

## Bestiaire Fallout

### Abréviations:

- HP = Points de santé
- PA = Points d'Action
- FM = Force Morale
- CC = Chance critique
- CA = Classe d'Armure
- Normal, Laser, Feu, Plasma, Explosions, IEM/Elec = Résistance à ce type de dégâts
- RP = Résistance aux Poisons
- RR = Résistance aux Radiations
- Portée = Portée optimale du tireur, pour qu'il n'ait pas de malus.

Attaques : Nom (% pour toucher, coût en PA, dégâts, effets particuliers)

Les poisons sont détaillés à la fin de cette liste, avant la section comprenant les robots et super-mutants.

---



**Rat Géant**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 12 | 6  | 2  | 3% | 5  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 0        | 25% | 20% |

Attaques : Griffure (70%, 3 PA, D: 1d6)  
Morsure (75%, 4 PA, D: 1d6+2, poison type A)



**Rad-Rat**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 10 | 6  | 2  | 3% | 3  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 0        | 50% | 80% |

Attaques : Griffure (70%, 3 PA, D:1d4, succès : +5 rads)  
Morsure (75%, 4 PA, D:1d4+2, succès : +5 rads)

### Molerats (Rataupes)



**Molerat standard**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 15 | 7  | 3  | 3% | 7  | 5%     | 0     | 5%  | 0      | 5%         | 0        | 50% | 50% |

Attaques : Griffure (80%, 3 PA, D:1d6)  
Morsure (75%, 4 PA, D:1d6+3, poison type A)



**Molerat puissant**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 30 | 7  | 5  | 5% | 11 | 15%    | 5%    | 10% | 0      | 10%        | 5%       | 60% | 60% |

Attaques : Griffure (90%, 3 PA, D:1d10+3)  
Morsure (90%, 4 PA, D:1d10, poison type B)

### Pigrats (Rat-cochons)



**Pigrat standard**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 20 | 7  | 3  | 4% | 8  | 5%     | 0     | 0   | 0      | 5%         | 0        | 50% | 30% |

Attaques : Griffure (75%, 3 PA, D: 2d4)  
Morsure (75%, 4 PA, D: 2d4, Poison Type A)

### **Pigrat puissant**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 30 | 9  | 5  | 6% | 12 | 15%    | 5%    | 10% | 0      | 15%        | 5%       | 70% | 40% |

Attaques : Griffure (90%, 3 PA, D: 2d6+2)  
Morsure (75%, 6 PA, D: 2d6+4, Poison Type B)



**Rad-cafard**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR   |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|------|
| 15 | 6  | 4  | 4% | 3  | 5%     | 0     | 0   | 0      | 0          | 10%      | 100% | 100% |

Attaque : Mandibules (60%, 3 PA, D: 1d6+2, Poison Type A)



**Fourmi géante**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 20 | 6  | 5  | 3% | 2  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 10%      | 100% | 60% |

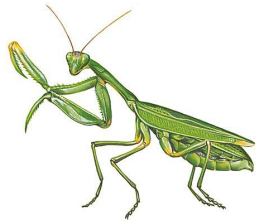
Attaque : Mandibules (65%, 3 PA, D: 1d6+5)



**Fourmi de feu**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 30 | 6  | 6  | 4% | 5  | 0      | 0     | 75% | 0      | 0          | 10%      | 100% | 70% |

Attaques : Mandibules (65%, 3 PA, D: 1d6 +5)  
Morsure de feu (70%, 6PA, portée 3m, D : 3d6 +3 dégâts type feu)



**Mante**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 10 | 7  | 3  | 2% | 3  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 10%      | 75% | 80% |

Attaques : Mandibules (70%, 3 PA, D: 2d6, Poison Type A)  
Griffure (75%, 4 PA, D: 2d6+2)



**Mouche mutante**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 20 | 9  | 3  | 3% | 6  | 10%    | 0     | 0   | 0      | 0          | 10%      | 50% | 30% |

Attaques : Dard (75%, 5 PA, D: 1d6+3, poison type B)  
Morsure (60%, 4 PA, D: 1d6+5)



**Brahmine**

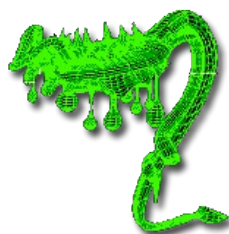


| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 60 | 6  | 2  | 2% | 20 | 20%    | 0     | 10% | 0      | 10%        | 10%      | 30% | 60% |

Attaques : Coup de corne (75%, 3 PA, D: 4d6+3)  
Piétinement (65%, 6 PA, D : 4D6+10)



**Floater**



| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 65 | 9  | 8  | 7% | 12 | 30%    | 10%   | 70% | 10%    | 60%        | 5%       | 80% | 80% |

Attaque : Fouettement (85%, 4 PA, D: 2d6+8, succès : +10 rads)

### Wanamingos



**Wanamingo**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 60 | 9  | 9  | 6% | 15 | 60%    | 20%   | 60% | 20%    | 50%        | 5%       | 90% | 75% |

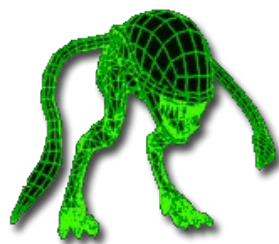
Attaques : Fléau (90%, 4 PA, D: 2d10+3, succès : +10 rads)  
Morsure (90%, 6 PA, D: 3d6+6, Poison Type C)



**Reine Wanamingo**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR   |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|------|
| 75 | 9  | 10 | 8% | 15 | 60%    | 20%   | 60% | 20%    | 50%        | 5%       | 90% | 100% |

Attaques : Fléau (100%, 4 PA, D: 2d10+5, succès : +10 rads)  
Morsure (100%, 6 PA, D: 3d6+6, Poison Type C)



**Centaure**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 80 | 6  | 11 | 6% | 20 | 70%    | 10%   | 40% | 10%    | 60%        | 10%      | 70% | 80% |

Attaques : Ruade (90%, 5 PA, D: 1d20 + 8, succès : +5 rads) -  
Crachat (70%, 4 PA, portée 10m, D : 3d6+5, succès +15 rads)



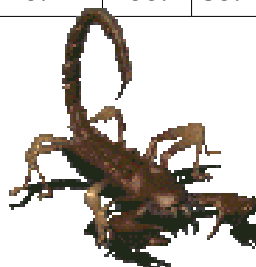


## Radscorpions

### Radscorpion

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 20 | 7  | 5  | 4% | 10 | 5%     | 0     | 10% | 0      | 5%         | 10%      | 100% | 80% |

Attaques : Queue (70%, 5 PA, D: 1d10+2, Poison Type C)  
Pinces (60%, 3 PA, D : 1d6)



### Radscorpion géant

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 85 | 8  | 6  | 6% | 15 | 15%    | 5%    | 20% | 5%     | 10%        | 15%      | 100% | 90% |

Attaques : Queue (85%, 5 PA, D: 2d10+8, Poison Type D)  
Pinces (75%) ; 3 PA, D : 1d10)



### Loup gris

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 30 | 6  | 7  | 5% | 7  | 10%    | 0     | 5%  | 0      | 0          | 0        | 25% | 15% |

Attaques: Morsure (80%, 4 PA, D : 3d6)  
Griffure (70%, 3 PA, D: 1d6+3)

### Loup furieux

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 60 | 8  | 9  | 7% | 9  | 15%    | 0     | 5%  | 0      | 0          | 0        | 40% | 20% |

Attaques: Morsure (90%, 4 PA, D: 3d6+5)  
Griffure (80%, 3 PA, D: 1d10+5, jet contre END pour éviter chute du joueur).



### Coyote

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 45 | 6  | 8  | 5% | 5  | 10%    | 0     | 10% | 0      | 0          | 0        | 20% | 10% |

Attaque : Morsure (75%, 3 PA, D: 2d6+3)



**Chien sauvage**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 30 | 6  | 3  | 4% | 5  | 5%     | 0     | 5%  | 0      | 0          | 0        | 15% | 10% |

Attaques: Morsure (70%, 3 PA, D: 2d6, jet contre END pour éviter chute du joueur)

### Deathclaws (Griffemorts)



**Bébé Griffemort**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 45 | 6  | 20 | 8% | 30 | 50%    | 5%    | 40% | 5%     | 40%        | 5%       | 80% | 60% |

Attaque: Griffure (70%, 4 PA, D: 4d6)



**Griffemort adulte**

| HP  | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|-----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 105 | 10 | 20 | 9% | 35 | 50%    | 10%   | 40% | 10%    | 40%        | 10%      | 80% | 60% |

Attaque: Griffure (90%, 5 PA, D: 5d6+5)

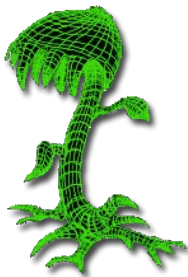


**Femelle Alpha Griffemort**

| HP  | PA | FM | CC  | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|-----|----|----|-----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 170 | 12 | 30 | 12% | 35 | 50%    | 10%   | 40% | 10%    | 40%        | 10%      | 80% | 60% |

Attaque: Griffure (110%, 5 PA, D: 4d10+5)

## Plantes cracheuses de spores



**Bébé plante**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 25 | 8  | 4  | 2% | 5  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 100%     | 100% | 80% |

Attaque : Venin (75%, 4 PA, D: 1d6+3, Portée 10m, Poison Type A)



### **Plante adulte**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|-----|
| 35 | 8  | 5  | 3% | 5  | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 100%     | 100% | 95% |

Attaque : Venin (85%, 4 PA, D: 2d6+3, Portée 10m, Poison Type A)



**Gecko**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 40 | 7  | 2  | 8% | 10 | 0      | 0     | 0   | 0      | 0          | 5%       | 80% | 75% |

Attaques : Griffure (75%, 3 PA, D: 1d10+3)

Morsure (70%, 4 PA, D: 2d6+3)



**Gecko de feu**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 55 | 8  | 12 | 4% | 10 | 30%    | 0     | 75% | 0      | 10%        | 5%       | 90% | 80% |

Attaques: Griffure (75%, 3 PA, D: 1d10+7)

Crache-flammes (80%, 6 PA, D: 3d6+10, succès : PJ brûle et reçoit 2D6 dégâts de feu par round tant qu'il n'est pas éteint.)





**Gecko doré**

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP   | RR   |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|------|------|
| 70 | 9  | 15 | 5% | 15 | 50%    | 10%   | 50% | 10%    | 10%        | 10%      | 100% | 100% |

Attaques : Griffure (90%, 3 AP, D: 1d10+9)  
Morsure (85%, 5 AP, D: 2D6+12)



**Yao Guai**

| HP  | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|-----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 155 | 10 | 20 | 9% | 40 | 20%    | 15%   | 30% | 10%    | 40%        | 20%      | 80% | 60% |

Attaques : Griffures (90%, 4 PA, D: 6d6+10)  
Morsure (100 %, 10 PA, D : 4D10+15)

### Mirelurk (Crabe des borbiers)



Bipède, sorte de crabe-mutant, qu'on trouve surtout dans les grottes et souterrains. Il est recouvert d'une importante carapace. Toute attaque touchant la tête ou les yeux ignore l'armure.

| HP | PA | FM | CC  | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|-----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 20 | 7  | 7  | 2 % | 20 | 30%    | 20 %  | 20% | 20%    | 15%        | 10%      | 60% | 75% |

Attaque : Pinces (80%, 3 PA, D : 2d10, succès : +5 rads)

### Mirelurk King (Seigneur crabe des borbiers)

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 65 | 7  | 10 | 5% | 30 | 50%    | 20%   | 20% | 20%    | 20%        | 10%      | 60% | 75% |

Attaques : Pinces (90%, 3 PA, D : 2d10+5, succès : +5 rads)  
Morsure (80 %, 5 PA, D : 3D10, succès +10 rads)





Goules



Goule sauvage faible

| HP | PA | FM | CC  | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|-----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 30 | 5  | 4  | 3 % | 5  | 10%    | 5%    | 20% | 5%     | 20%        | 5%       | 70% | 90% |

Attaques :      Griffure (70%, 3 PA, D : 1d6+5, succès : +5 rads)  
                     Ruade (65%, 6 PA, D : 3D6, succès : +7 rads)

Goule sauvage furieuse

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR  |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|-----|
| 40 | 6  | 6  | 4% | 5  | 10%    | 5%    | 20% | 5%     | 20%        | 5%       | 70% | 90% |

Attaques :      Griffure (75%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +5 rads)  
                     Ruade (65%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +7 rads)



Goule sauvage lumineuse

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR   |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|------|
| 45 | 6  | 6  | 5% | 8  | 10%    | 10%   | 30% | 10%    | 20%        | 5%       | 80% | 100% |

Attaques :      Griffure (80%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +8 rads)  
                     Ruade (75%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +10 rads)



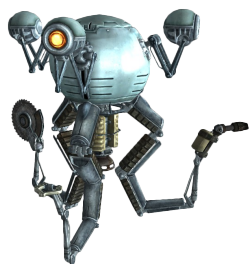
Trog (Troglodyte)

| HP | PA | FM | CC | CA | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP  | RR   |
|----|----|----|----|----|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-----|------|
| 55 | 9  | 5  | 4% | 7  | 10%    | 10%   | 20% | 5%     | 15%        | 5%       | 80% | 100% |

Attaques :      Griffure (75%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +9 rads)  
                     Ruade (70%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +12 rads)

**POISONS :** (Pour y résister : jet de sauvegarde 1D100, seuil de réussite = 5xEND. Un jet de sauvegarde par jour. Le malus indiqué à côté de type de poison est à prendre en compte lors du jet).

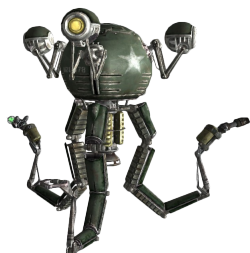
- **Type A (Malus 15%) :** Dégâts : 10/jour. **Durée :** 2 jours. **Effets :** Vomissements, Etat essoufflé.
- **Type B (Malus 25%) :** Dégâts : 1/heure, 24/jour. **Durée :** 3 jours. **Effets :** Vertiges, vomissements, état essoufflé.
- **Type C (Malus 40%) :** Dégâts : 3/heure, 72/jour. **Durée :** 5 jours. **Effets :** Vertiges, vomissements, état épuisé.
- **Type D (Malus 60%) :** Dégâts : 5/minute, 300/heure **Durée :** 1 jour. **Effets :** Vertiges, vomissements, paralysie du système nerveux, état épuisé.



Mr Handy

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 44 | 6  | 5  | 3  | 12 | 10     | 15%    | 5%    | 10% | 5%     | 10%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaque : Corps à corps (80%, 4 PA, D : 2d6+4)



Mr Gutsy

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 60 | 6  | 7  | 4  | 15 | 12     | 20%    | 10%   | 15% | 10%    | 10%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Corps à corps (95%, 4 PA, D : 2d6+6)  
Lance-flammes (85%, 6 PA, D : 4d6+10)



Robot Sentinelle MK II



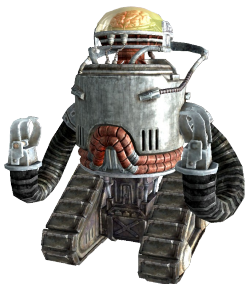
| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 85 | 6  | 10 | 5  | 25 | 20     | 40%    | 30%   | 15% | 25%    | 25%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Lance-roquette léger (85%, 6 PA, D : 7d6+20)  
Mitrailleuse lourde (95%, 6 PA, D : 5d6+15)



**Eyebot de l'Enclave**

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 25 | 8  | 1  | 1  | 5  | 0      | 10%    | 5%    | 10% | 5%     | 10%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

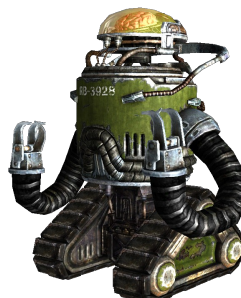


**Robot-Cerveau (son armement varie)**



| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 70 | 6  | 8  | 4  | 18 | 20     | 30%    | 20%   | 10% | 20%    | 20%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : FN FAL (80%, D : 3d6+6 / 6d6+9 – Chargeur 20 – MPC 1/5 - PA : 4/R (6)/6 )  
Corps à corps (70%, 4 PA, 2d6+2)



**Chef Robot-Cerveau (son armement varie)**

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 90 | 6  | 12 | 5  | 18 | 20     | 30%    | 20%   | 10% | 20%    | 20%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Uzi (110 %, D : 5d6+12 – Chargeur 25 – MPC 5 – PA : 6)  
G36K (110 %, D : 4d6+10 / 7d6+18 – Chargeur 30 – MPC 1/6 – PA : 5/R (6)/7)  
Corps à corps (90, 4 PA, 2d6+2)



**Cyberchien**

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 60 | 7  | 4  | 3  | 10 | 0      | 10%    | 10%   | 10% | 5%     | 10%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Griffes (70%, 3 PA, 1d10+4)  
Morsure (80%, 5PA, 3d6+1)



**Cyberchien Militaire**

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 70 | 8  | 9  | 4  | 12 | 0      | 15%    | 10%   | 15% | 10%    | 15%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Griffes (80%, 3 PA, 1d10+7)  
Morsure (90%, 5 PA, 3d6+5)



**Behemoth**



| HP  | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|-----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 250 | 5  | 15 | 5  | 50 | 50     | 75%    | 50%   | 50% | 40%    | 60%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Lance-roquette (90%, 5 PA, 3d20+30)  
Mitralleuse lourde (110%, 5 PA, 10d6+15)

**Le Béhémoth ne peut pas attaquer s'il s'est déplacé durant le round actuel ou au round précédent. Il doit rester immobile durant 1 round entier pour pouvoir effectuer une attaque au round suivant. Après sa première attaque, il peut attaquer à nouveau à chaque round, tant qu'il ne se déplace pas. A chaque fois qu'il se déplace, il doit à nouveau attendre un round immobile avant de pouvoir effectuer une attaque.**

**Behemoth usé**

| HP  | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec      | RP/RR |
|-----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|---------------|-------|
| 160 | 5  | 10 | 4  | 50 | 40     | 70%    | 45%   | 45% | 35%    | 55%        | Dégâts x1,5 ! | 100%  |

Attaques : Lance-roquette (90%, 5 PA, 3d20+30)  
Mitralleuse lourde (110%, 5 PA, 10d6+15)

**Même règles sur le tir que le Béhémoth standard.**



### Super mutant (son armement varie)

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-------|
| 80 | 8  | 8  | 3  | 23 | 20     | 25%    | 20%   | 20% | 10%    | 10%        | 15%      | 40%   |

Compétences : Armes 50%, Armes lourdes : 90%, CàC 85%, Armes blanches : 95% , DM 8

Armes : (une seule) Machette : 3D6+DM+ 2, PA : 4/-/6 - Batte de baseball : 2D6+DM, PA : Idem  
Minigun Avenger : 10D6+15, Chargeur 120, MPC 30, PA : R, Portée 150 –  
Flambeur : 7D6+20, chargeur 3, MPC 1, PA : R, Portée 12. –  
Lewis MK II : 8D6+7, Chargeur 50, MPC 10, PA : R, Portée 200.

### Super mutant furieux (son armement varie)

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-------|
| 95 | 8  | 12 | 5  | 36 | 30     | 40%    | 35%   | 20% | 25%    | 30%        | 30%      | 50%   |

Compétences : Armes 50%, Armes lourdes : 100%, CàC 95%, Armes blanches : 110% , DM 9

Armes : (une seule) Au choix parmi l'attirail proposé pour les super-mutants, ou n'importe quelle arme lourde ou blanche du livre de règles.

## ARCHETYPES DE COMBATTANTS HUMANOIDES :

### Souffre-douleur

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal | Laser | Feu | Plasma | Explosions | IEM/Elec | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------|-------|-----|--------|------------|----------|-------|
| 21 | 5  | 3  | 2  | 5  | 5      | 5 %    | 5 %   | 5 % | 5 %    | 0 %        | 0 %      | 50/10 |

Compétences : Armes légères : 30 % - Armes lourdes : 20 % - Corps à Corps : 30 % - Discrétion : 20 %  
Armes blanches : 35 % - Lancer 30 % - Perception 35 % - Physique 30 % – Pilotage 20 %

Armure : Veste en cuir (CA +5, Seuil 1) – DM 2

### Larbin

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal      | Laser       | Feu         | Plasma      | Explosions | IEM/Elec   | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|------------|-------|
| 32 | 6  | 4  | 3  | 5  | 10     | 5 %<br>10 % | 5 %<br>10 % | 5 %<br>10 % | 5 %<br>10 % | 0 %<br>0 % | 0 %<br>0 % | 60/12 |

Compétences : Armes légères : 40 % - Armes lourdes : 30 % - Corps à Corps : 40 % - Discrétion : 25 %  
Armes blanches : 40 % - Lancer 35 % - Perception 45 % - Physique 35 % – Pilotage 30 %

Armure : Veste en cuir (CA +5, Seuil 1) OU Veste de combat (CA +7, Seuil 2) – DM 3

### Troufion

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal       | Laser        | Feu          | Plasma       | Explosions   | IEM/Elec     | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| 44 | 6  | 5  | 4  | 6  | 20     | 20 %<br>25 % | 15 %<br>20 % | 15 %<br>20 % | 10 %<br>10 % | 10 %<br>15 % | 10 %<br>15 % | 60/12 |

Compétences : Armes légères : 55 % - Armes lourdes : 45 % - Corps à Corps : 50 % - Discrétion : 35 %  
Armes blanches : 55 % - Lancer 45 % - Perception 50 % - Physique 50 % – Pilotage 35 %

Armure : Armure de cuir (CA +15, Seuil 5) OU Armure de cuir II (CA+18, Seuil 6) – DM 3

### Soldat

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal       | Laser        | Feu          | Plasma      | Explosions   | IEM/Elec    | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------------|--------------|--------------|-------------|--------------|-------------|-------|
| 55 | 7  | 6  | 5  |    | 30     | 25 %<br>30 % | 20 %<br>30 % | 20 %<br>10 % | 10%<br>15 % | 15 %<br>20 % | 15 %<br>0 % | 70/14 |

Compétences : Armes légères : 70 % - Armes lourdes : 60 % - Corps à Corps : 70 % - Discrétion : 50 %  
Armes blanches : 75 % - Lancer 55 % - Perception 65 % - Physique 65 % – Pilotage 50 %  
Armure : Armure de cuir II (CA+18, Seuil 6) OU Armure de métal (CA +22, Seuil 7) – DM 4

### Vétéran

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal       | Laser        | Feu          | Plasma       | Explosions   | IEM/Elec    | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------|
| 70 | 8  | 8  | 6  | 6  | 50     | 40 %<br>35 % | 40 %<br>35 % | 30 %<br>15 % | 25 %<br>20 % | 30 %<br>25 % | 30 %<br>0 % | 70/14 |

Compétences : Armes légères : 90 % - Armes lourdes : 75 % - Corps à Corps : 85 % - Discrétion : 60 %  
Armes blanches : 95 % - Lancer 70 % - Perception 80 % - Physique 80 % – Pilotage 70 %  
Armure : Armure de combat (CA+30, Seuil 10) OU Armure de métal II (CA +25, Seuil 8) – DM 4

### Gradé / Troupes d'élite

| HP | PA | FM | CC | CA | Portée | Normal       | Laser        | Feu         | Plasma       | Explosions   | IEM/Elec     | RP/RR |
|----|----|----|----|----|--------|--------------|--------------|-------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| 92 | 9  | 9  | 7  | 6  | 100    | 45 %<br>50 % | 45 %<br>50 % | 35%<br>40 % | 30 %<br>40 % | 35 %<br>40 % | 35 %<br>50 % | 80/16 |

Compétences : Armes légères : 105% - Armes lourdes : 95 % - Corps à Corps : 100 % - Discrétion : 85 %  
Armes blanches : 110 % - Lancer 85 % - Perception 95 % - Physique 100 % -  
Pilotage 85 %  
Armure : Armure de combat II (CA+33, Seuil 11) OU Superarmure MK-II (CA +35, Seuil 15,FO+3) – DM 4