elle fait preuve d'imprudence. Les trogs sont connus pour être extrêmement photosensibles, mais poursuivent tout de même activement leur proie en dehors de leurs sombres repères.

BRUTE TROG

Niveau 2, Humain Mutant


Créature Puissante (48 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	4	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	11	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (10),**
4  Physiques, Blessures sales Stun

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **PHOTOSENSIBLE** : La créature voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand

elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Trog.
- **BOUCHERIE** : Voir Trog.

TROG SAUVAGE

Niveau 4, Humain Mutant


Créature Puissante (62 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	5	5	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	12	1

RD 	RD 	RD 	RD 
0	0	1	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Mêlée (11),**
6  Physiques, Blessures sales

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **PHOTOSENSIBLE** : La créature voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Trog.
- **BOUCHERIE** : Voir Trog.

TUNNELIER - TUNNELER

Niveau 10, Humain Mutant

Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	3	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1


RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	0	0

ATTAQUES

■ **MORSURE : CORPS + Mêlée (11),**

6  Physiques Blessures sales

■ **GRIFFES : CORPS + Mêlée (11),**

6  Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

■ **FURTIVE** : La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

■ **PHOTOSENSIBLE** : La créature est très sensible à la lumière. Elle voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.

■ **HYPERACOUSIE** : La créature est très sensible au bruit. Un bruit fort comme une explosion lui inflige un malus de Diff +1 à tous ses tests durant 1 round suivant le bruit intense.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines et 1 matériel commun, +1 viande par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Les véritables origines des tunneliers ne sont pas connues. Les habitants de Mojave pensent qu'ils pourraient être le résultat de la Grande Guerre. Après la chute des bombes, le rayonnement les aurait fortement mutées, ce qui leur aurait permis de s'adapter à une vie souterraine. Les mutations leur ont octroyé une forme de bioluminescence. Ils ont évolué pour devenir des prédateurs quadrupèdes qui vivent et se reproduisent sous les sables de la Fracture, une étendue de terre dévastée dans le nord-ouest de Mojave, à la frontière entre les anciens états du Nevada et de la Californie. Ils y sont restés, ignorant complètement le monde de la surface pendant près de deux siècles.

« Un jour, ils émergeront dans tout le Mojave. Il leur faudra peut-être des années. Probablement moins. Ils se reproduisent vite et chassent en groupe. C'est plus que suffisant pour faire tomber les plus forts de Mojave. Une fois qu'ils ont détecté du sang... Je les ai vus déchiqueter un griffemort... Le griffemort en a tué quelques-uns mais les autres l'ont dévoré, comme une meute de chiens de Dog Town. »

- Ulysse, Légion de Caesar

Biologie

Les tunneliers semblent être des humanoïdes reptiliens munis d'une peau sombre et squameuse, de grands yeux bioluminescents, une bouche remplie de dents acérées et des pointes chitineuses aux bouts bioluminescents sur leurs épaules et leur tête. Ils vivent sous terre et sont sensibles à une stimulation sensorielle intense, qu'elle soit auditive ou visuelle. Leurs yeux élargis semblent être une adaptation aux conditions de leur habitat. La morsure du tunnelier venimeux est connue pour être aussi mortelle qu'une piqûre de radscorpion. Le tunnelier lourd est un peu plus grand que le tunnelier classique mais reste plus petit que la reine.

Roleplay

Les tunneliers n'attaquent pas s'ils ne peuvent pas le faire en meute et fuient bon nombre de choses trop bruyantes ou lumineuses, comme le tir d'une fusée éclairante. Ils privilégieront toujours leur habitat ou l'obscurité pour passer à l'attaque par surprise et déborder la cible.

TUNNELIER LOURD

Niveau 10, Humain Mutant



Créature Puissante (148 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
10	5	4	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
40	15	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (14),
6  Physiques Blessures sales
- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (14),
6  Physiques Brutal Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **PHOTOSENSIBLE** : La créature est très sensible à la lumière. Elle voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.
- **HYPERACOUSIE** : La créature est très sensible au bruit. Un bruit fort comme une explosion lui inflige un malus de Diff +1 à tous ses tests durant 1 round suivant le bruit intense.

- **LENTE** : La créature ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines et 1 matériel commun, +2 viandes par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Le tunnelier lourd est plus puissant que le tunnelier mais également plus lent.





TUNNELIER VENIMEUX

Niveau 10, Humain Mutant



Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	8	3	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	0	3

ATTAQUES

- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (8),
6  Poison Persistant
- **GRIFFES** : CRPS + Mêlée (8),
4  Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **FURTIVE** : La créature a un TN de 12 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **PHOTOSENSIBLE** : La créature est très sensible à la lumière. Elle voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.

■ **HYPERACOUSIE** : La créature est très sensible au bruit. Un bruit fort comme une explosion lui inflige un malus de Diff +1 à tous ses tests durant 1 round suivant le bruit intense.

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines et 1 matériel commun. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Le plus petit des tunneliers, il est aussi assez rare dans la meute. Le tunnelier venimeux est plus rapide que les autres et ses attaques infligent moins de dégâts. Comme son nom l'indique, il possède un venin mortel qui peut rapidement tuer un survivant.

REINE TUNNELIER

Niveau 10, Humain Mutant
Créature Légendaire (222 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
10	7	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
60	17	2


RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	0	0

ATTAQUES

■ **MORSURE** : CORPS + Mêlée (15),

6  Physiques Blessures sales

■ **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (15),

7  Physiques Perforant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **SAUVAGE** : La créature est mue par son instinct sauvage. Elle ne peut être influencée par des tests de Discours. Elle attaque à vue le plus proche ennemi. En l'absence d'ennemi, elle se dirige vers la source de lumière ou de bruit la plus proche. Le cas échéant, elle reste là, tournant en rond, dormant ou attendant.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).


■ **FURTIVE** : La créature a un TN de 15 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

■ **PHOTOSENSIBLE** : La créature est très sensible à la lumière. Elle voit dans le noir mais subit les malus du trop de luminosité : Diff +3 en plein jour ou sous lumière forte, Diff 1+ ou +2 en fonction de la luminosité.

■ **HYPERACOUSIE** : La créature est très sensible au bruit. Un bruit fort comme une explosion lui inflige un malus de Diff +1 à tous ses tests durant 1 round suivant le bruit intense.

■ **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.

■ **DECHIRER** : La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d8 viandes humaines et 1 matériel commun, +2 viandes par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Le plus grand des tunneliers, la reine combine une vitesse mortelle et des attaques puissantes, suffisamment pour tuer même un Griffemort.



YAO GUAI

Niveau 14, Mammifère Mutant

Créature Normale (102 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
37	15	1


RD 	RD 	RD 	RD 
2	1	Immunisé	2

ATTAQUES

■ **GRIFFES : CORPS + Mêlée** (14),

9  Physiques Brutal

■ **MORSURE : CORPS + Mêlée** (14),

10  Physiques Perforant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 2d10 +5 viandes de yao guai et 2d4 matériaux communs, +5 viandes et +1 matériau par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 2d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.

Histoire

Nommés par les descendants des détenus dans les camps d'internement chinois avant la Grande Guerre, les yao guai sont des ours noirs américains mutés et l'une des créatures les plus dangereuses des Terres désolées, arborant des griffes et des dents acérées comme des rasoirs et un tempérament extrêmement agressif.

Biologie

La constitution physique, la posture et la démarche du yao guai des Appalaches ne semble pas s'écarter radicalement des ours d'avant-guerre autant que les yao guai de Capital Wasteland ou de Zion Canyon qui ont un torse et des pattes avant bien plus massives qui leur donne une allure canine. Tous sont généralement plus grands que leurs

prédécesseurs non mutés et sont plus agressifs. Envers leurs congénères, ils présentent un lien familial doux et certains ont même été domestiqués.

Roleplay

Les yao guai attaquent presque tous les autres animaux ou personnes qu'ils rencontrent, y compris les griffemorts. Ils poursuivent leur proie pendant plusieurs minutes mais peuvent laisser tomber si celle-ci se montre trop rapide.

YAO GUAI IRRADIÉ

Niveau 14, Mammifère Mutant

Créature Puissante (204 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
11	6	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
78	17	1

RD 	RD 	RD 	RD 
2	1	Immunisé	2

ATTAQUES

■ **GRIFFES : CORPS + Mêlée** (16),

9  Physiques Brutal

■ **MORSURE : CORPS + Mêlée** (16),

10  Physiques Perforant 2, Radioactif

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.

■ **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

■ **BOUCHERIE** : Test d'**END + Survie** Diff 0 pour extraire 2d10 +5 viandes lumineuses et 2d4 matériaux communs, +5 viandes et +1 matériau par PA dépensé. Test d'**AGI + Médecine** Diff 1 pour extraire 2d4 poches de sang irradié, +1 par PA dépensé.

Certains yao guai sont fortement irradiés. Ils présentent une luminescence veineuse verte au niveau de la gueule, des flancs et des pattes avant.

YAO GUAI GÉANT



Niveau 14, Mammifère Mutant
Créature Légendaire (306 XP)

CORPS	TÊTE	MÊLÉE	DIST	AUTRE
11	8	5	-	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
117	19	1

RD 	RD 	RD 	RD 
2	1	Immunisé	2

ATTAQUES

- **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (16),
9  Physiques Brutal
- **MORSURE** : CORPS + Mêlée (16),
10  Physiques Perforant 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 3d10 +10 viandes de yao guai et 2d4 matériaux communs, +5 viandes et +1 matériau par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 2d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.







CHAPITRE 2 - PENSANTS





WASTELANDERS

Les Terres désolées sont peuplées de toutes sortes de créatures intelligentes qui agissent dans un seul but : survivre. Certaines se permettent en outre le luxe d'avoir des idées sociales ou politiques.

Le Wasteland est rempli de survivants d'origines, de croyances et d'affiliations variées. Des commerçants qui font circuler les marchandises entre les colonies, aux miliciens, hommes et femmes aidant à en établir de nouvelles, en passant par les mercenaires, artilleurs et chasseurs de prime qui vendent cher en caps leurs services musclés.

Tout pleins d'autres sortes d'humains et groupes d'humains plus ou moins mutés constituent à coup sûr des rencontres intéressantes.



AGENT DU RÉSEAU DU RAIL

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
A. de mêlée	1	Médecine	1
A. légères ■	2	Réparation	1
A. à énergie	1	Science	2
Crochetage	2	Survie	2
Discours	1	Troc	1
Discrétion ■	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	1 (0 😊)	0	0

ATTAQUES
<ul style="list-style-type: none"> MAINS NUES : FOR + Mains nues (5), 2 🧨 Physiques FUSIL DE CHASSE : AGI + A. légère (7), 6 🧨 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> AGENT DU RÉSEAU DU RAIL : Lorsqu'il travaille sous couverture, l'agent du réseau du rail gagne +1d20 aux tests de Discours quand il s'agit de mentir ou tromper.

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> RÉCUPÉRATION : Vêtements résistants, 6+3 🧨 munitions de .308, Richesse 2. BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines préservées, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poche de sang.

La faction clandestine du Réseau du Rail cherche à libérer les synthétiques de 3^{ème} génération du contrôle de l'Institut. Ils travaillent souvent sous couverture, agissent et s'habillent le plus discrètement possible. Cela ne les empêche pas de prendre les armes contre ceux qui pourraient se mettre en travers de leur chemin, ou ceux qui s'allient avec leurs ennemis, telle que la Confrérie de l'Acier.



ARTILLEUR

Niveau 6, Humain
Personnage Normal (XP)

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

COMPÉTENCES			
A. de mêlée	3	Athlétisme	1
A. légères ■	3	Science	2
A. à énergie ■	3	Survie	1
A. lourde	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 😊❤️	2	0	0
1 🙌👉			

ATTAQUES
<ul style="list-style-type: none"> MAINS NUES : FOR + Mains nues (5), 2 🧨 Physiques COUTEAU DE COMBAT : FOR + A. de mêlée (8), 3 🧨 Physiques Perforant 1 CARABINE DE COMBAT : AGI + A. légère (10), 5 🧨 Physiques, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne PISTOLET LASER : PER + A. à énergie (9), 4 🧨 d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa carabine de combat ou son pistolet laser (il possède une seule des deux armes). Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🧨 avec la carabine de combat ou 6 🧨 avec le pistolet laser) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> RÉCUPÉRATION : Torse d'armure de combat, Casque d'armure de combat, Jambe d'armure de cuir x2, Bras d'armure de cuir x2, 16+4 🧨 cartouches de .45 ou 1 cellule de fusion avec 28+7 🧨 charges (en fonction de l'arme possédée), Richesse 2. BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Les Artilleurs sont une organisation de mercenaires paramilitaires dont le comportement violent en fait une des factions les plus dangereuses du Commonwealth. Bien qu'ils se présentent comme des bras armés à louer, il est difficile de les approcher tant ils sont territoriaux.

Ils établissent souvent leurs bases d'opérations sur des viaducs détruits avec un ascenseur bien gardé comme seul point d'entrée et de sortie. Ils possèdent souvent un laserotron reprogrammé pour garder leur QG et leur arsenal.

Beaucoup d'artilleurs ont leur groupe sanguin tatoué sur le front.

CARAVANIER / MARCHAND

Niveau 4, Humain

Personnage Notable (62 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discours ■	3
A. de mêlée	1	Troc ■	4
A. légères	2	Réparation	1
Athlétisme	1	Survie ■	2
Crochetage	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (7), 2 🧠 Physiques
- **CRAN D'ARRÊT** : FOR + A. de mêlée (6), 2 🧠 Physiques Perforant 1
- **PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE** : AGI + A. légère (7), 3 🧠 Physiques Burst, Fiable, Combat rapproché, Imprécise, Cadence de tir 4, Portée Courte
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A légère (6), 5 🧠 Physiques Dégâts étendus Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte
- **COKTAIL MOLOTOV** : AGI + A. de jet (5), 4 🧠 d'Énergie Persistant, Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet 10mm automatique. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +4 (pour un total de 7 🧠), ce qui lui permet d'utiliser l'effet Burst sans dépenser de munitions.
- **MAÎTRE MARCHAND** : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Troc.
- **COMMERCE** : Le personnage est accompagné d'une brahmine qui porte sa boutique et toutes ses marchandises ou il possède un magasin. La boutique possède Richesse 6.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Vêtements de voyageur, argent de la boutique, 8+4 🧠 munitions de 10mm, 6+3 🧠 munitions de .12, 1 🧠 Bric-à-brac. 1 Effet = 1 jet sur la table d'objets utiles, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

« Vous seriez surpris de ce qui est en demande là-bas. Quelque chose qui est tenu pour acquis à un endroit peut être une marchandise très recherchée dans une colonie à 10 miles de là. »

Les marchands de caravanes parcourent les terres dévastées, transportant divers produits à vendre dans les colonies qu'ils visitent. Les caravanes sont généralement nombreuses et bien protégées, utilisant souvent des brahmines et des wagons fabriqués à partir d'automobiles pour transporter leur stock. Ils sont très influents dans les Wasteland, et pour de nombreuses colonies, ils sont la seule source de produits de base nécessaires à toute communauté florissante.

Les plus grosses caravanes vendent et achètent de tout. Celles de moindre envergure se contentent des produits de première nécessité comme la nourriture, l'eau et quelques chems.

La Crimson Caravan est la plus connue, elle traverse tout le pays d'est en ouest. Elle paie 600 caps (eau et nourriture comprises) pour la protéger lors d'un trajet d'un mois, mais ceux-ci sont connus pour être dangereux.



CHASSEUR DE PRIME

Niveau 10, Humain

Personnage Normal (74 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	3	Athlétisme	2
A. de mêlée	2	Discrétion	3
A. légères ■	3	Discours	2
A. à énergie	1	Survie	2
A. lourdes	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	3 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ POING AMERICAIN : FOR + Mains nues (9), 3 🧨 Physiques	
■ CARABINE DE COMBAT LONGUE À LUNETTE DE VISION NOCTURNE COURTE : AGI + A. légère (9), 5 🧨 Physiques, 2 mains, Précise, Vision nocturne, Cadence de tir 2, Portée Longue	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa carabine de combat longue à lunette de vision nocturne courte. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🧨) sans dépenser de munitions.	
■ FURTIF : Le personnage a un TN de 10 pour ses tests de Discrétion et lance +1d20 à ses attaques surprises.	

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Armure de cuir robuste, chapeau de voyageur, menottes, 16+4 🧨 munitions de .45, Richesse 2.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Certaines villes comme New Vegas ou grosses colonies, voire des particuliers fortunés ou influents, mettent des primes sur les têtes de récurrents hors-la-loi, trouble-fêtes ou autres ennemis. Les capsules à la clé sont devenues un revenus et un mode de vie pour certains survivants qui ont fait de la chasse à l'homme leur gagne-pain.



DOCTEUR

Niveau 4, Humain

Personnage Notable (62 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	1	Discours ■	3
A. de mêlée	2	Médecine ■	5
A. légères	2	Survie ■	2
Athlétisme	1	Troc	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	16	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (6), 2 🧨 Physiques	
■ SCALPEL : FOR + A. de mêlée (7), 1 🧨 Physiques Perforant 1 Persistant	

■ **PISTOLET 10MM** : AGI + A. légère (8),
4 🧨 Physiques, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **FORMATION MÉDICALE** : Le personnage génère automatiquement +1 succès à ses tests de Médecine.

■ **PRESTATIONS MÉDICALES** : Restaurer les PV coûte 15 caps. Soigner une blessure grave coûte 30 caps. Éliminer les radiations coûte 50 caps.

■ **PHARMACIE** : Le docteur possède du matériel médical. La boutique possède Richesse 3 et la rareté du matériel médical (médicaments, chems, etc.) est réduite de 1 pour déterminer si le docteur le possède en stock.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Blouse de laboratoire, argent de la pharmacie, 4+4 🧨 munitions de 10mm, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.



ENFANT D'ATOME

Niveau 6, Humain

Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES

A. à énergie ■	3	Réparation	1
A. de jet	1	Survie ■	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
1 (0 😊)	1 (0 😊)	2	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (5),

2 🧨 Physiques

■ **PISTOLET GAMMA** : PER+ A. à énergie (8),

3 🧨 de Radiation Perforant 1 Stun, Imprécis, Cadence de tir 1, Portée Courte

■ **NUKA GRENADE** : AGI + A. de jet (6),

9 🧨 d'Énergie Radioactif Fracassant Brutal, Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **LA BRILLANCE D'ATOME** : Les enfants d'Atome sont habitués à vivre dans certaines des parties les plus radioactives des Terres désolées et semblent peu souffrir des effets du rayonnement. Que ce soit Par disposition génétique ou une véritable preuve de l'existence de Sa Brillance, ils gagnent +2 à leur RD de Radiations.

■ **KABOUM D'ATOME** : Un enfant d'Atome sur 10 (1-2 sur 1d20) possède une nuka grenade.

INVENTAIRE

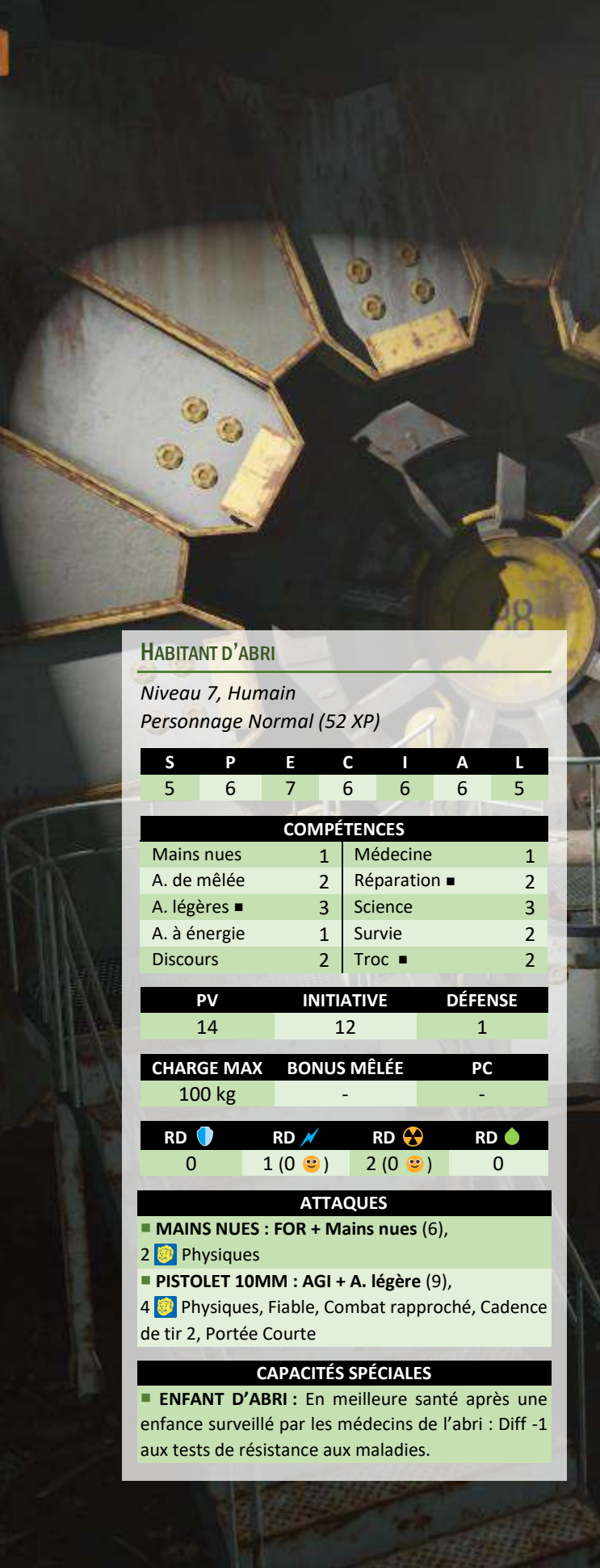
■ **RÉCUPÉRATION** : Vêtements résistants, 2d20 cartouches gamma, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang irradié.

Le culte des Enfants d'Atome regroupe des gens de tout bord adorant la radioactivité et ses effets. Il peut être trouvé partout à travers le Wasteland, Ses membres se rassemblent souvent dans des sites fortement radioactifs, d'autant plus s'il y a quelque chose de tangible lié à la technologie atomique tel un cratère d'impact nucléaire.

Devenir enfants d'Atome passe par un rituel d'intégration comme aller boire à une source d'eau fortement irradiée « *faisant un présent à celles et ceux qu'Atome juge dignes de rejoindre Ses enfants* », ces membres (ceux qui ont survécu aux divers tests d'intronisation radioactifs) sont naturellement plus résistants aux effets des rayonnements atomiques.

Prédicateurs et prosélytes, lorsqu'ils sont croisés, ils tentent de transmettre le message d'Atome. Mais certains groupes plus paranoïaque sont rapidement hostiles envers les étrangers.



HABITANT D'ABRI

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	1	Médecine	1
A. de mêlée	2	Réparation ■	2
A. légères ■	3	Science	3
A. à énergie	1	Survie	2
Discours	2	Troc ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
0	1 (0 😊)	2 (0 😊)	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (6), 2 🧨 Physiques
- **PISTOLET 10MM** : AGI + A. légère (9), 4 🧨 Physiques, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ENFANT D'ABRI** : En meilleure santé après une enfance surveillé par les médecins de l'abri : Diff -1 aux tests de résistance aux maladies.

■ **ÉDUQUÉ** : Le personnage possède +1 compétence tag (inclus dans le statblock).

■ **TALENTUEUX** : Le personnage possède +2 points de S.P.E.C.I.A.L. (inclus dans le statblock).

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Combinaison d'abri, 8+4 🧨 munitions de 10mm, Richesse 2.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines préservées, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

A travers les Terres désolées, quelques abris antiatomique abritent, ou ont jadis abrités des populations humaines. Les gens issus des abris sont connus du monde extérieur sous le nom d'habitants d'abri et sont parfois surnommés les « bleus » à cause de leur combinaison d'abri Vault-Tec typique.

La plupart n'ont pourtant pas été aussi chanceux qu'on pourrait le penser car les abris étaient en vérité des zones d'expérimentation illicites et secrètes. Beaucoup en sont mort ou pire, ont muté en d'atroces choses.

Cependant, certains abris abritent des humain réellement préservés des bombes. Parfois, ils ouvrent leurs portes aux étrangers pour le commerce.



HABITANT DU WASTELAND

Niveau 2, Humain

Personnage Normal (17 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	1	Réparation	2
A. légères	1	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (8),
2 🧨 Physiques
- **MACHETTE** : FOR + A. de mêlée (7),
3 🧨 Physiques Perforant 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A. légère (6),
5 🧨 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Vêtements, 6+3 🧨 munitions de .12, 1 🧨 Bric-à-brac : 1 Effet = 1 jet sur la table d'objets utiles, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Les quidams des Terres désolées sont tous des survivants acharnés qui y méritent leur place pour leur ténacité et leur méfiance naturelle.



MERCENAIRE

Niveau 6, Humain

Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée ■	3	Discrétion	2
A. légères ■	3	Discours	1
A. à énergie	1	Survie	1
A. lourdes	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (8),
2 🧨 Physiques
- **CRAN D'ARRÊT** : FOR + A. de mêlée (9),
2 🧨 Physiques Perforant 1
- **CARABINE DE COMBAT** : AGI + A. légère (9),
5 🧨 Physiques, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A. légère (9),
5 🧨 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte
- **COKTAIL MOLOTOV** : AGI + A. de jet (5),
4 🧨 d'Énergie Persistant, Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa carabine de combat. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🧨) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Armure de combat complète, 16+4 🧨 munitions de .45, 12+3 🧨 munitions de .12, Richesse 2.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Comme les artilleurs, il existe beaucoup d'autres groupes ou individus isolés dont les compétences en matière d'armes et de combat

peuvent être achetées pour des caps. On les croise escortant les caravanes marchandes, les protégeant des dangers comme les raiders ou la faune sauvage, tandis que certains protègent des établissements ou sont gardes du corps. Les services d'un mercenaire bien entraîné qui connaît la région et ses dangers peut s'avérer cher, mais au vu de ce qui veut votre peau dehors, assurez-vous de dépenser le bon nombre de capsules au bon moment.

MILICIE

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discrétion	1
A. de mêlée	1	Discours	2
A. légères	2	Médecine	1
A. à énergie ■	3	Réparation	1
Athlétisme	1	Survie ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	1 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8),	2 🧨 Physiques
■ MOUSQUET LASER : PER + A. à énergie (10),	5 🧨 d'Énergie Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Vêtements résistants, 1 cellule de fusion avec 28+7 🧨 charges, Richesse 2.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Considérée comme la milice populaire, les Miliciens étaient autrefois une faction importante à travers le Commonwealth. Leur influence a diminué ces dernières années, mais plusieurs d'entre eux font encore ce qu'ils peuvent pour aider ceux qui en ont besoin, que



ce soit pour établir des colonies, puis les défendre contre les dangers. Un Milicien est toujours le bienvenu chez les habitants du Wasteland.

NOMADE

Niveau 3, Humain

Personnage Normal (24 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme ■	3
A. de mêlée	1	Réparation	2
A. légères	1	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (7),	2 🧨 Physiques
■ FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + A. légère (7),	5 🧨 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Vêtements de voyageur, 6+3 🧨 munitions de .12, 1 🧨 Bric-à-brac : 1 Effet = 1 jet sur la table de nourriture ou boisson, Richesse 1.	



■ **BOUCHERIE** : Test d'**END** + **Survie** Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'**AGI** + **Médecine** Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Certaines communautés du Wasteland ont décidé de vivre dans le mouvement, récoltant ce dont ils ont besoin sur leur route.

Dans le désert de l'Utah, du côté de Denver, la tribu des Irons Lines sont de ceux-ci, suivant les chemins de fer de l'ancien monde, les réparant même.

SCIENTIFIQUE DE L'INSTITUT

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)



S	P	E	C	I	A	L
4	8	5	5	8	5	4

COMPÉTENCES

A. à énergie	2	Réparation	4
Discours	3	Science ■	6
Médecine ■	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
95 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (4),
2 🎯 Physiques
- **LASER DE L'INSTITUT** : PER + A. à énergie (10),
3 🎯 d'Énergie Burst, Combat rapproché, Imprécise,
Cadence de tir 3, Portée Courte

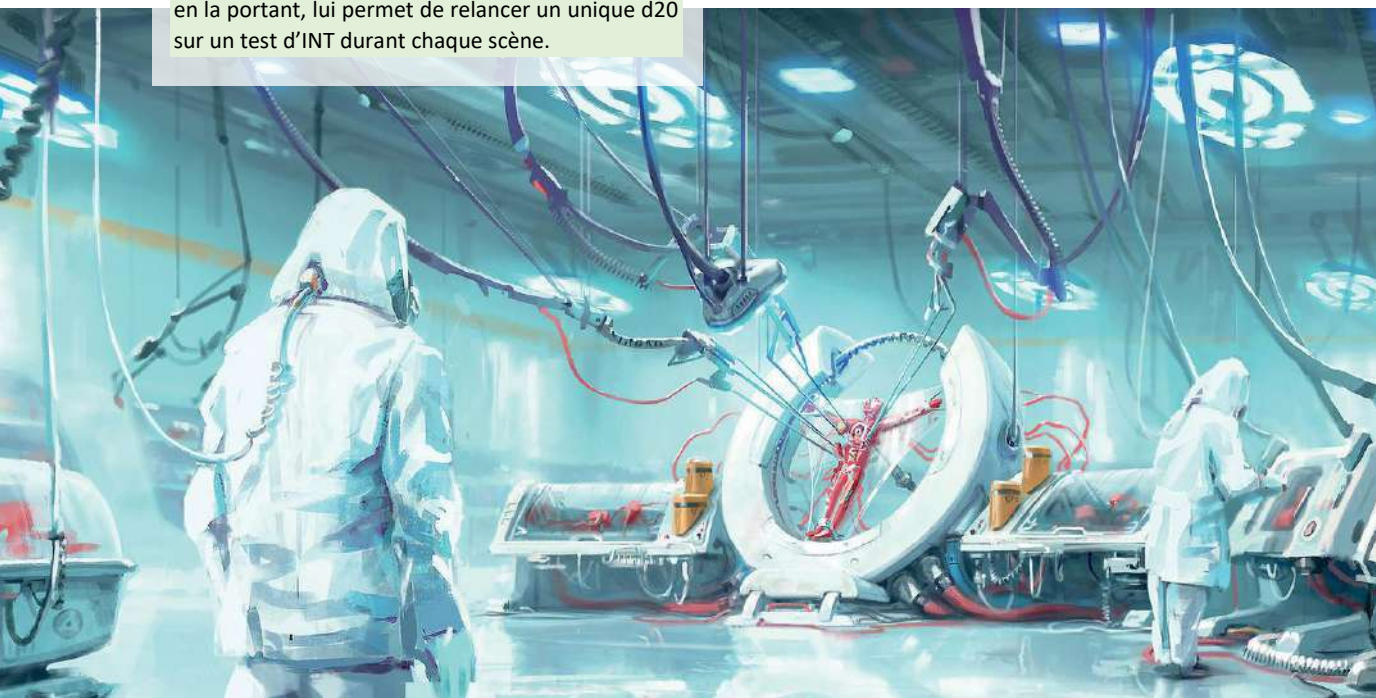
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LASER DE L'INSTITUT** : Le personnage possède une arme particulière et rare. Moins précis que le pistolet laser classique, le laser de l'Institut est susceptible de ricocher sur plusieurs cibles dans la zone visée (Burst) et bien que moins puissant, sa cadence de tir est plus élevée.
- **BLOUSE DE LABORATOIRE** : Le personnage est vêtu d'une blouse de laboratoire qui, entre l'utilité de la conception et le fait de se sentir plus intelligent en la portant, lui permet de relancer un unique d20 sur un test d'INT durant chaque scène.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Blouse de laboratoire de l'Institut, 1 cellule de fusion avec 2d20 charges, Richesse 2.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines préservées, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

La plupart des individus humains qui résident dans l'Institut sont des scientifiques d'horizons et domaines de spécialité divers. Ils peuvent superviser des projets qui nécessitent de nombreuses connaissances, de la robotique à la biologie, la création de tissus synthétiques, la physique et la génétique pour n'en nommer que quelques-uns. Ils sont l'atout majeur de l'Institut pour développer et améliorer ses connaissances technologiques.





CONFRÉRIE DE L'ACIER

Selon à qui vous demandez, on vous répondra que la Confrérie de l'Acier est une organisation engagée à protéger et servir l'humanité ou un ordre militaire trop zélé qui tyrannise les habitants des Terres désolées. Les membres de la Confrérie s'engagent avec force et honneur dans leur ordre et sa structure ainsi que dans leur mission de garder la technologie dangereuse hors de portée de ceux qui pourraient en faire un mauvais usage comme par le passé. Peu importe votre option sur la Confrérie de l'Acier, il est indéniable qu'ils ont une chaîne de commandement solide et un objectif qui les uni. Cela peut faire d'eux de puissants alliés ou des ennemis redoutables.

HIERARCHIE DE LA CONFRERIE

Dans l'ordre décroissant du plus haut gradé au plus bas :

- Aîné
- Paladin (terre)
- Chevalier (terre) et Lancier (air)
- Scribe
- Conscrit

AÎNÉ

Niveau 10, Humain

Personnage Majeur (222 XP)

S	P	E	C	I	A	L
7	8	8	9	8	7	7

COMPÉTENCES

Mains nues	2	Médecine	1
A. de mêlée	1	Pilotage ■	2
A. légères	1	Réparation	1
A. à énergie ■	4	Science ■	4
Athlétisme	1	Survie	2
Discours ■	5	Troc	1
Discrétion	1		

PV INITIATIVE DÉFENSE

32	19	1
----	----	---

CHARGE MAX BONUS MÊLÉE PC

110 kg	+1 🧠	7
--------	------	---

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
3 (0 😊)	3 (0 😊)	1 (0 😊)	0


ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (9), 3 🧠 Physiques
- **FUSIL LASER LONG AMÉLIORÉ** : PER + A. à énergie (12), 5 🧠 d'Énergie Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **LA CHAÎNE QUI LIE** : Pour une Action majeure, le personnage peut ordonner à un membre de la Confrérie de l'Acier de rang inférieur de réaliser immédiatement une Action majeure. Il l'assiste alors avec un test de **CAR + Discours**.
- **SURÉQUIPÉ** : Deux fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son fusil laser long amélioré. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🧠) sans dépenser de munition.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Uniforme de la Confrérie en fibre balistique, Holoplaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 42+7  charges, Richesse 3.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Les aînés sont les leaders de la Confrérie de l'Acier. Pour atteindre cette position élevée, il faut monter les échelons de la faction et atteindre au moins le rang de paladin avant de pouvoir y prétendre. Alors qu'un conseil d'aînés est responsable de l'ensemble de la faction, un ou plusieurs aînés peuvent également diriger leur propre branche dans les parties les plus éloignées des Terres désolées.

PALADIN

Niveau 8, Humain


Personnage Notable (120 XP)




















S	P	E	C	I	A	L
7/11	9	8	6	6	6	4

COMPÉTENCES


Mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	1	Discours ■	3
A. légères	2	Pilotage	1
A. à énergie ■	4	Réparation	1
A. lourdes ■	1	Science	3


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20		
21 	17	1
10   		

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 / 130 kg	+1 / +3 	2

RD 	RD 	RD 	RD 
7 	6 	7 	
9 	8 	9 	0
6   	5   	7   	


ATTAQUES


■ **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (9 / 13), 3 / 5  Physiques

■ **FUSIL LASER LONG AMÉLIORÉ** : PER + A. à énergie (13), 5  d'Énergie Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne


CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **LA CHAÎNE QUI LIE** : Pour une Action majeure, le personnage peut ordonner à un membre de la Confrérie de l'Acier de rang inférieur de réaliser immédiatement une Action majeure. Il l'assiste alors avec un test de CAR + Discours.

■ **SURÉQUIPÉ** : Deux fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son fusil laser long amélioré. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 ) sans dépenser de munition.

■ **ARMURE ASSISTÉE** : Le personnage est équipé d'une armure assistée. Sa FOR = 11 à la place de la sienne. Il est immunisé aux dégâts de chute et inflige 3  Physiques à Bout portant à l'impact de sa chute. Il peut respirer dans un environnement toxique et dans l'eau tant que son AA est étanche.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Uniforme de la Confrérie, Capuche de la Confrérie, Châssis d'armure assistée, Armure assistée T-60 complète, Holoplaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 28+7  charges, Richesse 2.

■ **BOUCHERIE** : Voir Aîné.

Équipés d'une armure assistée T-60 et des meilleures armes que la Confrérie peut offrir, les paladins représentent les vétérans de la Confrérie, des combattants décorés. Atteindre le rang de paladin exige d'un individu qu'il fasse preuve d'un dévouement extrême à la Confrérie et qu'il ait un bilan exceptionnel de services rendus à l'humanité. C'est un rang que beaucoup aspirent à atteindre.





LANCIER

Niveau 5, Humain

Personnage Normal (38 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée	1	Pilotage ■	4
A. légères	1	Réparation	2
A. à énergie ■	3	Science	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	2 (0 😊)	2 (0 😊)	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (7), 2 🧠 Physiques	
■ FUSIL LASER LONG : PER + A. à énergie (10), 4 🧠 d'Énergie Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ LA CHAÎNE QUI LIE : Pour une Action majeure, le personnage peut ordonner à un membre de la Confrérie de l'Acier de rang inférieur de réaliser	

immédiatement une Action majeure. Il l'assiste alors avec un test de **CAR + Discours**.

■ **EXPERT DU VERTIPTÈRE** : Le personnage gagne un bonus de +1d20 quand il réalise un test visant à examiner, piloter, réparer un Vertiptère.

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Treillis de la Confrérie, Holoplaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 28+7 🧠 charges, Richesse 2.	
■ BOUCHERIE : Voir Aîné.	

Le grade de lancier désigne un membre de la Confrérie qui assume le rôle de pilote de Vertiptère. Ils suivent une formation spécialisée pour apprendre à voler et entretenir les aéronefs utilisés par la Confrérie afin qu'ils puissent assurer correctement le transport et l'appui aérien. Non seulement les lanciers doivent avoir de solides compétences mais aussi une bonne maîtrise du pilotage aérien pour voler sous un feu nourri. Tandis qu'ils se concentrent principalement sur le combat depuis le ciel, ils portent également des armes laser au cas où ils se retrouveraient au milieu de la bataille au sol.

CHEVALIER

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

S	P	E	C	I	A	L
6/11	6	7	5	5	6	6

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée	1	Discours	2
A. légères	1	Pilotage	1
A. à énergie ■	4	Réparation	1
A. lourdes ■	1	Science	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14 (18 ❤️) (9 🧠 🧠 🧠)	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 / 130 kg	+0 / +3 🧠	-

RD	RD	RD	RD
6 🧠	5 🧠	7 🧠	
8 ❤️	7 ❤️	9 ❤️	0
5 🧠 🧠	4 🧠 🧠	7 🧠 🧠	

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8 / 13), 2 / 5 🧠 Physiques	

■ **FUSIL LASER LONG : PER + A. à énergie (10),**
4 🧨 d'Énergie Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **LA CHAÎNE QUI LIE :** Pour une Action majeure, le personnage peut ordonner à un membre de la Confrérie de l'Acier de rang inférieur de réaliser immédiatement une Action majeure. Il l'assiste alors avec un test de **CAR + Discours**.

■ **SURÉQUIPÉ :** Deux fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son fusil laser long. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 6 🧨) sans dépenser de munition.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION :** Uniforme de la Confrérie, Capuche de la Confrérie, Châssis d'armure assistée, Armure assistée T-51 complète, Holoplaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 28+7 🧨 charges, Richesse 2.

■ **BOUCHERIE :** Voir Aîné.

Le rang de Chevalier est très respecté au sein de la Confrérie. Equipés de l'armure assistée T-51, ils sont responsables de l'entretien des armes, des armures et de la technologie de la faction ainsi que de la formation des conscrits. Atteindre ce rang n'est pas facile et exige du dévouement et des années de service.

Beaucoup de ceux qui atteignent ce rang sont ambitieux et aspirent à gravir les échelons vers le rang prestigieux de paladin.



SCRIBE

Niveau 4, Humain

Personnage Normal (31 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	1	Médecine	1
A. à énergie	2	Réparation	1
Crochetage	2	Science ■	4
Discours ■	2	Survie	1
Discrétion	1		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
1 (0 😊)	2 (0 😊)	2 (0 😊)	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES : FOR + Mains nues (4),**
2 🧨 Physiques

■ **PISTOLET LASER : PER + A. à énergie (8),**
4 🧨 d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **LA CHAÎNE QUI LIE :** Pour une Action majeure, le personnage peut ordonner à un membre de la Confrérie de l'Acier de rang inférieur de réaliser immédiatement une Action majeure. Il l'assiste alors avec un test de **CAR + Discours**.

■ **EXPERT DE LA TECHNOLOGIE D'AVANT-GUERRE :** Le personnage gagne un bonus de +1d20 quand il réalise un test visant à examiner, étudier, identifier, utiliser de la technologie d'avant-guerre.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION :** Armure de scribe de la Confrérie, Holoplaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 28+7 🧨 charges, Richesse 2.

■ **BOUCHERIE :** Voir Aîné.

Les scribes sont les archivistes et les érudits de la Confrérie de l'Acier. Bien qu'ils aient reçu le même entraînement de base au combat que tout autre membre et sachent donc se battre, ce n'est pas leur rôle premier. Les scribes gèrent l'inventaire des stocks, la réparation, l'acquisition et l'étude de toute technologie qui se retrouve entre les mains de la Confrérie.

Ils accompagnent parfois les unités de terrain si cela est nécessaire à la récupération ou localisation d'un artefact d'importance, mais la plupart des scribes restent à la base.

CONSCRIT

Niveau 3,

Personnage Normal (24 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée	1	Réparation ■	2
A. légères	1	Science	2
A. à énergie ■	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	1 (0 😊)	1 (0 😊)	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (8), 2 🧠 Physiques
- **PISTOLET LASER** : PER + A. à énergie (9), 4 🧠 d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SURÉQUIPÉ** : Deux fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet laser. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 6 🧠) sans dépenser de munition.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Uniforme de la Confrérie, Holo-plaque d'identification de la CdA, 1 cellule de fusion avec 14+7 🧠 charges, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Aîné.

Le conscrit est un habitant du Wasteland volontaire et désireux de rejoindre les rangs de la confrérie. Il est sous la responsabilité d'un chevalier formateur.



RÉPUBLIQUE DE NOUVELLE CALIFORNIE



La République de Nouvelle Californie (RNC) est une nation d'après-guerre fondée en Nouvelle Californie. C'est une république composée de cinq États contigus situés dans le sud de la Californie, avec des possessions territoriales supplémentaires dans le nord de la Californie, l'Oregon et le Nevada.

La RNC s'efforce de soutenir les valeurs du vieux monde, telles que la démocratie, la liberté personnelle et la primauté du droit. Elle vise également à rétablir l'ordre général dans les terres désolées, l'amélioration et le développement des infrastructures et des systèmes économiques, et l'instauration de la paix entre les peuples.

COLONEL DE LA RNC

Niveau 8,
Personnage Notable (120 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	3	Discours ■	4
A. légères ■	5	Réparation	1
Explosifs	2	Survie ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
1 (0 😊)	2	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8),	2 🧠 Physiques



- **COUTEAU DE COMBAT : FOR + Mêlée (9),** 3 🧠 Physiques Perforant 1
- **PISTOLET 10MM : AGI + A. légère (9),** 4 🧠 Physiques, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SURÉQUIPÉ :** Deux fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet 10mm. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 6 🧠) sans dépenser de munition.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** Béret de la RNC, Armure de la RNC (Outfit 1 RD Physiques et 2 RD d'énergie, Torse, Bras, Jambes), Plaque d'identification de la RNC, 16+4 🧠 munitions de 10mm, Richesse 1.
- **BOUCHERIE :** Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Juste en dessous du Général, les colonels sont les têtes pesantes et dirigeantes de l'armée de la RNC.





SOLDAT DE LA RNC

Niveau 5,

Personnage Normal (38 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	2	Réparation	1
A. légères ■	3	Survie ■	2
Explosifs	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (2 😊)	2	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8), 2 🧨 Physiques	
■ COUTEAU DE COMBAT : FOR + Mêlée (8), 3 🧨 Physiques Perforant 1	
■ PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE : AGI + A. légère (9), 3 🧨 Physiques Burst, Fiable, Combat rapproché, Imprécis, Cadence de tir 4, Portée Courte	
■ FUSIL DE CHASSE : AGI + A. légères (9), 6 🧨 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne	
■ GRENADE FRAG : AGI + Explosifs (8), 6 🧨 Physiques Blast, Jetable (M)	

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Casque de combat, Armure de la RNC (Outfit 1 RD Physiques et 2 RD d'énergie, Torse, Bras, Jambes), Plaque d'identification de la RNC, 16+4 🧨 munitions de 10mm, 12+3 🧨 munitions de .308, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Colonel de la RNC.

Les soldats sont des forces volontaires et enrôlées dans l'armée de la RNC. Ils varient considérablement en termes de dévotion, d'expérience et même d'équipement de base. Ils compensent par le nombre leur manque de cohésion.

Les plus méritants ou expérimentés deviennent sergent.

Ceux qui ne sont pas experts dans les explosifs et la réparation sont médecins et atteignent souvent le rang de lieutenant :

COMPÉTENCES

A mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	2	Médecine	3
A. légères ■	3	Survie ■	2



TIREUR D'ÉLITE DE LA 1ST RECON

Niveau 6,

Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée	3	Réparation	1
A. légères ■	5	Survie ■	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	2	0	0

ATTAQUES
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8), 2 Physiques
■ COUTEAU DE COMBAT : FOR + Mêlée (8), 3 Physiques Perforant 1
■ PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE : AGI + A. légère (12), 3 Physiques Burst, Fiable, Combat rapproché, Imprécis, Cadence de tir 4, Portée Courte
■ FUSIL DE CHASSE TACTIQUE À CANON À OUVERTURE : AGI + A. légères (12), 6 Physiques Perforant 1, Fiable, 2 mains, Cadence de tir 1, Portée Longue

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Béret rouge de la 1st Recon de la RNC, Armure de la RNC (Outfit 1 RD Physiques et 2 RD d'énergie, Torse, Bras, Jambes), Plaque d'identification de la RNC, 16+4 munitions de 10mm, 12+3 munitions de .308, Richesse 1.
■ BOUCHERIE : Voir Colonel de la RNC.

La 1st Recon est une section spéciale d'élite de la RNC, regroupant les meilleurs tireurs de son armée. Ils sont reconnaissables à leur béret rouge. Beaucoup ont le rang de lieutenant.

RANGER DU DÉSERT

Niveau 7, Humain

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discrétion	2
A. de mêlée	2	Médecine	1
A. légères ■	3	Réparation	1
Athlétisme	2	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
2 (0 😊)	3 (0 😊)	0	0

ATTAQUES
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8), 2 Physiques



■ FUSIL DE COMBAT : AGI + A. légère (8), 5 Physiques Dégâts étendus, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Courte

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Torse d'armure de cuir robuste, Jambe d'armure de cuir robuste x2, Bras d'armure de cuir robuste x2, 6+3 munitions de .12, Richesse 1.
■ BOUCHERIE : Voir Colonel de la RNC.

« Nous, les Rangers, sommes originaires de l'est, ce qu'on appelait autrefois le Nevada. Notre héritage remonte à l'époque des Texas Rangers. »

Les Rangers du Désert sont un groupe de survivants et de justiciers antiesclavagistes vivant dans la région du Nevada à l'origine mais désormais étendu au désert de l'ouest. Alliés de la République de Nouvelle Californie, ils fusionneront avec eux en 2271 pour former un groupe cohérent.

RANGER DU DÉSERT VÉTÉRAN

Niveau 7, Humain

Personnage Notable (104 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	2	Discrétion	2
A. de mêlée	2	Médecine	1
A. légères ■	3	Réparation	1
Athlétisme ■	4	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🍵	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☠️	RD 🍀
2 (3 ❤️)	3 (0 😊)	0 (3 😊)	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (9), 3 🍵 Physiques
- **FUSIL ANTI-MATÉRIEL** : AGI + A. légère (10), 8 🍵 Physiques Brutal Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **VISION NOCTURNE** : Le casque de combat du personnage lui permet de voir dans le noir complet. Il ne souffre pas des manuls inhérents aux nuances de lumière et peut réaliser des tests dans le noir complet.
- **FUSIL ANTI-MATÉRIEL** : Le personnage possède une arme particulière et rare. Le fusil anti-matériel utilise des munitions de calibre 50. C'est une arme d'avant-guerre spécialisée dans la destruction de véhicules et blindages en tout genre. En dehors de sa culasse, il peut être modifié en partant de la base d'une carabine de combat. Il est long à recharger et nécessite l'utilisation d'1 PA en plus de l'Action mineure.
- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son fusil anti-matériel. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 10 🍵) sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Trench-coat (vêtement, 1 RD Physiques et d'Énergie, Torse, Bras, Jambes), Torse d'armure de combat robuste, Casque de ranger vétérans (casque militaire + masque à gaz d'assaut), Jambe d'armure de cuir robuste x2, Bras d'armure

de cuir robuste x2, 4+2 🍵 munitions de .50, Richesse 1.

- **BOUCHERIE** : Voir Colonel de la RNC.

Les Rangers forment un groupe très soudé, avec une grande importance accordée au respect de l'expérience de leurs anciens combattants et aînés : les vétérans, reconnaissables à leur tenue particulière qui a forgé leur réputation.



RAIDERS

RAIDER

Niveau 2, Humain Raider
Personnage Normal (17 XP)



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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discrétion	1
A. de mêlée ■	2	Réparation	1
A. légères ■	2	Science	1
A. de jet	1	Survie	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
0 😊👉	0 😊👉	0	0
1 ❤️👉	1 ❤️👉		

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8), 2 🧠 Physiques	
■ DÉMONTE-PNEU : FOR + A. de mêlée (8), 3 🧠 Physiques	
■ PISTOLET DE FORTUNE : AGI + A. légère (8), 3 🧠 Physiques, Combat rapproché, Fragile, Cad. de tir 2, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet de fortune. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 5 🧠) sans dépenser de munitions.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Vêtements de cuir, 1 Chem si Effet sur 1 🧠, 10+5 🧠 munitions de .38, Richesse 1	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

« Les griffemorts, les goules sauvages, les bots détraqués, ils ne savent pas ce qu'ils font. Mais les raiders, ils choisissent d'être aussi cruels. »

Les raiders sont des groupements de gangs hostiles sans foi ni loi, dispersés dans tout le pays.

Contrairement aux autres factions, ces pillards ne sont pas une organisation établie. Raider est un terme collectif qui désigne les innombrables groupes de bandits, voleurs, meurtriers, junkies et psychopathes qui vivent dans les Terres désolées et ses ruines. Ils n'ont pas de véritable société, ne vivant que par la loi du plus fort et tuant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. La plupart des gangs de raiders sont petits et comprennent une vingtaine de membres. Ils gagnent leur vie en fouillant les ruines, ainsi que par le vol, l'extorsion, le meurtre et la fabrication / vente de chems.

Les raiders sont notoirement cruels et sans pitié, tirant à vue les habitants du Wasteland. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que d'autres groupes dangereux comme les super mutants ou les factions organisées comme la Légion de Cæsar ou les Artilleurs, ils compensent par des tactiques alarmistes fondées sur leur réputation impitoyable et leurs manières intimidantes. Les bases qu'ils construisent dans les ruines sont souvent décorées de graffitis et d'ossements et de corps mutilés de victimes précédentes. Leurs tenues et leurs armes sont également rudimentaires et peu techniques, construites à partir de ferraille et autres déchets. Certains gangs de pillards ont une hiérarchie à peu près établie : les membres de rang inférieur portent une armure très basique et manient des armes low-tech, alors que les membres de rang supérieur portent une armure plus impressionnante et manient des armes plus puissantes, telles que fusils d'assaut et diverses armes lourdes, y compris le Fat Man. Certains chefs de raiders portent même leur propre armure assistée.

L'équipement des différents gangs de raiders variera en fonction des endroits qu'ils squattent et pillent. Par exemple, les raiders de Dunwich Borers porteront tous des casques de mineur, par opposition aux raiders situés dans des lieux plus génériques.

BRUTE DE GANG

Niveau 3, Humain Raider
Personnage Normal (34 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues ■	3	Athlétisme	1
A. de mêlée ■	2	Survie	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🍷	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
0 😊👉	0 😊👉	0	0
1 ❤️👉	1 ❤️👉		

ATTAQUES

- **POING AMERICAIN** : FOR + Mains nues (10), 4 🍷 Physiques
- **DÉMONTE-PNEU** : FOR + A. de mêlée (9), 4 🍷 Physiques

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Vêtements de cuir, 1 Chem si 1 Effet sur 1 🍷, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Raider.

Les brutes sont les gros bras d'une bande ou d'un gang, protégeant le chef ou le leader.



CHAROIGNARD

Niveau 7, Humain Raider
Personnage Normal (60 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	1	A. de jet	1
A. de mêlée ■	3	Athlétisme	2
A. légères ■	3	Discrétion	1
A. à énergie	1	Réparation	1
A. lourdes	1	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
0 😊👉	0 😊👉	0	0
3 ❤️👉	3 ❤️👉		
2 🍷	2 🍷		

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (7), 2 🍷 Physiques
- **MACHETTE** : FOR + A. de mêlée (9), 3 🍷 Physiques Perforant 1
- **FUSIL DE COMBAT** : AGI + A. légère (9), 5 🍷 Physiques Dégâts étendus, Imprécis, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRESSIF** : Le personnage est prêt à l'attaque quand il sent le danger. Il génère 1 PA quand il entre en scène (pour le groupe si c'est un allié des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Torse d'armure de raider lourde, Bras d'armure de raider lourde x2, Jambe d'armure de raider robuste x2, 1 Chem si 1 Effet sur 1 🍷, 6+3 🍷 munitions de .12, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Raider.

Raiders voyageurs et pillards, les charognards ont roulé leur bosse. Ce sont des raiders aguerris et dangereux, prêts à tout pour survivre et acquérir ce qu'ils convoitent.

CHEF DE BANDE

Niveau 4, Humain Raider

Personnage Normal (31 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discrétion	1
A. de mêlée ■	2	Réparation	1
A. légères ■	3	Science	1
Discours	2	Survie	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
1 (0 😊)	1 (0 😊)	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (8), 2 Physiques	
■ DÉMONTE-PNEU : FOR + A. de mêlée (8), 3 Physiques	
■ PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE : AGI + A. légère (9), 3 Physiques Burst, Fiable, Combat rapproché, Imprécise, Cadence de tir 4, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet 10mm automatique. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +4 (pour un total de 8) sans dépenser de munitions.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Vêtements de cuir, 1 Chem si 1 Effet sur 1 , 16+4 munitions de 10mm, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Voir Raider.	

Le chef de bande est un leader sans envergure, dirigeant une poignée de raiders avec parfois une brute qui lui sert de garde du corps.

LEADER DE GANG

Niveau 10, Humain Raider

Personnage Majeur (222 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	2
A. de mêlée ■	2	Discours	3
A. légères ■	2	Discrétion	1
A. lourdes ■	4	Réparation	2
A. de jet	1	Science	1
Explosifs ■	2	Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1	6

RD	RD	RD	RD
0 😊	0 😊		
3 ❤️👍	3 ❤️👍	0	0
2 🙌	2 🙌		

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (10), 3 Physiques	
■ MACHETTE : FOR + A. de mêlée (10), 4 Physiques Perforant 1	
■ FUSIL DE CHASSE : AGI + A. légère (10), 6 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne	
■ MINIGUN : FOR + A. lourde (12), 3 Physiques Burst, Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 5, Portée Moyenne	
■ GRENADE FRAG : AGI + Explosifs (10), 6 Physiques Blast, Jetable (M)	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ AGRESSIF : Le personnage est prêt à l'attaque quand il sent le danger. Il génère 1 PA quand il entre en scène (pour le groupe si c'est un allié des PJ, sinon pour la MJ).	
■ SURVOLTÉ : Le personnage est entraîné, motivé et sait prendre les choses en main. Il commence la scène avec 4 PA personnels, indépendants de la réserve de la MJ.	
■ AUTORITÉ : Le personnage peut dépenser une Action mineure pour ordonner à un raider de niveau inférieur jusqu'à portée Courte d'effectuer immédiatement une Action mineure, ou dépenser une Action majeure pour ordonner à un autre raider de réaliser une Action majeure immédiatement.	
■ BIG BOUM OU MINIGUN : Le personnage possède soit 1 grenade frag, soit 1 minigun. En fonction de ce que choisit d'utiliser la MJ au moment opportun, il ne possède alors pas l'autre.	
■ EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son minigun. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +5 (pour	

un total de 8 🧠), ce qui lui permet d'utiliser l'effet Burst sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Torse d'armure de raider lourde, Bras d'armure de raider lourde x2, Jambe d'armure de raider robuste x2, 1 Chem si 1 Effet sur 2 🧠, 18+3 🧠 munitions de .308, Richesse 3.
- **BOUCHERIE** : Voir Raider.

Au sommet de la hiérarchie d'un gang voire d'une faction, le leader de gang a gagné sa place en faisant l'étalage de toute sa puissance physique et mentale sans hésiter à se salir les mains ni à faire des sacrifices. C'est un être extrêmement dangereux et sans pitié.

RAIDER PSYCHO

Niveau 7, Humain Raider
Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	2	Discrétion	1
A. de mêlée ■	3	Médecine	1
A. légères ■	2	Réparation	1
A. à énergie	1	Science	2
A. de jet	1	Survie	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
1 (0 😊)	2 (0 😊)	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (8), 3 🧠 Physiques
- **MACHETTE** : FOR + A. de mêlée (10), 4 🧠 Physiques Perforant 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A. légère (6), 5 🧠 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte
- **COKTAIL MOLOTOV** : AGI + A. de jet (7), 4 🧠 d'Énergie Persistant, Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **CHEMS OU KABOOM** : Le personnage possède soit 1 cocktail Molotov, soit 1 Psycho. En fonction de

ce que choisit d'utiliser la MJ au moment opportun, il ne possède alors pas l'autre.

- **PSYCHO** : Le personnage prend une dose de Psycho avec une Action mineure. Pour le reste du combat : +2 🧠 aux dégâts et +2 aux RD physiques et d'énergie.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Vêtements de cuir, Torse d'armure de cuir, 1 🧠 chems, 6+3 🧠 munitions de .12, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Raider.

Ainsi nommés pour leur dépendance au Psycho, ces raiders sont parmi les plus hostiles et agressifs. Ils optent pour des armes de mêlée dans les combats, en utilisant du Psycho pour alimenter leur rage et les rendre moins sensibles à la douleur.



RAIDER VÉTÉRAN

Niveau 8, Humain Raider

Personnage Notable (120 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	2	Discours	2
A. de mêlée ■	4	Discrétion	1
A. légères ■	4	Médecine	1
A. de jet	1	Réparation	1
Explosifs	1	Survie ■	2
Athlétisme	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	17	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🎲	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
2	2	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (9), 3 🎲 Physiques
- **MACHETTE** : FOR + A. de mêlée (11), 4 🎲 Physiques Perforant 1
- **CARABINE DE COMBAT** : AGI + A. légère (11), 5 🎲 Physiques, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Moyenne

- **COKTAIL MOLOTOV** : AGI + A. de jet (8), 4 🎲 d'Énergie Persistant, Blast, Jetable (M)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **AGRESSIF** : Le personnage est prêt à l'attaque quand il sent le danger. Il génère 1 PA quand il entre en scène (pour le groupe si c'est un allié des PJ, sinon pour la MJ).
- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec sa carabine de combat. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 7 🎲) sans dépenser de munitions.
- **AUTORITÉ** : Le personnage peut dépenser une Action mineure pour ordonner à un raider de niveau inférieur jusqu'à portée Courte d'effectuer immédiatement une Action mineure, ou dépenser une Action majeure pour ordonner à un autre raider de réaliser une Action majeure immédiatement.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Armure à pointes, 1 Chem si 1 Effet sur 1 🎲, 12+3 🎲 munitions de .45, Richesse 2.
- **BOUCHERIE** : Voir Raider.

PSY

**CANNIBALISM:
FOR HEALTHY
TEETH AND GUMS**

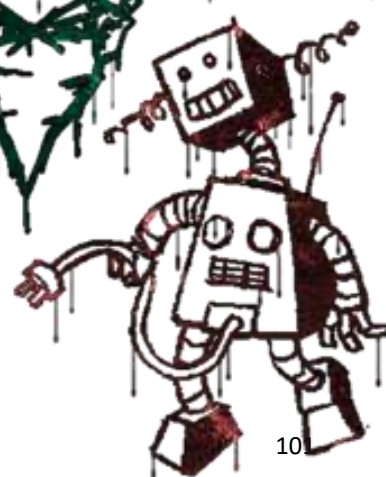
By the time
you are done
reading this your
dead



**MAMA
TRIED
INHERIT**



THE EARTH





WILDMEN

Niveau 5, Humain Mutant Raider
Personnage Normal (38 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues ■	4	A. légères	3
A. de mêlée ■	4	Survie	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
105 kg	-	-

RD	RD	RD	RD
3 (0 😊)	0	0	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (10), 2 Physiques
- **COUTEAU DE COMBAT** : FOR + A. de mêlée (10), 3 Physiques Perforant 1
- **PISTOLET 10MM** : AGI + A. légère (10), 4 Physiques, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 2, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son pistolet 10mm. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +2 (pour un total de 6) sans dépenser de munitions.

■ **PSYCHOPATHE** : Le wildmen se bat jusqu'à la mort dans un rire sadique et terrifiant. Quand il est désarmé, il se bat à mains nues en griffant et en mordant.

Si sa cible montre la moindre faiblesse comme souffrir d'une blessure grave ou d'un état préjudiciable, il utilise son Action majeure pour une attaque à mains nues. Si elle est réussie, il arrache avec les dents un trophée à sa cible comme un doigt ou une oreille.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Tenue de mercenaire, 1 doigt ou une oreille humaine, 1 Chem si 1 Effet sur 1 , 8+4 munitions de 10mm, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Les wildmen sont des habitants des Terres désolées qui ont subi des dommages neurologiques après avoir été exposés à de

l'eau radioactive et autres retombées du type, mais qui ne se sont pas transformés en trogs. Ils commencent à être plus hostiles, violents et coléreux, laissant libre court à leurs émotions, devenant de plus en plus incontrôlables pour basculer dans un état de sauvagerie primitive. Les premiers spécimens, tout comme les trogs, ont été aperçus à Le Pitt, une cité dominée par les raiders construite sur les ruines de Pittsburgh, en Pennsylvanie.

« Certains tombent simplement malades et meurent. D'autres deviennent fous, totalement psychopathes. Nous les appelons les wildmen. »

- Wernher, esclave évadé de Le Pitt

WILDMEN VÉTÉRAN

Niveau 11, Humain Mutant Raider
Personnage Notable (162 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	4	A. lourdes ■	4
A. de mêlée ■	4	Survie	3
A. légères	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧠	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
3 (0 😊)	3 (0 😊)	5 (0 😊)	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (10), 3 🧠 Physiques	
■ COUTEAU DE COMBAT : FOR + A. de mêlée (10), 4 🧠 Physiques Perforant 1	
■ LANCE-FLAMME : END + A. lourdes (9), 3 🧠 d'Énergie Persistant Dégâts étendus Burst, Blessures sales, Imprécis, 2 mains, Cadence de tir 4, Portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ EN DÉCOUDRE : Une fois par combat, le personnage peut se lâcher avec son lance-flamme. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +4 (pour un total de 7 🧠), ce qui lui permet d'utiliser l'effet Burst sans dépenser de munitions.	

■ **PSYCHOPATHE** : Le wildmen se bat jusqu'à la mort dans un rire sadique et terrifiant. Quand il est désarmé, il se bat à mains nues en griffant et en mordant.

Si sa cible montre la moindre faiblesse comme souffrir d'une blessure grave ou d'un état préjudiciable, il utilise son Action majeure pour une attaque à mains nues. Si elle est réussie, il arrache avec les dents un trophée à sa cible comme un doigt ou une oreille.

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Torse d'armure de raider iconoclaste lourde, Bras d'armure de raider iconoclaste lourde x2, Jambe d'armure de raider iconoclaste lourde x2, 1 doigt ou une oreille humaine, 1 Chem si 1 Effet sur 1 🧠, 12+6 🧠 Flamer fuel, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Voir Wildmen.	



LÉGION DE CAESAR



La Légion de Caesar est une faction basée sur l'esclavage à grande échelle et la domination tribale. Fondée en 2247 par Edward Sallow, qui s'est ensuite rebaptisé Caesar, et Joshua Graham (également connu sous le nom de légat de Malpais), la Légion s'inspire de l'ancien Empire romain pour créer une identité unificatrice imposée à ses tribus. À partir de 2281, la Légion opère à l'est du fleuve Colorado et du Grand Canyon, principalement dans ce qui était autrefois l'Arizona, le Nouveau-Mexique, l'Utah et le Colorado.



La Légion de Caesar utilise une monnaie bien à elle : le denarius de Caesar, des pièces d'argent frappées de son profil. Les Richesses des PNJ de la Légion sont donc dans cette devise, utilisée et acceptée par les marchands partout dans le Mojave, sauf par la RNC. Le change est de 4 caps pour 1 denarius.

CENTURION

Niveau 8,
Personnage Notable (120 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	3	Athlétisme	2
A. de mêlée ■	3	Discours ■	3
A. légères	3	Survie	2
A. de jet ■	4		


PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	3



RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
2 😊	0 😊		
3 ❤️	4 ❤️		
3 🦵 D	2 🦵 D	0	0
0 🦵 G	0 🦵 G		
2 🦵	1 🦵		

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (10), 3 🧠 Physiques
- **LANCE THERMIQUE** : FOR + A. de mêlée (10), 5 🧠 Physiques Perforant 1 Persistant (dégâts d'énergie), Fragile, 2 mains, Parade
- **.44 MAGNUM** : AGI + A. légère (8), 6 🧠 Physiques Brutal, Combat rapproché, Cadence de tir 1, Portée Courte
- **FUSIL DE CHASSE** : AGI + A. légères (10), 6 🧠 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne
- **LANCE** : AGI + A. de jet (11), 5 🧠 Physiques Perforant 1, Silencieuse, Jetable (M)

■ **DYNAMITE** : AGI + A. de jet (11), 5  Physiques
Blast Fracassant, Imprécise, Jetable (C)

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Casque de centurion (2 RD Physiques), Torse d'armure de centurion (armure de cuir lourde), Bras droit d'armure de métal robuste, Jambe d'armure de métal x2, 8+2  munitions de .44, 12+3  munitions de .308, Richesse 2.

■ **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

Les centurions sont les membres les plus qualifiés et les plus expérimentés de l'armée de la Légion. Un decanus doit servir dans de nombreuses campagnes et tuer de nombreux adversaires avant de pouvoir devenir centurion et diriger les légionnaires à son tour. Les centurions sont rarement rencontrés dans le désert de Mojave. En raison de leur grande expérience, ils sont trop précieux pour que leur talent soit gaspillé dans des escarmouches de reconnaissance mineures. Caesar les garde pour ses grandes batailles, assauts décisifs et attaques stratégiques majeures.

Ils sont reconnaissables à leur armure complète disparate, composée des morceaux d'armures de leurs nombreuses victimes et au panache rouge sur leur casque.



Prétorien

PRÉTORIEN

Niveau 8,

Personnage Notable (120 XP)

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

COMPÉTENCES


Mains nues ■	4	Athlétisme	3
A. de mêlée ■	4	Discours	2
A. légères	2	Survie	2
A. de jet ■	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1


CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 	3

RD 	RD 	RD 	RD 
0 (2 )	0 (3 )	0	0

ATTAQUES

■ **POING BALISTIQUE** : FOR + Mains nues (12), 7  Physiques Perforant 1

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Torse d'armure de légionnaire (armure de cuir robuste), 12+3  munitions de .308, Richesse 3.

■ **BOUCHERIE** : Voir Centurion.

Les meilleurs centurions entrent dans la Garde prétorienne, c'est-à-dire la garde rapprochée de Caesar et de ses légats. Personifiant sa philosophie martiale, les prétoriens doivent se battre uniquement à mains nues et porter une tenue de légionnaire avec une cape pourpre. Ils utilisent tout de même un poing balistique, une arme d'une grande puissance qui tire un coup de fusil en même temps que le coup de poing est infligé à la cible (consomme 1 munition de .308 par coup).



Poing balistique



Coiffe de decanus

LÉGIONNAIRE

Niveau 6,
Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	A. de jet	3
A. de mêlée	3	Athlétisme	2
A. légères	2	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1	-

RD	RD	RD	RD
1			
2	0 (3)	0	0
0			

ATTAQUES	
MAINS NUES : FOR + Mains nues (9), 3 Physiques	
MACHETTE : FOR + A. de mêlée (10), 4 Physiques Perforant 1	

- **.44 MAGNUM** : AGI + A. légère (8), 6 Physiques Brutal, Combat rapproché, Cadence de tir 1, Portée Courte
- **FUSIL DE CHASSE** : AGI + A. légères (8), 6 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne
- **LANCE** : AGI + A. de jet (9), 5 Physiques Perforant 1, Silencieuse, Jetable (M)

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Casque de légionnaire (1 RD Physiques, casquette), Torse d'armure de légionnaire (armure de cuir robuste), 8+2 munitions de .44, 12+3 munitions de .308, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Voir Centurion.

Les légionnaires sont la force d'infanterie de la Légion, bien que beaucoup moins nombreux que les recrues. On les trouve le plus souvent dans les zones contrôlées par la Légion. Ils se distinguent des recrues par la couleur pourpre de leur armure, ainsi que par la visière de leur casque.

Les légionnaires montrant des qualités de leader deviennent des decanus, dirigeant un groupe de légionnaires et de recrues de la Légion.

Ils sont alors reconnaissables à leur coiffe de decanus.

RECRUE DE LA LÉGION

Niveau 5,

Personnage Normal (38 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	A. de jet ■	3
A. de mêlée ■	3	Athlétisme	2
A. légères	1	Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
1 🧡❤️	0 (2 ❤️)	0	0
0 🧡👉			

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (9),	3 🧠 Physiques
■ MACHETTE : FOR + A. de mêlée (10),	4 🧠 Physiques Perforant 1
■ PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE : AGI + A. légère (7),	3 🧠 Physiques Burst, Fiable, Imprécis, Combat rapproché, Cadence de tir 4, Portée Courte
■ FUSIL DE CHASSE : AGI + A. légères (7),	6 🧠 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Moyenne
■ LANCE : AGI + A. de jet (9),	5 🧠 Physiques Perforant 1, Silencieuse, Jetable (M)

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Casque de recrue de la Légion (1 RD Physiques), Torse de recrue de la Légion (armure de cuir), 8+4 🧠 munitions de 10mm, 6+3 🧠 munitions de .308, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Voir Centurion.	

Le grade le plus bas, souvent considéré comme sacrificable aux yeux des officiers supérieurs. Les recrues sont issues des différentes tribus conquises ou intégrées par la Légion. Elles suivent une formation difficile et sont mieux entraînées que le soldat moyen de la RNC en matière de conditionnement physique et de combat au corps à corps. Néanmoins, elles sont moins équipées et moins formées au maniement des armes à feu. Leur niveau d'expérience au combat a tendance à varier,

mais toutes doivent encore se distinguer pour obtenir le grade de légionnaire.

Leur tenue, faite à partir d'équipements sportifs d'avant-guerre, est identique à celles des légionnaires, mais noire au lieu de rouge et sans la visière au casque.

FRUMENTARIUS

Niveau 7,

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Crochetage	2
A. de mêlée	2	Discours ■	4
A. légères	2	Discrétion ■	2
A. de jet	1	Survie	1
Athlétisme	1	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
100 kg	-	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🍀
0	0	0	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (9),	2 🧠 Physiques
■ MACHETTE : FOR + A. de mêlée (10),	3 🧠 Physiques Perforant 1

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Richesse 1 (en caps).	
■ BOUCHERIE : Voir Centurion.	

Les yeux et les oreilles de Caesar, les frumentarii servent d'espions, de saboteurs et d'assassins. Ils opèrent séparément des forces principales de la Légion et sont triés sur le volet par Caesar lui-même. De nombreux frumentarii se déguisent en messagers, au point que Caesar a interdit à ses forces de nuire aux coursiers du désert, de peur que ses agents infiltrés ne soient tués par erreur.

SUPER MUTANTS

SUPER MUTANT

Niveau 5, Humain Mutant

Personnage Normal (38 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	A. lourdes	1
A. de mêlée ■	4	Survie ■	3
A. légères	3		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
120 kg	+2 🧨	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🟢
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (11), 4 🧨 Physiques	
■ PLANCHE : FOR + A. de mêlée (13), 6 🧨 Physiques, à 2 mains	
■ FUSIL LONG À VERROU DE FORTUNE : AGI + A. légère (8), 5 🧨 Physiques Perforant 1, Fragile, Cadence de tir 0, Portée Moyenne	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ BARBARE : Résistance aux dégâts physiques et à l'énergie +2 (inclus dans le statblock).	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : 1 matériau commun, 1 viande humaine, 6 +3 🧨 munitions de .308, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d8 viandes humaines, +2 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang, +1 par PA dépensé.	

Histoire

Super mutant est un terme générique faisant référence aux mutants humanoïdes créés en exposant un humain ordinaire au virus évolutif forcé (FEV).

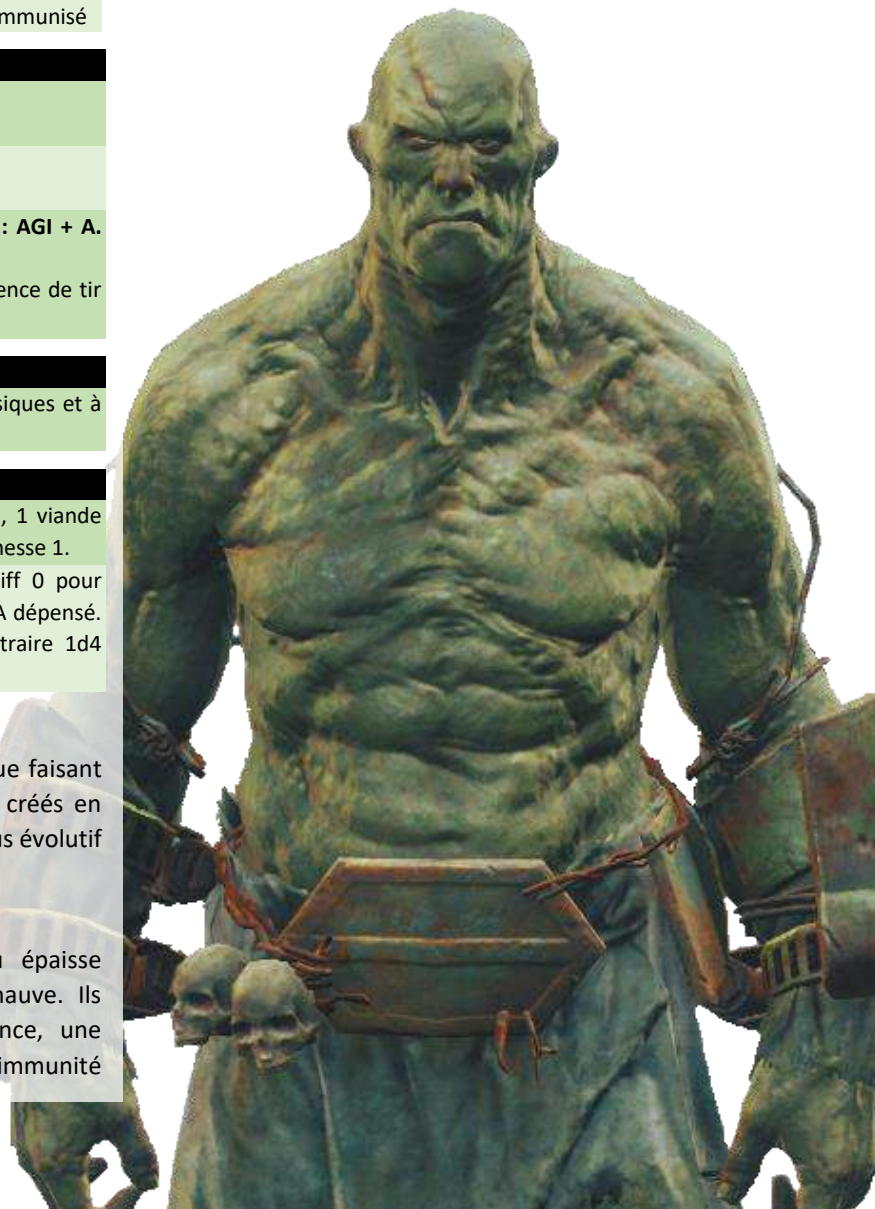
Biologie

Les super mutants ont une peau épaisse généralement verte et le crâne chauve. Ils possèdent une force, une endurance, une résistance exceptionnelles et une immunité

aux maladies et aux radiations, ainsi qu'une intelligence amoindrie. L'humain constitue leur principale alimentation. Ils le chassent et le stockent en morceaux dans de grands filets suspendus dans leurs camps, ce qui en fait de véritables dépotoirs nauséabonds et abjectes.

Roleplay

Les super mutants se regroupent en clans avec des molosses mutants et des centaures pour garder leurs camps. Quand ces gardiens passent à l'attaque, les super mutants se regroupent en petits groupes pour défendre les points d'entrée de leur camp. Ils peuvent partir chasser sur quelques centaines de mètres les fuyards autour de leur camp mais ne s'éloigneront pas davantage s'il ne s'agit que de défendre le camp et non une chasse.



BRUTE SUPER MUTANT

Niveau 7, Humain Mutant
Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	A. de jet	1
A. de mêlée ■	4	Athlétisme	1
A. légères	4	Survie ■	2
A. lourdes	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
120 kg	+2 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4 😊			
2 ❤️👉	2 (3 🧠)	Immunisé	Immunisé
3 🧠			

ATTAQUES
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (11), 4 🧠 Physiques
■ PLANCHE : FOR + A. de mêlée (13), 6 🧠 Physiques, à 2 mains
■ FUSIL À VERROU DE FORTUNE LONG : AGI + A. légère (9), 5 🧠 Physiques Perforant 1, Fragile, Cadence de tir 0, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ BARBARE : Résistance aux dégâts physiques et à l'énergie +2 (inclus dans le statblock).

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Casque de super mutant (2 RD physiques), Protège-tibia de super mutant x2 (1 RD physiques et d'énergie), 1 matériau commun, 1 viande humaine, Richesse 1.
■ BOUCHERIE : Voir Super mutant.

Les brutes super mutant sont plus coriaces. Elles ont conservé plus d'intelligence, d'éloquence et emploient souvent de meilleures tactiques au combat, comme chercher activement une couverture et les points faibles de leurs ennemis. Elles ont tendance à porter de meilleures armes et armures.

KAMIKAZE SUPER MUTANT

Niveau 6, Humain Mutant
Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme ■	4
A. légères	2	Discrétion	1
Explosifs ■	4	Survie	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (10), 3 🧠 Physiques
■ MINI NUKE : PER + Explosifs (9), 21 🧠 Physiques Radioactif Brutal Fracassant Blast, à 2 mains
■ FUSIL À VERROU DE FORTUNE LONG : AGI + A. légères (9), 5 🧠 Physiques Perforant 1, Fragile, Cadence de tir 0, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ BARBARE : Résistance aux dégâts physiques et à l'énergie +2 (inclus dans le statblock).
■ MINI NUKE : Le kamikaze est équipé d'une mini nuke. Dès qu'il se trouve à portée Courte du plus grand nombre d'ennemis, il la déclenche (test). Tout être vivant à portée Courte du kamikaze en subit les conséquences, lui compris.

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Si le kamikaze est tué avant de déclencher sa mini nuke, elle est récupérable, sinon 1 matériau rare, Richesse 1.
■ BOUCHERIE : Voir Super mutant. Si la mini nuke a explosé, il s'agit alors de viande luminescente et de sang irradié.

Les kamikazes sont reconnaissables au reste de leur clan par leur tête peinte en rouge ou couverte de chaînes. Dès que le clan est en danger, ils activent leur mini nuke qui se met à bipier et clignoter en rouge de plus en plus vite, et se ruent sur leurs ennemis pour s'y jeter dessus et exploser avec.



MAÎTRE SUPER MUTANT

Niveau 10, Humain Mutant

Personnage Notable (148 XP)

S	P	E	C	I	A	L
10	8	8	5	6	5	5

COMPÉTENCES

Mains nues	4	A. lourdes ■	4
A. de mêlée ■	4	Athlétisme	3
A. légères	3	Survie ■	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
125 kg	+2 🍷	3

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4 (3 🍷)	2 😊	Immunisé	Immunisé
	4 ❤️ 🍷		
	3 🍷		

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (14), 4 🍷 Physiques
- **SUPER MASSE** : FOR + A. de mêlée (14), 6 🍷 Physiques Fracassant, à 2 mains
- **MINIGUN** : FOR + A. lourdes (14), 3 🍷 Physiques Burst Dégâts étendus, Gatling, Imprécise, à 2 mains, Cadence de tir 5, Portée Moyenne
- **LANCE-MISSILE** : END + A. lourdes (12), 11 🍷 Physiques Blast, à 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Longue

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **BARBARE** : Résistance aux dégâts physiques et à l'énergie +2 (inclus dans le statblock).

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Casque de super mutant (2 RD physiques), Torse d'armure de super mutant (2 RD physiques et d'énergie), Protège-bras de super

mutant x2 (1 RD physiques et d'énergie), Armure de jambe de super mutant x2 (2 RD physiques et d'énergie), 1 matériau commun, 1d4 viandes humaines, 1 Cellule de fusion avec 14+7 🍷 charges, 10 x 12+6 🍷 munitions de 5mm, 2+1 🍷 Missiles, Richesse 1.

- **BOUCHERIE** : Voir Super mutant.

Les maîtres super mutants sont hauts dans la hiérarchie des groupes et ont souvent une armure et un armement plus lourd, égaux au mérite de leurs compétences et expérience de combat. Ces super mutants sont presque toujours hostiles aux humains. Heureusement rares dans les petits groupes, ils sont toujours à la tête des plus grands.





SWAMPFOLKS

Les effets des retombées radioactives et la consanguinité de certaines populations vivant dans les zones marécageuses ont fait évoluer différemment certaines populations d'humains qui ont lentement dégénéré au fil des décennies.

Arborant des corps gras ou grêles avec beaucoup de difformités, les swampfolks sont des groupes d'humains violents et rustres. Très territoriaux, ils traquent et attaquent les étrangers, souvent pour s'en nourrir. Ils ont un système de croyances rudimentaire et marquent leurs territoires avec des fétiches, des poupées de paille suspendues aux arbres et des totems en os.

Les swampfolks font montre d'une curieuse immunité aux radiations.

BENËT

Niveau 2, Humain Mutant
Personnage Normal (17 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée	2	Survie ■	3
A. légères ■	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
210	-	-

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (8), 2 Physiques
- **BATTE DE BASEBALL** : FOR + A. de mêlée (8), 4 Physiques, 2 mains
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A. légère (8), 5 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Pantalon sale, 6+3 munitions de .12, 1 Bric-à-brac, Richesse 1.
- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.

BAGARREUR

Niveau 4, Humain Mutant
Personnage Normal (31 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues ■	3	Athlétisme	2
A. de mêlée	2	Médecine	1
A. légères	1	Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1	-

RD	RD	RD	RD
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (10), 3 Physiques
- **MACHETTE** : FOR + A. de mêlée (9), 4 Physiques Perforant 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON** : AGI + A. légère (7), 5 Physiques Dégâts étendus, Brutal, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Courte

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Salopette et chemise de bucheron, 6+3 🧰 munitions de .12, 1 🧰 Bric-à-brac, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Voir Benêt.

Les bagarreurs sont les moins déformés des swampfolks et semblent « normaux » à côté des leurs, tant qu'on ne regarde pas de trop près.

COGNEUR

Niveau 6, Humain Mutant

Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	4	Athlétisme	2
A. de mêlée ■	4	Réparation	1
		Survie ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
26	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧰	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (12), 3 🧰 Physiques

■ **HACHE** : FOR + A. de mêlée (12), 5 🧰 Physiques Perforant 1, Parade, 2 mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **INCREVABLE** : Points de vie doublés (inclus dans le statblock).

■ **LENT** : Le personnage ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Tenue de mécanicien, 1 🧰 Bric-à-brac, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Voir Benêt.

Les cogneurs sont des swampfolks au corps gras. Leurs doigts hypertrophiés les empêchent d'utiliser des armes à feu.

TRAQUEUR

Niveau 8, Humain Mutant

Personnage Normal (60 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	4	Athlétisme	3
A. de mêlée ■	4	Survie ■	5

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
30	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1 🧰	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

■ **MAINS NUES** : FOR + Mains nues (12), 3 🧰 Physiques

■ **HACHE À LAME DENTELÉE** : FOR + A. de mêlée (12), 5 🧰 Physiques Persistant Perforant 1, Parade, 2 mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **INCREVABLE** : Points de vie doublés (inclus dans le statblock).

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Tenue de chasseur, 1 🧰 Bric-à-brac, Richesse 1.

■ **BOUCHERIE** : Voir Benêt.

Les traqueurs sont les plus gras et les plus grands des swampfolks, dépassant les 2 mètres de haut. Ils sont spécialisés dans la traque des étrangers, capables de s'éloigner de plusieurs kilomètres de leur territoire pour suivre une piste. Comme les cogneurs, leurs doigts hypertrophiés les empêchent d'utiliser des armes à feu.



TAUPES MINIÈRES - MOLE MINER

Les taupes minières sont d'anciens humains mutés piégés dans leurs combinaisons minières en détérioration que l'on trouve dans les nombreuses grottes, mines et sites miniers en surface, principalement dans la région des Appalaches.

Malgré leurs souffrances, la quasi-totalité de leur cognition et de leur comportement humain demeurent, portant fréquemment des objets qu'elles considéraient comme importantes dans leur vie antérieure, comme les clés de leur ancien casier minier, leurs outils ou leurs armes. Une taupe minière nommée la Fournisseuse Murmrgh est même allée jusqu'à assembler des distributeurs automatiques, ouvrant un comptoir commercial à la station de Berkeley Springs avant de déménager en 2103 dans l'ancienne taverne de mineur le Rusty Pick au sud des Appalaches.

Les taupes minières ont été rencontrées pour la première fois à Welch et ont fait l'objet d'expériences par l'Enclave des Appalaches et sa division de recherche avant son effondrement en 2086. Il n'y a pas d'autres enregistrements connus d'une autre rencontre jusqu'à ce que des taupes minières appelées les Fire Breathers engagent une fusillade en mars 2095.

La cause particulière de leur dégénérescence significative n'est pas claire, peut-être est-ce dû à la radioactivité ou encore à l'atmosphère toxique de leurs habitations souterraines. Certains pensent à une combinaison des deux. Cependant, la mutation est suffisamment importante pour les empêcher de respirer normalement sans leur appareil respiratoire Filter-O-Matic.

Les taupes minières sont très communautaires et sont rarement rencontrées en dehors de leurs groupes organisés. Leur hiérarchie suit la structure organisationnelle des opérations minières d'avant-guerre : les taupes minières sont dirigées par des taupes contremaîtres et des taupes superviseuses, un témoignage de leur passé en tant qu'anciens mineurs de charbon.

À l'exception de quelques-unes plus sociables à l'image de la Fournisseuse Murmrgh, les taupes minières sont ouvertement agressives, bien armées et ont même réussi à domestiquer des rataupes. Elles utilisent des fusils de chasse, d'assaut, des lance-missiles et des armes improvisées pour attaquer leurs ennemis tout en utilisant leurs rataupes comme animaux d'attaque.

TAUPE MINIÈRE

Niveau 6, Humain Mutant
Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	4	Réparation ■	3
A. légères	2	Survie	3
Explosifs	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4	2	Immunisé	0

ATTAQUES	
■ GANT DE TAUPE MINIÈRE : FOR + Mains nues (11), 3 🧠 Physiques Perforant 1	
■ FUSIL À DOUBLE CANON SCIÉS : AGI + A. légère (6), 5 🧠 Physiques Dégâts étendus Brutal, Combat rapproché, Imprécise, Fragile, Cadence de tir 0, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ LENT : Le personnage ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.	
■ MASQUE RESPIRATOIRE : Le masque respiratoire de la taupe minière lui permet de respirer correctement et la protège des gaz toxiques tant qu'il est intègre. Le masque respiratoire perd son intégrité quand la taupe minière subit un dégât critique à la tête.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Morceau de combinaison de mineur (4 RD physiques et 2 RD d'énergie), masque respiratoire, 2 🧠 bric-à-brac : 1 Effet = 1 matériau peu commun, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles, 6+3 🧠 munitions de .12, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +2 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang.	

Masque respiratoire de taupe minière
(1 bric-à-brac)

TAUPE CONTREMAITRE

Niveau 9, Humain Mutant
Personnage Normal (67 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	4	Réparation	3
A. légères ■	4	Survie ■	4
Explosifs	2	Troc	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4	2	Immunisé	0

ATTAQUES	
■ GANT DE TAUPE MINIÈRE : FOR + Mains nues (11), 3 🧠 Physiques Perforant 1	
■ FUSIL DE COMBAT : AGI + A. légère (10), 5 🧠 Physiques Dégâts étendus, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Courte	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ LENT : Le personnage ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.	
■ MASQUE RESPIRATOIRE : Le masque respiratoire de la taupe minière lui permet de respirer correctement et la protège des gaz toxiques tant qu'il est intègre. Le masque respiratoire perd son intégrité quand la taupe minière subit un dégât critique à la tête.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Morceau de combinaison de mineur (4 RD physiques et 2 RD d'énergie), masque respiratoire, 2 🧠 bric-à-brac : 1 Effet = 1 matériau peu commun, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles, 6+3 🧠 munitions de .12, Richesse 1.	
■ BOUCHERIE : Voir Taupe minière.	



TAUPE SUPERVISEUSE

Niveau 12, Humain Mutant
Personnage Normal (88 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	4	Réparation	3
A. légères	4	Survie ■	4
A. lourdes ■	4	Troc	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4	2	Immunisé	0

ATTAQUES
■ GANT DE TAUPE MINIÈRE : FOR + Mains nues (11), 3 🧠 Physiques Perforant 1
■ FUSIL DE COMBAT : AGI + A. légère (10), 5 🧠 Physiques Dégâts étendus, Imprécise, 2 mains, Cadence de tir 2, Portée Courte
■ LANCE-MISSILE : END + A. lourdes (12), 11 🧠 Physiques Blast, à 2 mains, Cadence de tir 0, Portée Longue

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ LENT : Le personnage ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.
■ MASQUE RESPIRATOIRE : Le masque respiratoire de la taupe minière lui permet de respirer correctement et la protège des gaz toxiques tant qu'il est intègre. Le masque respiratoire perd son intégrité quand la taupe minière subit un dégât critique à la tête.

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Morceau de combinaison de mineur (4 RD physiques et 2 RD d'énergie), masque respiratoire, 2 🧠 bric-à-brac : 1 Effet = 1 matériau peu commun, 2 Effets = 1 jet sur la table d'objets utiles, 6+3 🧠 munitions de .12, 2+1 🧠 missiles, Richesse 1.
■ BOUCHERIE : Voir Taupe minière.



Gant de taupe minière

TAUPE CHASSEUSE DE TRÉSOR

Niveau 6, Humain Mutant
Personnage Normal (45 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	3	Survie ■	4
Discrétion ■	4	Troc	2
Réparation	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	-

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🌿
4	2	Immunisé	0

ATTAQUES
■ GANT DE TAUPE MINIÈRE : FOR + Mains nues (10), 3 🧠 Physiques Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ LENT : Le personnage ne peut pas utiliser l'Action majeure Sprint.
■ MASQUE RESPIRATOIRE : Le masque respiratoire de la taupe minière lui permet de respirer correctement et la protège des gaz toxiques tant qu'il est intègre. Le masque respiratoire perd son intégrité quand la taupe minière subit un dégât critique à la tête.
■ TRESOR DU WASTELAND : La taupe chasseuse de trésor est très recherchée pour les trésors qu'elle accumule sans cesse. Mais la trouver tient de la chance. Les tests de Survie pour la traquer se font avec l'Attribut Chance. Elle possède un seau de taupe minière qui contient un objet intéressant pour les PJ à la discrétion de la MJ.

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Morceau de combinaison de mineur (4 RD physiques et 2 RD d'énergie), masque respiratoire, seau de taupe minière, 1d20 munitions d'arme légère au choix, 3 🧠 bric-à-brac : 1 Effet = au choix 1 matériau rare ou 1 jet sur la table d'objets utiles, Richesse 3.
■ BOUCHERIE : Voir Taupe minière.

Reconnaisables à l'amas de sacs empilés sur leur dos, les taupes chasseuses de trésor sont d'invétérées voyageuses rassemblant toutes sortes d'objets leur semblant de valeur et c'est parfois le cas. En tout cas, ce sont des mines de

bric-à-brac. Furtives et craintives, croiser l'une d'elles tient de la chance. Si elles ne sont pas agressées, il se peut qu'elles commercent.



Seau de taupe minière

Morceau de combinaison de mineur (1 bric-à-brac)



Le Rusty Pick, magasin de la Fournisseuse Murrgrh dans le sud des Appalaches

ZETAN

Niveau 8, Alien

Personnage Normal (60 XP)




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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Athlétisme	1
A. de mêlée	4	Réparation	2
A. à énergie ■	4	Science ■	4
		Survie	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
120 kg	-	-

RD 	RD 	RD 	RD 
1	3	5	0

ATTAQUES	
■ MAINS NUES : FOR + Mains nues (6),	2  Physiques
■ BÂTON DE CHOC ALIEN : FOR + A. de mêlée (8),	4  Physiques Stun, Fiable
■ BLASTER ALIEN : PER + A. à énergie (13), 8 	d'Énergie Perforant 1, Fiable, Combat rapproché, Cadence de tir 4, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ ALIEN : Les zethans ne peuvent pas être raisonnés ou influencés avec la compétence Discours.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : 5d20 cellules alien.	
■ BOUCHERIE : Test d'END + Survie Diff 2 pour extraire 1d6 viandes aliens. Test d'AGI + Médecine Diff 3 pour extraire 1d4 poches de sang alien.	

Les extraterrestres Zetan font dans les 1m20, ont une tête hypertrophiée sur un corps très mince, des dents pointues, trois doigts aux mains et ont la peau et le sang vert pâle, bien que ce dernier fonce en séchant. Ils portent des blasters aliens de technologie inconnue et portent des combinaisons spatiales blanc et orange.

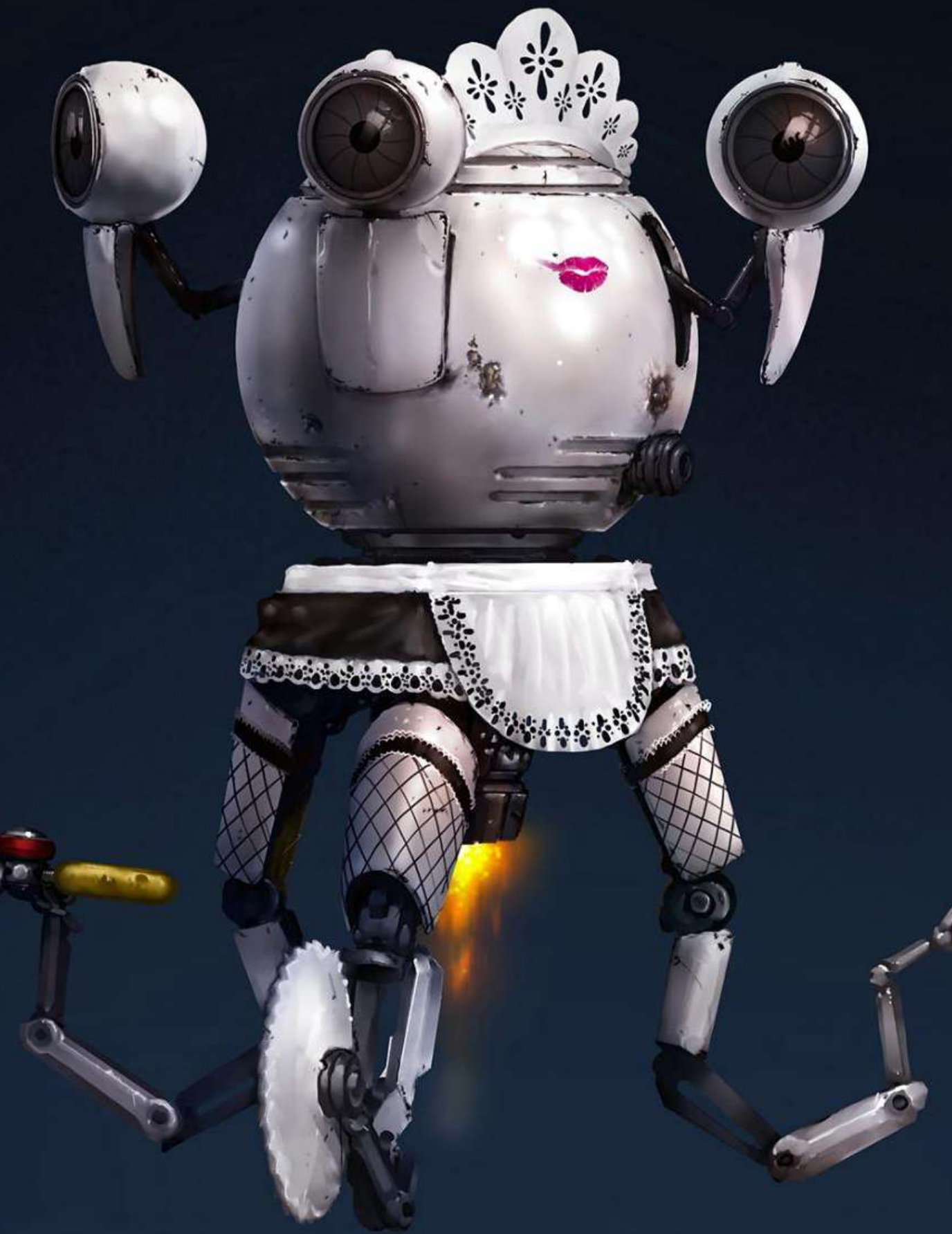
Plusieurs crashes de soucoupes volantes ont eu lieu dans les derniers siècles et l'Enclave a récupéré des spécimens zethans pour des expériences et études secrètes, notamment dans les Appalaches. Le Commonwealth fait état de rumeurs parlant d'un site de crash de navette spatiale extraterrestre.



Blaster alien



Bâton de choc alien



CHAPITRE 3 - ROBOTS

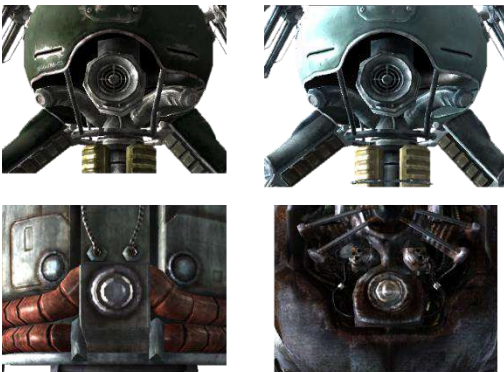


GÉNÉRALITÉS

Un robot est une machine capable d'accomplir des tâches de manière autonome. Selon le robot, ces tâches peuvent être simples ou complexes et peuvent nécessiter pas ou peu d'intervention humaine.

Au moment de la Grande Guerre, les robots faisaient juste leur apparition dans le ménage moyen des banlieues, mais l'armée possédait un grand nombre de robots actifs. Les robots qui fonctionnent encore se trouvent pour la plupart dans d'anciennes bases militaires isolées ou dans celles qui ont été restaurées par des colonies avec la technologie sophistiquée nécessaire pour les maintenir en fonctionnement.

En règle générale, les robots sont équipés d'une structure de programmation de base qui dicte leur comportement et leurs priorités. Certains robots ont également des personnalités distinctes. On ne sait pas si c'est une caractéristique prévue de la fabrication ou le résultat cumulatif de siècles de fonctionnement sans supervision.



L'**inhibiteur de combat** est un dispositif qui contrôle les paramètres de ciblage du robot et lui permet de faire la différence entre alliés et ennemis. Les inhibiteurs de combat sont très petits et sont généralement situés à l'arrière. Infliger un dégât critique au corps d'un robot quand on l'attaque dans le dos endommage l'inhibiteur. Le robot se met alors à attaquer la cible la plus proche. L'inhibiteur peut également être désactivé grâce à un test d'**INT + Science Diff 3** réussi. Avec le perk Expert en

robotique, il est possible au choix de désactiver l'inhibiteur ou le robot.

Pirater un terminal de contrôle ou l'unité centrale d'un robot permet d'en prendre le contrôle et de le reprogrammer avec un test d'**INT + Science Diff 4**.

La plupart des robots sont très résistants aux dommages causés par les armes conventionnelles. Les balles n'affectent généralement pas les robots aussi sévèrement que les créatures organiques, et les robots militarisés peuvent généralement ignorer les effets de grenade. Cependant, comme tous les appareils électroniques, les robots sont vulnérables aux effets d'un EMP.



EYEBOT

Niveau 2, Robot


Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	4	-	3	1 ■

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD 	RD 	RD 	RD 
2	2	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **LASER : CORPS + Distance (8),**
4  d'Énergie, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PETITE :** La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **RADIOTRANSMISSION :** Le robot peut recevoir, envoyer et diffuser des transmission radios. Quand il diffuse, cela peut être entendu au-delà de la portée Longue.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2  matériaux communs. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

Une des créations les plus élégantes de RobCo Industries, l'Eyebot est un robot polyvalent, en lévitation, à peine plus gros qu'un casque de moto, possédant des antennes radio ressemblant à de longues moustaches pointant vers l'arrière et un haut-parleur à l'avant.

Conçu à des fins diverses, officiellement pour donner aux consommateurs un accès instantané à la radio, il utilise un réseau d'antennes sophistiqué pour diffuser les derniers bulletins d'information et discours présidentiels, même dans les zones souterraines comme les métros. Cependant, il était également équipé d'une technologie avancée de reconnaissance faciale et auditive, ce qui en faisait un outil de surveillance indispensable pour les autorités.

Les utilisations de l'eyebot varient : propagande, reconnaissance, surveillance, livraison de messages privés, services de petites réparation, soins de premier secours.

ED-E

Niveau 2, Robot


Créature Puissante (34 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	4	-	3	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	11	2

RD 	RD 	RD 	RD 
3	3	Immunisé	Immunisé


ATTAQUES

- **LASER : CORPS + Distance (10),**
5  d'Énergie, Portée Longue

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PETITE :** La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **RADIOTRANSMISSION :** Le robot peut recevoir, envoyer et diffuser des transmission radios. Quand il diffuse, cela peut être entendu au-delà de la portée Longue.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2  matériaux communs. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

L'Eyebot Duraframe subject E, surnommé ED-E est un eyebot confectionné par l'Enclave. Il s'agit d'un prototype amélioré pour le combat régulier. Ces améliorations incluent un capteur supplémentaire dirigé vers la parabole, un blindage pour protéger les tubes à vide latéraux et un canon Tesla miniaturisé monté à l'avant pour des capacités offensives améliorées.

EYEBOMB

Niveau 3, Robot

Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	4	-	-	1
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
6	10	2		
RD	RD	RD	RD	
2	2	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

- **AUTODESTRUCTION** : 6 Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

- **RADIOTRANSMISSION** : Le robot peut recevoir, envoyer et diffuser des transmission radios. Quand il diffuse, cela peut être entendu au-delà de la portée Longue.

- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2 matériaux communs. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

Difficile à différencier d'un eyebot classique, l'eyebomb est désarmé mais programmé pour foncer sur la cible intruse et s'autodétruire.



EYEBOT FLOTTANT

Niveau 1, Robot

Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	4	1	-	1
PV	INITIATIVE	DÉFENSE		
5	8	2		
RD	RD	RD	RD	
2	2	Immunisé	Immunisé	

ATTAQUES

- **TASER** : CORPS + Mêlée (8), 2 Physiques Stun

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

- **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

INVENTAIRE

- **RECUPERATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2 matériaux communs. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

Eyebots de première génération, ils sont de petits robots de sécurité fragiles, souvent utilisés jadis comme sentinelles. Ils sont équipés d'un taser à faible portée et patrouillent encore aujourd'hui dans les installations militaires d'avant-guerre.



EYEBOT MEDICAL

Niveau 2, Robot

Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	1	1	3 ■

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	2

RD	RD	RD	RD
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCE TASER : CORPS + Mêlée (5),**
3 ☹️ Physiques Stun
- **LASER : CORPS + Distance (5),**
4 ☹️ d'Énergie, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PETITE :** La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.
- **SOINS D'URGENCE :** Le robot peut réaliser les Action majeure Premiers secours et Assister quelqu'un quand il s'agit d'un test de Médecine.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2 ☹️ matériaux communs. 1 Effet = 1 stimpak, 2 Effets = 1 antibiotique.

Les eyebots médicaux ont été conçus pour soigner les blessés sur le champ de bataille. Tournoyant au-dessus de la mêlée, ils apportent les premiers soins aux soldats tombés au combat. Aujourd'hui, ils errent dans les Terres désolées et réalisent leurs soins sur ses habitants désœuvrés qui ont la chance de croiser leur route.

EYEBOT REPARATEUR

Niveau 2, Robot

Créature Normale (17 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
4	5	2	0	3 ■

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	2

RD	RD	RD	RD
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCE : CORPS + Mêlée (6),** 3 ☹️ Physiques
- **LASER : CORPS + Distance (4),**
4 ☹️ d'Énergie, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PETITE :** La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **RÉPARATIONS D'URGENCE :** Le robot peut réaliser les Action majeure Premiers secours et Assister quelqu'un quand il s'agit d'un test de Réparation.

INVENTAIRE

- **RECUPERATION :** Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2 ☹️ matériaux communs. 1 Effet = 1 kit de réparation pour robot.

Les eyebots réparateurs effectuaient des tâches simples dans les usines et garages d'avant-guerre. Aujourd'hui, ils errent dans les Terres désolées pour effectuer leur tâche sur les appareils qui croisent leur chemin.

LASEROTRON - ASSAULTRON

Niveau 13, Robot

Créature Normale (95 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	5	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	15	2


RD 	RD 	RD 	RD 
3	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

■ **GRIFFES** : CORPS + Mêlée (14),

9  Physiques

■ **LASER** : CORPS + Distance (14),

9  d'Énergie Brutal, Portée Longue

■ **AUTODESTRUCTION** : 7  Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

■ **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.

■ **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.



■ **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

■ **VISION NOCTURNE** : Le robot peut voir dans le noir complet. Il ne souffre pas des manuls inhérents aux nuances de lumière et peut réaliser des tests dans le noir complet.

■ **GRIFFES ÉLECTRIQUES** : Pour une Action mineure, le laserotron rend son attaque de griffes plus puissante, faisant des dégâts d'Énergie en plus de Physiques.

■ **PROTECTION ANTI-EMP** : Pour 1 PA, le robot ne subit que la moitié (arr inf) des dégâts infligés par l'attaque EMP.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 2 pour extraire 1 réacteur à fusion, 3  cellules de fusion +1  cellules par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun, 2 Effets = 1 matériau rare.



Le laserotron est un androïde construit par RobCo Industries et vendu à l'armée américaine comme combattant de première ligne dès 2072. Il est rapide, mortel en mêlée, et utilise un laser dévastateur à distance. Certaines unités peuvent même utiliser une technologie furtive. Il est également équipé d'un blindage EMP pour se protéger des perturbations électro-magnétiques. Rapide, agile, possédant une variété d'armes telles qu'un laser et des griffes acérées comme des rasoirs.

Un laserotron ne s'arrêtera pas tant que son noyau n'est pas endommagé. Même après avoir perdu des membres et des pièces mécaniques, il continue de se battre. Certains laserotrons sont équipés de bombes réglées pour exploser s'ils sont détruits.



LASEROTRON DOMINATOR

Niveau 14, Robot

Créature Normale (102 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	5	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	2

RD	RD	RD	RD
3	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LAMES : CORPS + Mêlée (14),**
9 Physiques Perforant 3
- **LASER : CORPS + Distance (14),**
9 d'Énergie Brutal, Portée Longue
- **AUTODESTRUCTION : 7 Physiques Blast**

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **RAPIDE :** La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **AUTODESTRUCTION :** Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.
- **VISION NOCTURNE :** Le robot peut voir dans le noir complet. Il ne souffre pas des manuls inhérents aux nuances de lumière et peut réaliser des tests dans le noir complet.
- **PROTECTION ANTI-EMP :** Pour 1 PA, le robot ne subit que la moitié (arr inf) des dégâts infligés par l'attaque EMP.
- **DÉCHIRER :** La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 .
- **INVISIBILITÉ :** Pour une Action mineure, la créature devient invisible. Diff +2 pour la détecter, Défense +2 tant qu'elle est invisible. Lancer 1 au début des tours suivants, garde l'invisibilité sur un Effet sinon la perd.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION :** Voir Laserotron.

Le dominator possède de longues lames à la place des griffes, qu'il utilise pour poignarder et éventrer ses cibles dans un coup spécial : il poignarde sa cible en croisant ses lames avant de les écarter d'un coup sec. Il possède en outre la terrifiante technologie furtive.

LASEROTRON GORGONE

Niveau 14, Robot

Créature Normale (102 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	5	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	2

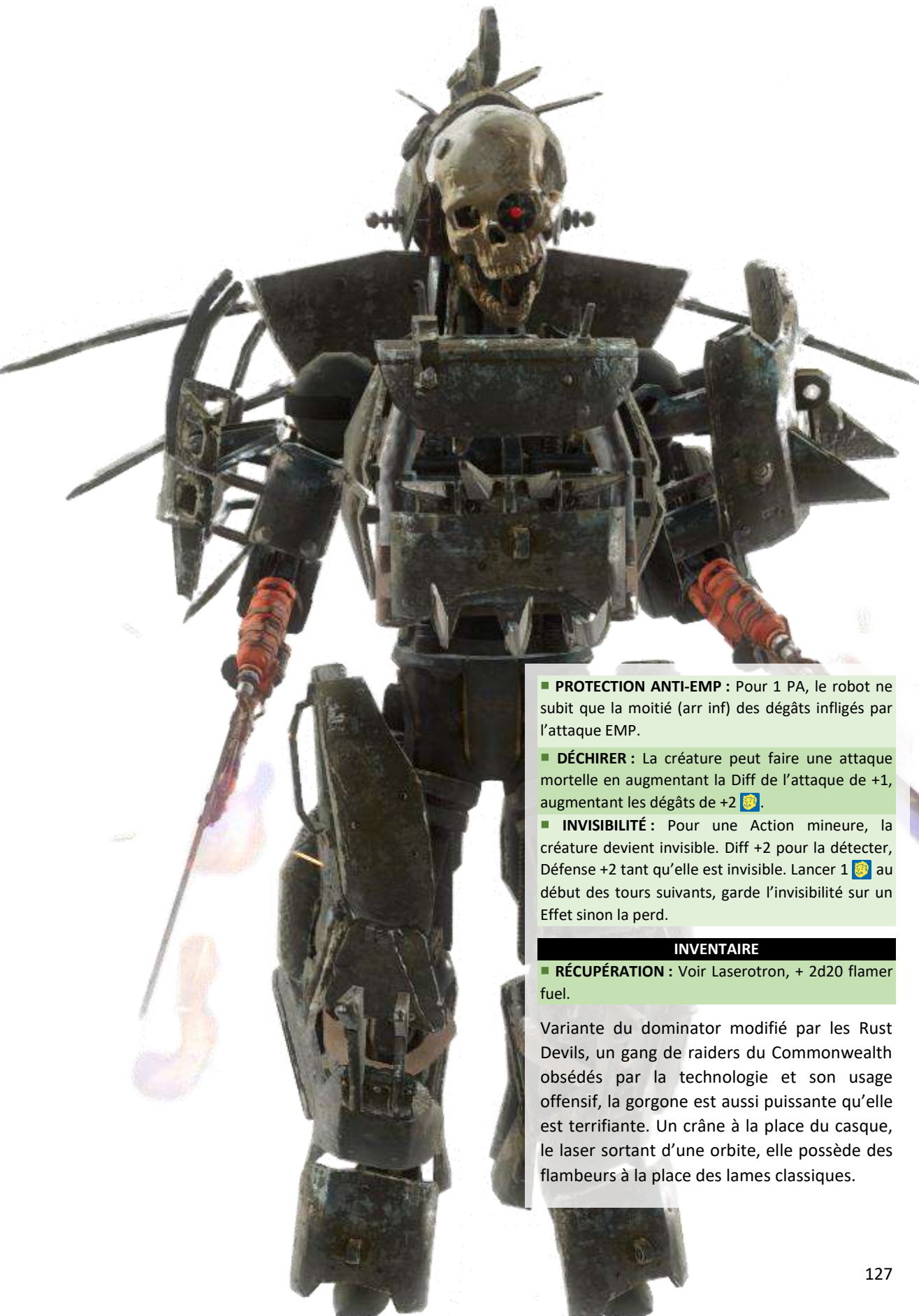
RD	RD	RD	RD
3	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **FLAMBEURS : CORPS + Mêlée (14), 5 Physiques**
Perforant 3, +4 d'Énergie Persistant
- **LASER : CORPS + Distance (14),**
9 d'Énergie Brutal, Portée Longue
- **AUTODESTRUCTION : 7 Physiques Blast**

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **RAPIDE :** La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.
- **SENS AIGUISÉS :** Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **AUTODESTRUCTION :** Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.
- **VISION NOCTURNE :** Le robot peut voir dans le noir complet. Il ne souffre pas des manuls inhérents aux nuances de lumière et peut réaliser des tests dans le noir complet.



■ **PROTECTION ANTI-EMP** : Pour 1 PA, le robot ne subit que la moitié (arr inf) des dégâts infligés par l'attaque EMP.

■ **DÉCHIRER** : La créature peut faire une attaque mortelle en augmentant la Diff de l'attaque de +1, augmentant les dégâts de +2 🎲.

■ **INVISIBILITÉ** : Pour une Action mineure, la créature devient invisible. Diff +2 pour la détecter, Défense +2 tant qu'elle est invisible. Lancer 1 🎲 au début des tours suivants, garde l'invisibilité sur un Effet sinon la perd.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Voir Laserotron, + 2d20 flamer fuel.

Variante du dominator modifié par les Rust Devils, un gang de raiders du Commonwealth obsédés par la technologie et son usage offensif, la gorgone est aussi puissante qu'elle est terrifiante. Un crâne à la place du casque, le laser sortant d'une orbite, elle possède des flambeurs à la place des lames classiques.

BOOK YOUR WASTELAND VACATION

Nuka-World

NOVATRON

Niveau 13, Robot
Créature Normale (95 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	6	5	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	15	2

RD 	RD 	RD 	RD 
3	3	Immuni	Immuni

ATTAQUES

- **GRIFFE** : CORPS + Mêlée (14), 5  Physiques
- **FUSIL LASER** : CORPS + Distance (14), 4  d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée Moyenne
- **LASER** : CORPS + Distance (14), 9  d'Énergie Brutal, Portée Longue

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

- **RAPIDE** : La créature peut utiliser plusieurs manœuvres de déplacement durant son tour et sa Défense gagne +1.

- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.

- **VISION NOCTURNE** : Le robot peut voir dans le noir complet. Il ne souffre pas des manuls inhérents aux nuances de lumière et peut réaliser des tests dans le noir complet.

- **GRIFFE ÉLECTRIQUE** : Pour une Action mineure, le lasérotron rend son attaque de griffe plus puissante, faisant des dégâts d'Énergie en plus de Physiques.

- **PROTECTION ANTI-EMP** : Pour 1 PA, le robot ne subit que la moitié (arr inf) des dégâts infligés par l'attaque EMP.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Laserotron.

Le novatron est une variante du laserotron qui hante encore les locaux de la RobCo Battlezone au parc d'attraction Nuka World. Cette partie de la zone galactique du parc était destinée à offrir aux visiteurs une expérience de combat de gladiateurs entre différents modèles de robots RobCo. Alors que l'arène faisait du marketing comme présentant des prototypes RobCo uniques, il est vite devenu évident pour les spectateurs que les combattants étaient des modèles RobCo standard avec des modifications principalement cosmétiques.

Le novatron se démarque néanmoins du laserotron par une de ses griffes remplacée par un fusil laser.



MISTER HANDY

Niveau 6, Robot

Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	3	Discours ■	3
A. de mêlée ■	3	Médecine	2
A. lourdes	3	Réparation	3
A. à énergie	2		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	0	Immunisté	Immunisté

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (9), 2 ☹️ Physiques, Portée Courte	
■ SCIE CIRCULAIRE : FOR + Mêlée (9), 3 ☹️ Physiques Perforant 1, Portée Courte	
■ LANCE-FLAMME : END + A. lourdes (9), 3 ☹️ d'Énergie Persistant, Cadence de tir 1, Portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES
■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.
■ ROBOT MISTER HANDY : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de PER liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles. Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).
■ MODULE D'ÉPURATION D'EAU : Une fois par scène hors combat, transforme 2 Eaux sales en 1 Eau purifiée en 10 min.

INVENTAIRE
■ RÉCUPÉRATION : Test d' INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 flamer fuel, 3 ☹️ matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun, 2 Effets = 1 matériau rare.



Un robot familier et bien connu à l'époque comme dans l'Amérique d'après-guerre. La gamme de robots Mister Handy compte une série de robots multifonctionnels qui ont été utilisés à tous les niveaux : de l'aide domestique à l'auto-usine et les applications militaires.

Histoire

Construit à l'origine par General Atomic International qui est ensuite entré en partenariat avec RobCo Industries, la gamme de Mister Handy a été développée pour produire également Miss Nanny et Mister Gutsy. Tous les modèles de Mister Handy disposent d'un motopropulseur à réaction qui leur permet de flotter. Ils disposent également tous d'une programmation sophistiquée, qui leur permet d'imiter, de comprendre et d'apprendre le comportement humain.

Plusieurs limiteurs dans leur système les empêchent de s'écarter de leur programmation principale, mais dans les unités où ces limiteurs sont retirés ou endommagés, il n'est pas rare de voir des Mister Handys développer leur propre personnalité indépendante et un niveau d'intelligence supérieure à leur conception originale.

L'original de la ligne, le Mister Handy, fut d'abord conçu comme une unité de service de réparation, de construction et d'entretien, mais est devenu plus tard un équipement de base dans de nombreux aspects de la vie

quotidienne américaine d'avant-guerre. A la maison, le Mister Handy remplissait le rôle d'un domestique, capable de faire le ménage, la cuisine et même de s'occuper des animaux comme des enfants. Son application commerciale incluait un usage à la sécurité légère ou encore au service clientèle.

Roleplay

Nombre de ces robots errent aujourd'hui dans les Terres désolées, leur réacteur nucléaire fonctionnant encore même des centaines d'années après la Grande Guerre.

Certains suivent encore leur programmation originale, servant dans les foyers et les entreprises où ils opéraient, apparemment inconscients du changement radical qui a eu lieu. Certains ont été récupérés et réutilisés pour répondre aux besoins de la vie post-apocalyptique en tant que préposés pour les marchands, barmans et même en tant que compagnons des voyage.



MISS NANNY

Niveau 6, Robot
Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	3	Athlétisme	2
A. de mêlée ■	3	Discours ■	3
A. lourdes	3	Médecine ■	3
		Réparation	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (9),	
2 Physiques, Portée Courte	
■ ROULEAU A PATISSERIE : FOR + Mêlée (9),	
3 Physiques, Portée Courte	
■ LANCE-FLAMME : END + A. lourdes (9),	
3 d'Energie Persistant, Cadence de tir 1, Portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.	
■ ROBOT MISTER HANDY : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de PER liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles. Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).	
■ MODULE D'ANALYSE COMPORTEMENTALE : Diff -1 aux tests de Discours.	
■ MODULE DE DÉTECTION DES DANGERS : Diff -1 aux tests de Survie, de détection des pièges et autres dangers.	

INVENTAIRE	
■ RÉCUPÉRATION : Voir Mr Handy.	

Après la popularité du Mister Handy dans les foyers américains d'avant-guerre, le modèle Miss Nanny a été lancé. Ce modèle a été conçu spécifiquement pour soigner les nouveau-nés et garder les enfants.

Le modèle Miss Nanny présente une voix féminine amicale et est équipé de sous-programmes d'éducation infantile et de

gestion de l'indiscipline, de détection accrue des dangers et d'analyse sonore pour comprendre les besoins des enfants trop jeunes pour parler.

MISTER FARMHAND

Niveau 6, Robot

Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES				
Mains nues		3	Discours	1
A. de mêlée ■		4	Médecine	2
A. légères ■		4	Réparation ■	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (10), 2 🧠 Physiques, Portée Courte	
■ SCIE CIRCULAIRE : FOR + Mêlée (11), 3 🧠 Physiques Perforant 1, Portée Courte	
■ FUSIL DE CHASSE : AGI + A. légère (11), 6 🧠 Physiques Perforant 1, 2 mains, Cadence de tir 0, Portée M	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.	
■ ROBOT MISTER HANDY : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de PER liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles. Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).	
■ MODULE D'ÉPURATION D'EAU : Une fois par scène hors combat, transforme 2 Eaux sales en 1 Eau purifiée en 10 min.	

INVENTAIRE

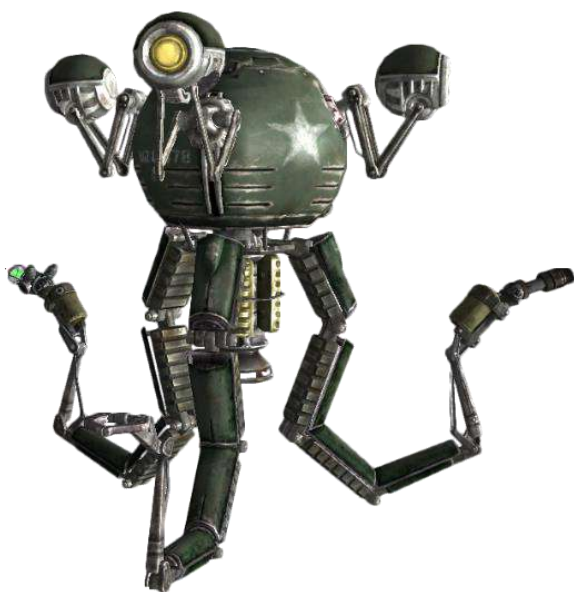
■ RÉCUPÉRATION : 1 sac de fertilisant, 2 fruits mutants. Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 munitions de .308, 2 🧠 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

La société Vault-Tec, en particulier les membres du centre de recherche agricole Vault-Tec, a reprogrammé le Mister Handy ordinaire en Mister Farmhand, dédié à l'aide à la ferme pour s'occuper des champs, des troupeaux de bétail et de l'extermination de la vermine.

Le Mister Farmhand est reconnaissable à son accent rural masculin, stéréotype du fermier de l'ouest américain et à sa couleur orange foncé.

Aujourd'hui encore, les ouvriers agricoles robotiques font pousser les cultures dans les fermes du pays qui en étaient équipés avant-guerre. Leur vie au grand air permanent les ayant fortement abimés, ils sont souvent rouillés avec des bras en moins.





MISTER GUTSY

Niveau 7, Robot

Personnage Notable (104 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues ■	4	A. à énergie	2
A. de mêlée	2	Athlétisme	1
A. légères ■	4	Discours	1
A. lourdes ■	4	Réparation	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (10), 3 Physiques, Portée Courte	
■ PISTOLET 10MM AUTOMATIQUE : AGI + A. légères (11), 4 Physiques Burst, Fiable, Combat rapproché, Imprécise, Cadence de tir 4, Portée C	
■ LANCE-FLAMME : END + A. lourdes (10), 4 d'Énergie Persistant, Cadence de tir 1, Portée C	

CAPACITÉS SPÉCIALES	
■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les	

maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.

■ **ROBOT MISTER HANDY** : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduit la Diff des tests de **PER** liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles.

Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).

■ **MISTER GUTSY** : Robot militaire : +1 aux dégâts (inclus dans le statblock) et armure standard de Mister Gutsy.

Diff +2 aux test de Discours pour parler ou donner un ordre au Mister Gutsy sans porter un treillis militaire.

■ **CAPTEURS DE RECONNAISSANCE** : Diff -1 aux tests de **PER** + Discrétion pour voir les opposants cachés et Diff +1 aux tests de Discrétion de ceux qui tentent de ne pas être détectés par Mister Gutsy.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Voir Mr Handy + 3d20 munitions de 10mm.

Le potentiel des robots Mister Handy n'a pas échappé à l'armée américaine, qui a passé commande à General Atomic International pour créer une ligne militaire.

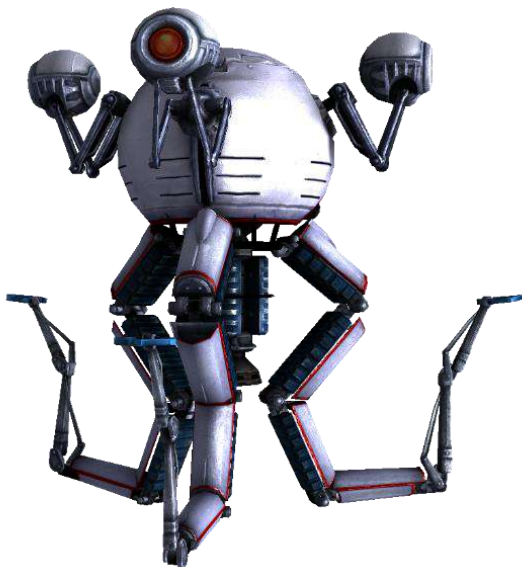
Doté d'un blindage intégré, d'armes mortelles, d'une mise à jour de ses l'analyse sensorielle, le Mister Gutsy est un robot de protection individuelle efficace. Sa programmation militaire spécialisée lui permet de recevoir et comprendre les ordres en temps réel et de se battre aux côtés de soldats humains.

Les nombreux Mister Gutsys encore en activité sont aujourd'hui en manque d'ordres militaires, incapables de comprendre que la guerre est finie et que leurs commandants sont morts depuis longtemps, continuant inlassablement la chasse aux communistes.

Ils sont généralement trouvés en train de protéger les bases militaires sur lesquelles ils servaient ou de se promener à proximité. Ils sont souvent hostiles à tout ce qu'ils rencontrent, bien que quelques-uns aient réussi à tromper un Mister Gutsy en lui faisant croire qu'ils étaient des membres de l'armée

américaine afin d'éviter les conflits avec la dangereuse machine.

De couleur vert kaki militaire, les Mister Gutsy arborent une étoile blanche sur leur corps rond.



MISTER ORDERLY

Niveau 6, Robot

Personnage Notable (90 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	3	Discours	2
A. de mêlée ■	4	Médecine ■	4
A. légères	1	Réparation	1
A. à énergie ■	4		

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES	
■ PINCE : FOR + Mains nues (9), 3	Physiques, Portée Courte
■ SCIE CIRCULAIRE : FOR + Mêlée (9), 3	Physiques Perforant 1, Portée Courte
■ EMETTEUR LASER : AGI + A. à énergie (9), 3	d'Énergie Perforant 1, Cadence de tir 2, Portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

■ **ROBOT MISTER HANDY** : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de **PER** liés à la vue et l'odorat de 1. Equipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles.

Capacité de charge fixe à 150 points de charge. Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).

■ **MODULE DE SUPPORT MEDICAL** : Diff -1 aux tests de Médecine.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Voir Mr Handy + 1d4 stimpaks et 1d4 antibiotiques.

Le Mister Orderly est dédié aux actes médicaux et à la chirurgie. Il n'est pas difficile de le distinguer d'un Mister Handy car il est entièrement blanc, les bras arborant un liseré rouge. Cependant, il a la même voix de majordome britannique de la série de robots Mister Handy.



MISTER TORTURER

Niveau 7, Robot

Personnage Notable (104 XP)

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

COMPÉTENCES

Mains nues	4	A. à énergie	2
A. de mêlée ■	4	Discours ■	4
A. lourdes ■	4	Médecine	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
19	14	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
75 kg	-	3

RD	RD	RD	RD
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCE PERFORANTE** : FOR + Mains nues (10), 4 Physiques Perforant 1, Portée Courte
- **SCIE CIRCULAIRE AFFÛTÉE** : FOR + Mêlée (10), 5 Physiques Perforant 1, Persistant, Portée C
- **LANCE-FLAMME EXTRA FLAMME** : END + A. lourdes (10), 4 d'Énergie Persistant, Cadence de tir 1, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation.
- **ROBOT MISTER HANDY** : Vision à 360° et capteurs d'odeurs, chimiques et de radiations réduisent la Diff des tests de PER liés à la vue et l'odorat de 1. Équipé de propulseurs et se déplaçant en lévitation, ne souffre pas des malus inhérents aux terrains difficiles.
Capacité de charge fixe à 150 points de charge.
Fonctionnement des bras différent des créatures humanoïdes (voir LdB p54).

- **MISTER GUTSY** : Robot militaire : +1 aux dégâts (inclus dans le statblock) et armure standard de Mister Gutsy.

Diff +2 aux test de Discours pour parler ou donner un ordre au Mister Gutsy sans porter un treillis militaire.

- **MODULE D'ANALYSE COMPORTEMENTALE** : Diff -1 aux tests de Discours.

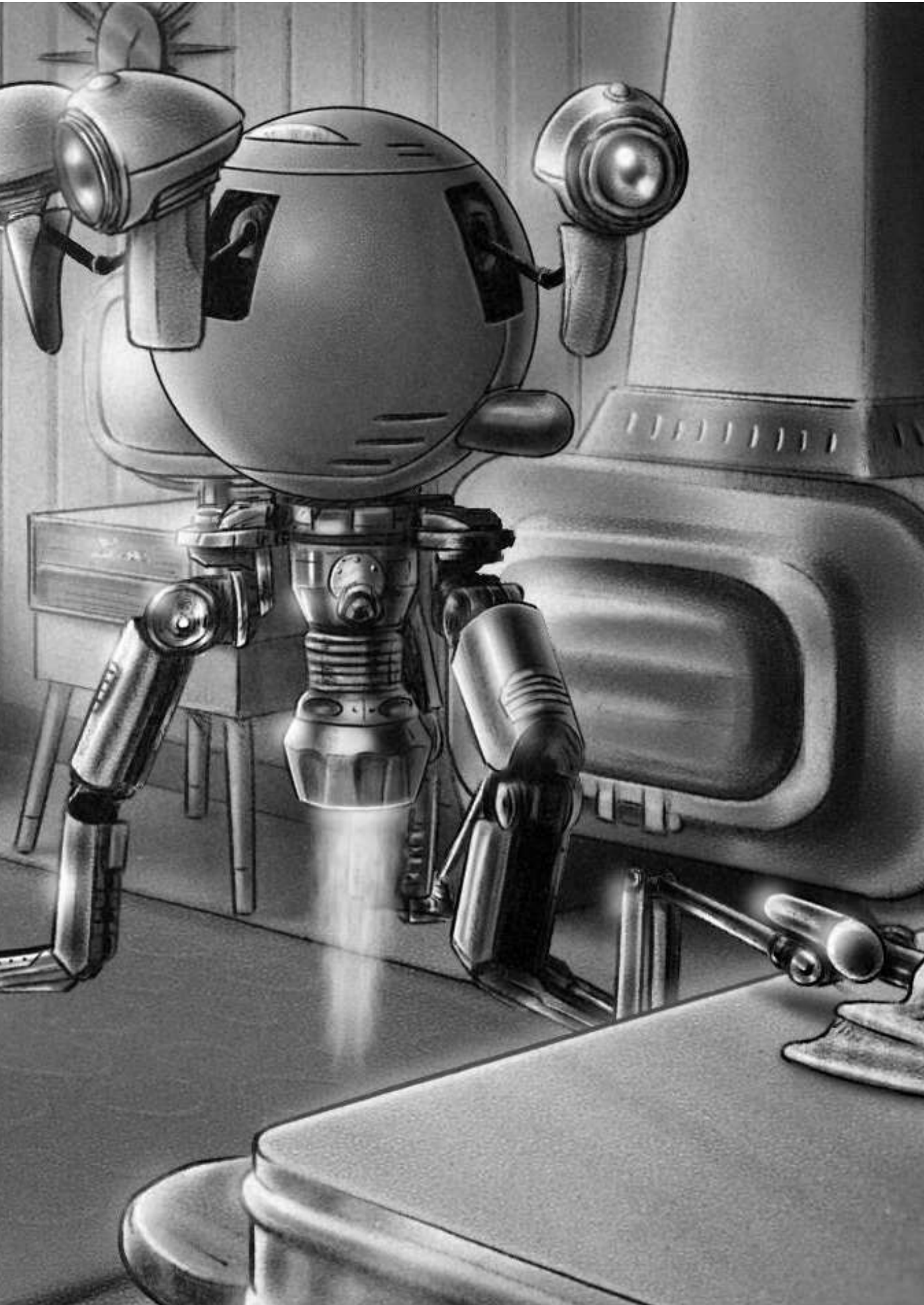
- **MODULE DE SUPPORT MEDICAL** : Diff -1 aux tests de Médecine.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Mr Handy.

« Je ne sais pas ce que vous pensez avoir entendu, ou de qui vous pensez l'avoir entendu, mais nous ne menons pas, je le répète, des expériences sur le dépassement de la tolérance au seuil de la douleur. Ni, et je ne saurais trop insister sur ce point, nous ne sommes pas non plus en train de créer des prototypes d'appendices pour des soi-disant Mister Torturer, pour aucune agence du gouvernement. Et, écoutez, même si nous l'étions, ce que nous ne sommes pas, ce ne serait pas une torture. Ce serait... un interrogatoire amélioré. C'est l'Amérique, nom de Dieu ! »

- Holobande de Sergei, employé du Centre de Recherche RobCo





PROTECTRON

Niveau 3, Robot
Créature Normale (24 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
5	5	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD	RD	RD	RD
2	1	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES** : CORPS + Mêlée (7), 2 Physiques
- **LASERS DE BRAS** : CORPS + Distance (7), 3 d'Energie Burst Perforant 1, Cadence de tir 4, Portée Courte
- **AUTODESTRUCTION** : 6 Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE** : Dans tout le Commonwealth, il existe des protectrons avec diverses personnalités, programmées à des fins différentes. Voir les Personnalités de protectron à côté et en choisir une à la guise de la MJ.
- **LASERS DE BRAS** : Si un des bras du protectron souffre d'une blessure grave, la cadence de tir passe à 2. Si les deux bras sont ainsi endommagés, les lasers de bras ne sont plus utilisables.
- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le protectron peut se lâcher avec ses lasers de bras. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +4 (pour un total de 7 , 5 si un des bras souffre d'une blessure grave), ce qui lui permet d'utiliser l'effet Burst sans dépenser de munitions.
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 charges de cellule de fusion, 3 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

« Protéger et servir. »

L'un des modèles les plus répandus et les plus populaires du catalogue de RobCo Industries, le Protectron est un robot de travail peu coûteux, capable d'effectuer une grande variété de tâches, de la construction à la sécurité en passant par les tâches de bureau et le contrôle de ticket de métro. Produit à partir de 2063, c'est un robot de travail bipède compact avec une paire de pinces à trois doigts. A distance, il utilise des lasers intégrés à ses bras. Le tout servant pour l'autodéfense. Le grand dôme contient les capteurs optiques primaires (généralement trois). L'unité centrale de traitement qui contient la personnalité synthétique du robot et l'inhibiteur de combat se situe dans le dos.

Si les protectrons sont inoffensifs la plupart du temps, ils deviennent hostiles quand ils sont attaqués.

PERSONNALITÉS DE PROTECTRON

- **POMPIER : Détection des risques d'incendie** : Le protectron n'est pas hostile à moins qu'un personnage ne brandisse quoi que ce soit qui serait un risque d'incendie (comme un briquet, un cocktail Molotov ou un lance-flammes par exemples), dans ce cas le protectron devient hostile envers cet individu.

- **POLICIER : Détection d'usage abusif de l'armement** : Le protectron n'est pas hostile à moins de dégainer son arme et de tirer un coup en sa présence, même s'il n'est pas la cible, dans ce cas le protectron devient hostile envers cet individu.

- **OUVRIER : Sécurité avant tout** : Le protectron n'est pas hostile à moins que quelqu'un ne porte pas une forme de casque en sa présence, dans ce cas le protectron devient hostile envers cet individu.

- **SECOURISTE : Protection rapprochée** : Le protectron n'est pas hostile à moins que quelqu'un ou quelque chose attaque une autre créature, dans ce cas le protectron devient hostile envers l'agresseur.

- **AGENT DE METRO : Jeton de métro** : Le protectron n'est pas hostile et vient demander à tous ceux qu'il voit un jeton de métro. S'il lui en est fourni un, il reste amical. Sinon, le protectron devient hostile envers tous ceux qui ne peuvent pas lui fournir un jeton de métro.



PROTECTRON POMPIER

Niveau 9, Robot

Créature Normale (67 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	6	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

RD	RD	RD	RD
3	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Mêlée (9)**, 2 Physiques
- **CRYO-GUN DE BRAS : CORPS + Distance (9)**, 4 d'Énergie Stun Burst, Imprécise, Cadence de tir 4, Portée Courte
- **AUTODESTRUCTION : 6** Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE : Pompier**. La personnalité par défaut est celle de pompier (voir Personnalités de protectron).
- **CRYO-GUN DE BRAS** : Si un des bras du protectron souffre d'une blessure grave, la cadence de tir passe à 2. Si les deux bras sont ainsi endommagés, les cryo-gun de bras ne sont plus utilisables.
- **EN DÉCOUDRE** : Une fois par combat, le protectron pompier peut se lâcher avec son cryo-gun de bras. Il gagne alors un bonus de Cadence de tir de +4 (pour un total de 8 , 6) si un des bras souffre d'une blessure grave, ce qui lui permet d'utiliser l'effet Burst sans dépenser de munitions.
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Protectron + 1d20 charges de cellule cryogénique.

Les protectrons pompier possèdent des cryo-gun de bras capable de lancer un spray cryogénique pour éteindre les incendies ou se défendre.

PROTECTRON POLICIER

Niveau 9, Robot
Créature Normale (67 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	6	4	-	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

RD	RD	RD	RD
3	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES** : CORPS + Mêlée (11), 2 Physiques
- **TASER** : CORPS + Mêlée (11), 4 d'Énergie Stun
- **AUTODESTRUCTION** : 6 Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE** : **Policier**. La personnalité par défaut est celle de Policier (voir Personnalités de protectron).
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Voir Protectron.

PROTECTRON SECOURISTE

Le protectron secouriste a les mêmes statistiques que le protectron policier bien que son taser s'appelle ici un défibrillateur.

Quand il voit un personnage au sol, il s'y dirige pour lui envoyer une décharge en vue de le ranimer, qu'il soit mourant ou non.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE** : **Secouriste**. La personnalité par défaut est celle de secouriste (voir Personnalités de protectron).

PROTECTRON OUVRIER

Niveau 10, Robot
Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
7	6	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	13	1

RD	RD	RD	RD
4	3	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCE GAUCHE** : CORPS + Mêlée (9), 3 Physiques Stun
- **PISTOLET A CLOU DE BRAS DROIT** : CORPS + Distance (9), 10 Physiques Fracassant, Blessures sales, 2 mains, Imprécise, Cadence de tir 2, Portée Moyenne
- **AUTODESTRUCTION** : 6 Physiques Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **PERSONNALITÉ PROGRAMMÉE** : **Ouvrier**. La personnalité par défaut est celle d'ouvrier (voir Personnalités de protectron).
- **PISTOLET A CLOU DE BRAS** : Si le bras droit du protectron souffre d'une blessure grave, le pistolet à clou de bras n'est plus utilisable.
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Réparation Diff 1 pour extraire Armure de chantier (optiques, bras, jambes), Armure diable de chantier (Corps principal, nécessite le perk Armurier 1 ou Expert en robotique 1), Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 2d20 charges de cellule de fusion et 1d20 clous de rail, 3 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1 Effet = 1 matériau peu commun.

Ces robots industriels robustes comportent une tête renforcée, une cage sur le dos pour aider à protéger l'inhibiteur de combat et une couleur jaune distinctive. Aide à la maintenance, travaux lourds, les ouvriers sont

utilisés autant dans les usines que dans les mines, les casses, les déchetteries et autres lieux nécessitant une forte main d'œuvre.



SENTINELLE – SENTRY BOT

Niveau 15, Robot

Créature Normale (109 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
10	6	4	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
40	16	1

RD	RD	RD	RD
6	5	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **COUP : CORPS + Mêlée (14), 8** Physiques Brutal
- **GATLING EMBARQUÉE : CORPS + Distance (15), 5** Physiques Burst Dégâts étendus Gatling, Cadence de tir 5, Portée Moyenne
- **LANCE-MISSILE EMB. : CORPS + Distance (14), 11** Physiques Blast, Portée Longue
- **LANCE-GRENADE EMB. : CORPS + Distance (14), 6** Physiques Blast, Portée Moyenne
- **AUTODESTRUCTION : 25** Physiques Radioactif Blast

CAPACITÉS SPÉCIALES

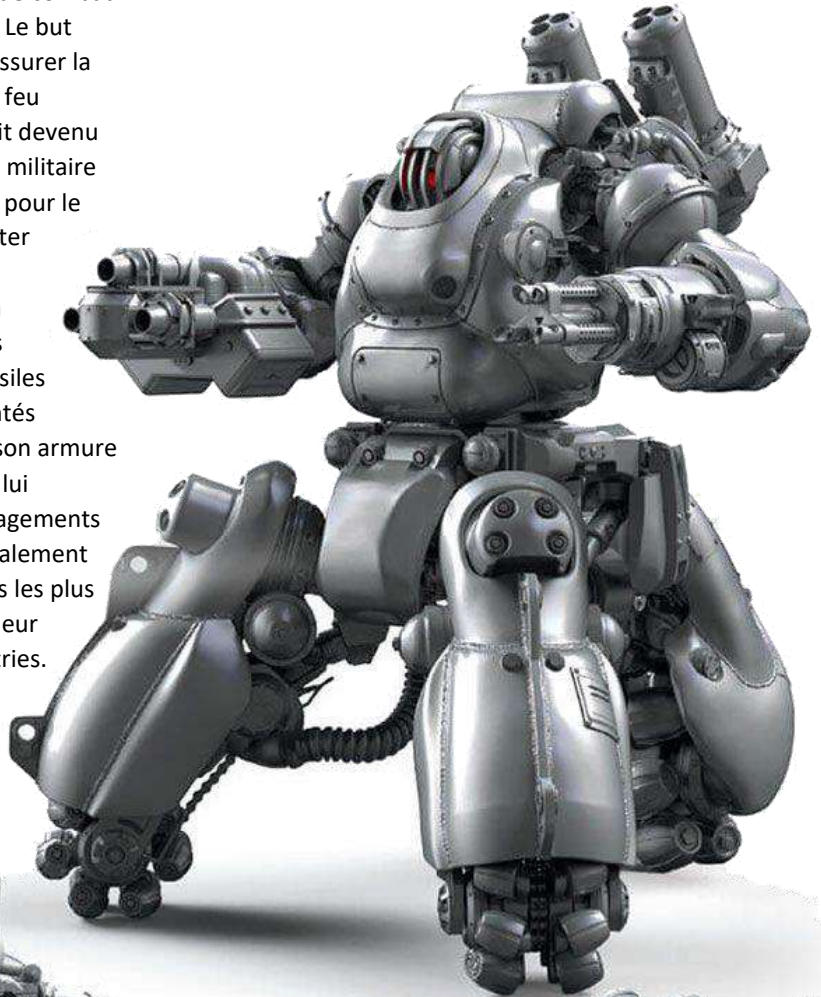
- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **GROSSE** : La créature est plus grosse que la plupart. HP +1 x niveau mais Déf -1 (1 minimum) et blessure grave à 7+ dégâts subis au lieu de 5+.
- **SENS AIGUISÉS** : Un ou plusieurs sens de la créature sont supérieurement efficaces. Diff -1 aux tests de PER.
- **AGRESSIVE** : La créature est prête à l'attaque quand elle sent une proie. Elle génère 1 PA quand elle entre en scène (pour le groupe si c'est une alliée des PJ, sinon pour la MJ).
- **AUTODESTRUCTION** : Si ses deux bras ont subi une blessure grave ou s'il est à la moitié de ses PV, le robot se déplace vers l'ennemi le plus proche et utilise une Action majeure pour enclencher son autodestruction. Il explose sur sa zone.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 3 pour extraire 2 réacteurs à fusion, 4d20 munitions de 5mm, 1d4 missiles, 2d4 grenades à fragmentation, 6 matériaux communs +1 par PA dépensé. 1

Effet = 1d4 matériau peu commun, 2 Effets = 1d4 matériau rare.

La classe la plus lourde de robots de combat des forces armées des États-Unis. Le but unique du robot sentinelle est d'assurer la sécurité grâce à une puissance de feu écrasante. Le robot sentinelle était devenu une pièce standard d'équipement militaire dès 2063. Le laserotron est conçu pour le combat au corps à corps et le Mister Gutsy est un touche-à-tout. La sentinelle, elle, engage l'ennemi à distance avec une variété d'armes comme des gatling, des lance-missiles et même des lance-grenades montés à l'arrière. Dans le même temps, son armure épaisse et ses multiples systèmes lui permettent de survivre à des engagements prolongés. La sentinelle est généralement considérée comme l'un des robots les plus dangereux jamais créés et le meilleur robot de combat de RobCo Industries. Les modèles récents ont également la possibilité de s'autodétruire pour empêcher l'ennemi de récupérer le robot.





SYNTHÉTIQUES - SYNTHS

Créés par le mystérieux Institut, les synthétiques sont des androïdes qui possèdent à la fois des éléments mécaniques et biologiques.

Les synthétiques de la première génération ressemblent aux humains mais ne sont rien de plus qu'une IA intelligente contrôlée, tandis que ceux de troisième génération imitent parfaitement l'être humain et assument totalement une identité humaine, à tel point qu'ils peuvent être programmés pour croire qu'ils le sont.

Les synthétiques sont craints par beaucoup à travers les Terres désolées à cause des rumeurs entourant l'Institut et pour leur capacité à vivre parmi les populations humaines sans être découverts. L'histoire racontant la découverte accidentelle d'une personne importante au sein d'une communauté qui avait été remplacée par un synthétique, de ses émotions à ses souvenirs, renforce cette crainte.

La capacité des synthétiques à être conscients d'eux-mêmes, d'intelligence et de sensibilité humaines, signifie également que parfois ils s'échappent, rêvant de cette liberté de conscience et d'actes propre aux humains. Des groupes comme le Réseau du Rail considèrent les synthétiques possédant cette sensibilité comme des êtres vivants et cherchent à les libérer du contrôle de l'Institut. Tous les synthétiques créés par l'Institut possèdent un numéro d'identification commençant par une lettre, puis un chiffre, un tiret et deux autres chiffres.

SYNTHÉTIQUE

Niveau 4, Synthétique Robot

Créature Normale (31 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

RD	RD	RD	RD
2 (1)	3 (2)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MATRAQUE DE CHOC** : CORPS + Mêlée (8), 5 d'Énergie, Portée Courte
- **LASER DE L'INSTITUT AMÉLIORÉ À STIMULATEUR PHOTONIQUE** : CORPS + Distance (8), 4 d'Énergie Brutal Burst, Combat rapproché, Imprécis, Cadence de tir 3, Portée Courte

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **IMMUNISÉE À LA PEUR** : La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 3d20 charges de cellule de fusion, Jambe de synthétique x2, Bras de synthétique x2, Tête de synthétique, 1 cellule de fusion avec 1d20 charges.

Les synthétiques de 1^{ère} génération sont généralement rencontrés en groupes de quatre ou plus dans les zones contrôlées par l'Institut.

S'ils ressemblent à des humains dans la forme et la posture, ils ne possèdent même pas de peau synthétique, laissant apparaître toutes leurs pièces mécaniques, la plupart du temps abimées.

Bien qu'intelligents et aptes au combat, ils ne possèdent pas la conscience supérieure des synthétiques de 2^{ème} ou 3^{ème} génération.



CHASSEUR

Niveau 11, Synthétique

Personnage Notable (162 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	2	Discours	3
A. de mêlée ■	3	Discretion ■	4
A. à énergie ■	4	Réparation	3
Crochetage	2	Science	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	17	2

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1 🧠	2

RD 🛡️	RD ⚡	RD ☢️	RD 🟢
4 (2 😊)	5 (2 😊)	1	1

ATTAQUES

- **MATRAQUE DE CHOC** : FOR + Mêlée (10), 6 🧠 d'Énergie, Portée Courte
- **FUSIL LASER LONG DE L'INSTITUT À AGITATEUR PHOTONIQUE À CROSS COMPLÈTE** : PER + A. à énergie (12), 4 🧠 d'Énergie Perforant 1 Brutal Burst, Imprécis, Cadence de tir 3, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **SYNTHÉTIQUE DE 3^{ÈME} GÉNÉRATION** : Le personnage est un synthétique de 3^{ème} génération, un androïde biomécanique créé par l'Institut. S'il est fait de chair, de sang et d'os, il ne vieillit pas, n'as besoin de dormir que 4 heures par nuit, ne prend ni ne perd de poids et est résistant aux poisons, radiations et maladies (Diff -1 aux tests de résistance).

De plus, le synthétique de 3^{ème} génération passe pour un humain et toute tentative de l'inspecter révèle qu'il est humain. Seule la récupération de ses composants synthétiques dans son cerveau permet de l'identifier comme synthétique.

Un synthétique de 3^{ème} génération remplaçant quelqu'un dans la population humaine gagne un bonus de 2d20 à tous les jets relatifs à usurper l'identité de l'individu, possédant ses connaissances, ses souvenirs et s'exprimant à sa manière.

- **IMMUNISÉ A LA PEUR** : Le personnage ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacé d'aucune manière que ce soit.

- **ACCÈS À L'INSTITUT** : Le personnage peut utiliser la technologie de téléportation de l'Institut pour y entrer et en partir à sa guise.

INVENTAIRE

- **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Médecine ou Science Diff 2 pour extraire les composants synthétiques du cerveau, Torse de synthétique lourd, Jambe de synthétique lourde x2, Bras de synthétique lourd x2, 1 cellule de fusion avec 3d20 🧠 charges, Richesse 2.

- **BOUCHERIE** : Test d'END + Survie Diff 0 pour extraire 1d6 viandes humaines, +1 par PA dépensé. Test d'AGI + Médecine Diff 1 pour extraire 1d4 poches de sang. Test d'INT + Médecine Diff 4 pour extraire la puce de coursier du cerveau.

Les chasseurs sont redoutés par ceux qui connaissent leur existence. Ces synthétiques de 3^{ème} génération agissent pour le Bureau de Rétention Synthétique de l'Institut qui les envoie récupérer les synthétiques évadés, ainsi qu'un certain nombre d'autres missions sensibles. Les chasseurs sont hautement entraînés. Ils possèdent une force et une constitution très élevée.

Lorsqu'un synthétique de 3^{ème} génération est sélectionnés pour devenir un chasseur, il reçoit une mise à niveau de ses implants neurologiques qui lui donne des connaissances spécifiques en armes, combat et espionnage afin de mener à bien ses missions. Il subit également l'implant d'une puce de chasseur qui lui permet d'être suivi et qui lui offre la possibilité de se téléporter dans et hors de l'Institut.

Les chasseurs ont tous un X comme première lettre de leur code d'identification.

PATROUILLEUR SYNTHÉTIQUE

Niveau 7, Synthétique

Personnage Normal (52 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	3	Discrétion	3
A. de mêlée ■	3	Réparation	2
A. à énergie ■	4	Science	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
110 kg	+1	-

RD	RD	RD	RD
3	4	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES
<ul style="list-style-type: none"> ■ MATRAQUE DE CHOC : FOR + Mêlée (10), 6 d'Énergie, Portée Courte ■ LASER LONG DE L'INSTITUT À CONDENSATEUR BOOSTÉ À LUNETTE COURTE : PER + A. à énergie (10), 4 d'Énergie Burst, Cadence de tir 2, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> ■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation. ■ IMMUNISÉ A LA PEUR : Le personnage ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacé d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> ■ RÉCUPÉRATION : Torse de synthétique robuste, Jambe de synthétique robuste x2, Bras de synthétique robuste x2, 1 cellule de fusion avec 3d20 charges.

Les patrouilleurs sont des synthétiques de 2^{ème} génération. Ils ressemblent davantage à un humain que leurs homologues de 1^{ère} génération. Ils ont une couverture au moins partielle de leurs organes et membres mécaniques avec ce qui semble être une tentative de peau synthétique, bien que pour de nombre d'entre eux, elle ait mal vieilli et manque par endroits, exposant les pièces robotiques en-dessous. Les patrouilleurs ont

également des visages plus humains, avec certains traits presque complets, mais pas de cheveux. Ils sont plus forts, plus résistants et mieux programmés au combat que la 1^{ère} génération et servent de force de frappe supplémentaire pour protéger les lieux et zones contrôlées par l'Institut.

SOLDAT SYNTHÉTIQUE

Niveau 16, Synthétique

Personnage Normal (116 XP)

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

COMPÉTENCES			
Mains nues	5	Athlétisme	5
A. de mêlée ■	5	Discrétion	3
A. à énergie ■	5	Réparation	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
24	13	1

CHARGE MAX	BONUS MÊLÉE	PC
115 kg	+1	-

RD	RD	RD	RD
3	4	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES
<ul style="list-style-type: none"> ■ MATRAQUE DE CHOC : FOR + Mêlée (13), 6 d'Énergie, Portée Courte ■ LASER LONG DE L'INSTITUT À CONDENSATEUR BOOSTÉ À LUNETTE COURTE : PER + A. à énergie (12), 4 d'Énergie Burst, Cadence de tir 2, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES
<ul style="list-style-type: none"> ■ ROBOT : Le personnage est une création technologique. Il est immunisé à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Il ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soigné avec Médecine mais avec Réparation. ■ IMMUNISÉ A LA PEUR : Le personnage ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacé d'aucune manière que ce soit. ■ AGRESSIF : Le personnage est prêt à l'attaque quand il sent le danger. Il génère 1 PA quand il entre en scène (pour le groupe si c'est un allié des PJ, sinon pour la MJ).

INVENTAIRE
<ul style="list-style-type: none"> ■ RÉCUPÉRATION : Voir Patrouilleur synthétique.

Les soldats synthétiques sont également de 2^{ème} génération, spécifiquement construits

pour les combats les plus violents. Alors qu'ils partagent de nombreuses similitudes avec les autres synthétiques de 2^{ème} génération, comme de la peau et des traits humains, ils ne sont pas aussi similaires que ceux de 3^{ème} génération. Ils possèdent cependant des améliorations significatives de leur capacité à utiliser les armes de mêlée, et portent une armure intégrée à leur corps, ce qui les rend considérablement plus résistants au combat.

Souvent un ou deux soldats accompagnent les patrouilleurs et groupes de synthétiques de 1^{ère} génération pour garder les lieux stratégiques et sensibles de l'Institut.



TOURELLES AUTOMATIQUES - TURRETS

Utilisée par l'armée américaine comme sécurité automatisée et par certaines institutions privées pour assurer une protection contre les intrus, les tourelles peuvent être trouvées n'importe où : dans les bâtiments administratifs, les bases militaires et ont souvent été réaffectées et reprogrammées pour défendre les colonies, avant-postes et camps de pillards. Toutes les tourelles, qu'elles soient sur trépied ou murales, possèdent des capacités autonomes et des circuits de ciblage amélioré pour plus de précision ainsi que des scanners biométriques leur permettant de distinguer l'ami de l'ennemi.

TOURELLE MK I

Niveau 5, Robot

Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	-	3	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

RD	RD	RD	RD
1	1	Immunié	Immunié

ATTAQUES

■ **MITRAILLETTE** : CORPS + Distance (9), 5 Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 3, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.
- **IMMUNISÉE A LA PEUR** : La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 3d20 de munition de 5,56mm, 2 matériaux peu communs, 1 Effet = 1 matériau rare.

Cette tourelle automatisée est une unité autoportantes qui peut être placée sur n'importe quelle surface plane qui présente assez de place pour son trépied. La carrosserie de la tourelle est souvent peinte en noir ou en vert et porte parfois encore le sigle original du modèle.

Les tourelles sont un redoutable moyen de dissuasion, tirant des obus de 5,56mm à un rythme rapide et avec une haute précision grâce au système de ciblage avancé. Ces systèmes peuvent être piratés et reprogrammés si la tourelle est connectée à un terminal.

Les modèles MK III et V sont plus puissants et plus résistants que le MK I mais possèdent les mêmes capacités spéciales et inventaire.

TOURELLE MK III

Niveau 10, Robot


Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	-	4	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

RD 	RD 	RD 	RD 
2	1	Immunisté	Immunisté

ATTAQUES

■ **MITRAILLETTE : CORPS + Distance (12),**
7  Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 3, Portée Moyenne

TOURELLE MK V

Niveau 14, Robot


Créature Normale (102 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
9	5	-	5	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	1

RD 	RD 	RD 	RD 
4	2	Immunisté	Immunisté

ATTAQUES

■ **MITRAILLETTE : CORPS + Distance (14),**
9  Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 3, Portée Moyenne



TOURELLE MURALE

Niveau 5, Robot

Créature Normale (38 XP)


CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	-	3	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2



RD 	RD 	RD 	RD 
1	1	Immunisté	Immunisté

ATTAQUES

■ **MITRAILLETTE : CORPS + Distance (9),**
5  Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 3, Portée Moyenne


CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ROBOT :** La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

■ **PETITE :** La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **IMMUNISÉE A LA PEUR :** La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION :** Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 3d20 de munition 10mm, 2  matériaux peu communs, 1 Effet = 1 matériau rare.

Les tourelles murales sont beaucoup plus petites que leurs homologues autoportantes. Logées dans de petits boîtiers hémisphériques qui peuvent être accrochés aux murs ou aux plafonds, elles peuvent se fondre facilement dans le décors si elles sont bien placées.

Ces petites tourelles tirent des munitions de 10mm. Bien qu'elles soient plus petites, elles disposent de la même technologie de ciblage avancée et de scanners biométriques que celles autoportantes.

La version 3 coups possède une puissance de feu et une cadence de tir améliorées mais possèdent les mêmes capacités spéciales et inventaire.

TOURELLE MURALE 3 COUPS

Niveau 10, Robot

Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	-	5	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD	RD	RD	RD
2	1	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

■ **MITRAILLETTE** : CORPS + Distance (13), 5 ☠️ Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 6, Portée Moyenne

TOURELLE MURALE LASER

Niveau 5, Robot

Créature Normale (38 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
6	5	-	3	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD	RD	RD	RD
1	1	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

■ **LASER** : CORPS + Distance (9), 4 ☠️ d'Énergie Perforant 1, Burst, Cadence de tir 3, Portée Moyenne

CAPACITÉS SPÉCIALES

■ **ROBOT** : La créature est une création technologique. Elle est immunisée à la faim, la soif, le sommeil, la suffocation, le poison, les radiations, les maladies. Elle ne peut pas utiliser la nourriture ou les boissons et n'est pas soignée avec Médecine mais avec Réparation.

■ **PETITE** : La créature est plus petite que la plupart. HP = CORPS + ½ Niveau (arr sup), Défense +1. Une blessure grave la tue.

■ **IMMUNISÉE A LA PEUR** : La créature ne peut pas être la cible d'intimidation ou menacée d'aucune manière que ce soit.

INVENTAIRE

■ **RÉCUPÉRATION** : Test d'INT + Science Diff 1 pour extraire 1 cellule de fusion de 3d20 charges, 2 ☠️ matériaux peu communs, 1 Effet = 1 matériau rare.



Cette variante de tourelle murale tire un laser à plusieurs reprises en succession rapide. Comme les autres tourelles, elle assure la sécurité de lieux comme les abris, les immeubles de bureaux et les bases militaires.

La version laser possède également sa version 3 coups et possède les mêmes capacités spéciales et inventaire.

TOURELLE MURALE LASER 3 COUPS

Niveau 10, Robot

Créature Normale (74 XP)

CORPS	TÊTE	MÉLÉE	DIST	AUTRE
8	5	-	5	-

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD	RD	RD	RD
2	2	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

■ **LASER** : CORPS + Distance (13), 5 ☠️ Physiques Stun, Burst, Cadence de tir 6, Portée Moyenne