

SAVAGE BORDERLANDS

DROITS

Savage Borderlands est une adaptation de l'univers de *Borderlands* aux règles du jeu de rôle *Savage Worlds Deluxe*.

Les droits de *Borderlands* sont détenus par Gearbox Software et Take Two Interactive.

Ceux de *Savage Worlds Deluxe* le sont par Pinnacle Entertainment Group et Black Book Editions pour sa version en français. Voir la note en fin d'ouvrage.

Les illustrations utilisées dans les pages qui suivent sont la propriété de Gearbox Software et Take Two Interactive. Les captures d'écran ont été réalisées par jim2point0, -One3rd- et PulseZET et sont également visibles sur leurs comptes Flickr respectifs. Le détail de la contribution de chacun est disponible à la fin de ce livre.

La police utilisée dans ces pages s'appelle Lato, est la création de Łukasz Dziedzic, et est utilisable suivant les termes de l'Open Font License, disponible à la fin de ce document.

Tout le contenu ne faisant pas partie des éléments précédents (à savoir plus grand chose) est de ma création et diffusable, modifiable et réutilisable librement. Il s'agit d'un projet amateur réalisé bénévolement et diffusé totalement gratuitement.

Merci à Crevetor pour les conseils et la relecture.

VERSION

Savage Borderlands v0.9.1 est diffusé depuis le 24 août 2014.

TÉLÉCHARGEMENT

La dernière version de *Savage Borderlands* et ses éventuels bonus à venir sont disponibles à l'URL suivante : <http://arfe.net/sb>

CONTACT

Vous pouvez me contacter par email à sb@arfe.net.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....5

CRÉATION DE PERSONNAGE.....6

Handicaps..... 6

Handicaps non disponibles..... 6

Nouveau Handicap 7

Atouts..... 7

Atouts non disponibles..... 7

Atouts modifiés..... 8

Nouveaux Atouts..... 9

Pouvoirs19

Nouveaux pouvoirs.....19

Équipement.....20

RÈGLES SPÉCIFIQUES.....22

Économie.....22

Boucliers.....23

Munitions.....24

Dégâts spéciaux.....25

Blessures, soins et stations New-U.....26

Soigner ses blessures.....26

Résurrection.....26

Combat pour la survie26

Téléportation.....27

Styles de jeu.....27

LOOT!.....28

Qualité28

Objets de Qualité blanche28

Objets de Qualité verte et supérieure
29

Acheter et trouver des trucs.....29

Points de Loot29

Gagner des Points de Loot30

Dépenser des Points de Loot ..30

Points de Loot et Qualité.....	31
Armes, boucliers et mods de grenades	31
Génération des armes, boucliers et mods de grenades	31
1. Catégorie de l'objet.....	32
2. Qualité.....	32
3. Modèle et fabricant.....	32
4. Nombre d'améliorations.....	36
5. Améliorations	37
6. Nommage.....	41
Armes à feu	41
Armes de Qualité blanche.....	41
Types et modèles.....	42
Fabricants	45
Améliorations.....	48
Boucliers	58
Boucliers de Qualité blanche..	58
Bouclier Standard.....	58
Capacités et fabricants.....	58
Améliorations.....	60
Mods de grenades	66
Mods de Qualité blanche.....	66
Grenades standard.....	66
Capacités et fabricants.....	66
Améliorations.....	67
Armures	71
Armures communes	71
Armures rares.....	72
Armures spéciales.....	73
Armes de corps-à-corps ...	74
Véhicules	75
Matérialisation de véhicules ...	75
Sélection de véhicules.....	75

Armes montées sur les véhicules	76
---------------------------------	----

ANTAGONISTES.....78

Style & substance.....78

Variantes communes

Arsenal alternatif	78
--------------------------	----

Brutal / Super brutal.....	79
----------------------------	----

Forme élémentaire	80
-------------------------	----

Nabots.....	81
-------------	----

Nouveaux traits.....	81
----------------------	----

Sélection d'Antagonistes et de PNJ.....82

Bandits.....	83
--------------	----

Goliaths	83
----------------	----

Maraudeurs	89
------------------	----

Nomades.....	92
--------------	----

Rats	98
------------	----

Sadiques	101
----------------	-----

Hyperion	107
----------------	-----

Constructeurs.....	107
--------------------	-----

Ingénieurs.....	111
-----------------	-----

Porteurs	116
----------------	-----

Surveyors.....	129
----------------	-----

Faune.....	132
------------	-----

Chairniers.....	132
-----------------	-----

Crystalisques.....	137
--------------------	-----

Garogos.....	140
--------------	-----

Rakks.....	146
------------	-----

Rôleurs	148
---------------	-----

Salgauss.....	153
---------------	-----

Skags.....	157
------------	-----

Hyménoptères.....	165
-------------------	-----

INTRODUCTION

Savage Borderlands permet de jouer dans l'univers des jeux vidéo *Borderlands* et *Borderlands 2* en utilisant les règles du jeu de rôle *Savage Worlds Deluxe*.

En l'état actuel des choses, le jeu est plutôt basé sur *Borderlands 2* : les ennemis, armes et personnages spécifiques au premier *Borderlands* et à ses extensions n'y sont pas traités. Cela dit, l'univers ne change pas énormément entre les deux jeux, et certains éléments du premier opus ont été récupérés dans *Savage Borderlands* (notamment les véhicules et certaines capacités des chasseurs de l'Arche). Du coup, il devrait être possible de jouer sans problème à l'époque de la recherche de la première Arche, voire avant. Il se peut aussi que d'autres éléments du premier épisode soient par la suite intégrés.

Évidemment, une bonne partie de ce que contient *Savage Borderlands* est en réalité la propriété de Gearbox Software et de THQ et les règles du jeu *Savage Worlds Deluxe* appartiennent à Black Book Editions pour la VF et à Great White Games

pour la VO. Le reste (c'est à dire les règles et les textes spécifiques à *Savage Borderlands*) est distribué librement et vous pouvez en faire tout ce qui est humainement possible d'en faire.

Je vous conseille d'utiliser ce jeu en conjonction avec les guides pour *Borderlands* et *Borderlands 2* édités par Brady Games. Ils y apporteront un complément de background que j'ai pour des raisons de droits laissé hors de ce document et dont on ne se souvient pas toujours, même après avoir longuement joué aux jeux vidéos. Vous pouvez également utiliser les deux wikis dont je me suis inspiré (en plus des guides sus-cités) pour créer ce jeu : borderlands.wikia.com et bl2wiki.com.

Pour tout commentaire, suggestion, question, discours de haine, je suis joignable à helmut (arobase) gmail (point) com.



SPOILERS !

Il est recommandé d'avoir fini les deux jeux et leurs extensions pour lire *Savage Borderlands*, car les spoilers y sont nombreux. Si vous ne voulez vraiment découvrir aucun "secret" de *Borderlands* ailleurs que dans les jeux vidéos, vous devriez arrêter immédiatement votre lecture, parce que dès le prochain paragraphe, il sera trop tard !

OÙ, QUAND, ET QUE PEUT- ON JOUER EXACTEMENT ?

A priori, on peut à peu près tout jouer (tant qu'on reste dans l'univers de *Borderlands*, évidemment).

Comme dit plus haut, les éléments contenus dans ce jeu font de la période *Borderlands 2* (avant la mort de Jack) la plus évidente pour commencer une aventure. Il est cependant possible de jouer avant ou après, ou même de piocher dans tous les éléments des jeux vidéo pour créer une planète jumelle de Pandore, avec ses propres enjeux et antagonistes.

Quant aux personnages, ils peuvent être très variés : les profils des chasseurs de l'Arche sont aisément reproductibles, mais les joueurs peuvent aussi opter pour des bandits, du personnel d'Hyperion ou d'une autre corporation, ou même Marcus, Moxxi, Scooter et le Docteur Zed si le cœur leur en dit.

CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage suit les règles de *Savage Worlds Deluxe*. Toutefois, certaines options ont été ajoutées ou modifiées.

HANDICAPS

HANDICAPS NON DISPONIBLES

Certains Handicaps de *Savage Worlds Deluxe* n'ont pas d'intérêt dans *Savage Borderlands* et ne devraient pas être autorisés par le MJ.

Bizarrerie

La personnalité des habitants de Pandore enlève une grande partie du handicap social que peuvent constituer les bizarreries des règles. Le MJ peut décider d'autoriser ce Handicap, mais le joueur

qui le choisit devra faire preuve de beaucoup d'imagination pour qu'il soit pertinent.

Chimères

Chimères entre un peu dans la même catégorie que **Bizarrerie**. Le MJ, s'il souhaite conserver ce Handicap, devra veiller à ce que les lubies des personnages dépassent en étrangeté celles des protagonistes de *Borderlands*.

Étranger

La diversité des habitants de Pandore et le fait que la plupart d'entre eux ne soient là que depuis assez peu de temps réduisent considérablement la portée de ce Handicap.

Poches percées

Le système de loot de *Savage Borderlands* rend ce Handicap caduque. À réserver aux parties qui ne l'utiliseraient pas.



NOUVEAU HANDICAP

Sadique

Sur Pandora, l'omniprésence de l'éridium, l'instabilité permanente de la société et les expériences réalisées par Atlas, Dahl et Hypérion sur des gens qui n'avaient rien demandé ont fait leur lot de victimes. Parmi elles, ceux qu'on surnomme les Sadiques. Ils peuvent être paranoïaques, psychopathes, sujets à des hallucinations permanentes, véritablement sadiques, masochistes ou un mélange de tout ça, mais une chose est sûre : ils sont complètement fous.

Un personnage Sadique subit un malus de -2 à son Charisme du fait de son incapacité totale à garder le contrôle de ses réactions et à se conformer aux règles pourtant très permissives de la société pandorienne. De plus, dans toute situation

tendue (négociation, infiltration, etc.), le Sadique doit réussir un jet d'Âme ou opter pour une solution violente.

En contrepartie, certains Atouts de *Savage Borderlands* ne sont accessibles qu'aux personnages possédant ce Handicap.

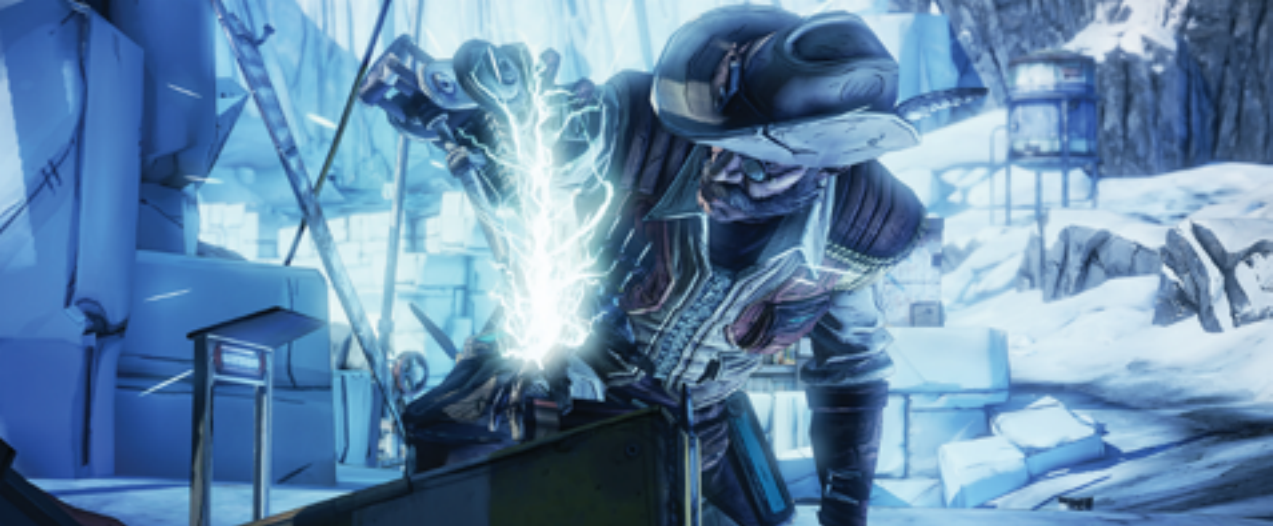
ATOUTS

ATOUTS NON DISPONIBLES

Les Atouts suivants ne sont pas disponibles dans *Savage Borderlands*.

Arcanes

La seule variante de l'Atout Arcanes disponible dans *Savage Borderlands* est **Arcanes (Sirène)**. Les autres



variantes d'Arcanes, ainsi que les Atouts qui sont liés à ces autres variantes ne sont pas disponibles.

Guérison rapide

À moins de ne pas utiliser le système de soins détaillé plus loin, cet Atout n'est plus utile.

Noble

Cet Atout n'a pas de sens dans le contexte de *Borderlands*.

Autres Atouts non disponibles

Les Atouts ayant pour prérequis un Atout non-disponible ne sont, par la force des choses, pas disponibles non plus.

Par ailleurs, *Savage Borderlands* utilise la variante **Pas de points de pouvoirs** de *Savage Worlds Deluxe*, avec laquelle certains Atouts sont incompatibles. C'est le cas notamment de **Drain d'âme**, **Points de pouvoir** et **Source de pouvoir**.

ATOUTS MODIFIÉS

Les Atouts suivants subissent quelques modifications par rapport à ce qui est indiqué dans *Savage Worlds Deluxe*.

Bidouilleur

Cet Atout est disponible. Les joueurs peuvent le choisir pour leur personnage en ignorant le prérequis **Arcanes (Science étrange)**.

Maître des bêtes

Prérequis : Novice, Spirit d8+.

L'animal suivant le personnage est généralement un skag ou un blood-wing, mais le MJ est libre d'autoriser d'autres créatures.

L'animal gagne un niveau à chaque fois que son maître en gagne deux.

Riche / Très riche

Ces deux Atouts fonctionnent différemment dans *Savage Borderlands*.

Si un joueur les choisit pour son personnage, il doit évidemment le justifier par son background et le MJ peut bien sûr les interdire pour les be-

soins de sa campagne. Sur Pandora, un personnage riche ne va pas forcément risquer sa vie à la moindre occasion.

En termes de jeux, **Riche** permet au personnage de commencer la partie avec deux armes (chaque arme pouvant être un bouclier ou un mod de grenades) de Qualité verte. **Très riche** permet de commencer avec deux armes de Qualité bleue, en plus des deux armes de Qualité verte octroyées par **Riche**.

Lorsqu'un personnage possédant l'Atout **Riche** génère une arme, un bouclier ou un mod de grenade en prenant le temps de faire des recherches et de faire jouer ses relations (typiquement, entre deux scénarios), celui-ci (ou celle-ci) est considéré(e) comme étant d'un Rang supérieur d'un niveau au Rang du personnage.

Un personnage bénéficiant de l'Atout **Très riche** bénéficie en plus d'une Amélioration gratuite.

Pour plus de détails sur la génération d'armes et les Améliorations, voir page 31.

NOUVEAUX ATOUTS

Savage Borderlands introduit quelques Atouts supplémentaires, destinés notamment à reproduire simplement les facultés spéciales des chasseurs de l'Arche.

Arcanes (Sirène)

Prérequis : Novice, Intellect d8+, personnage féminin.

Compétence : Arcanes (Intellect).

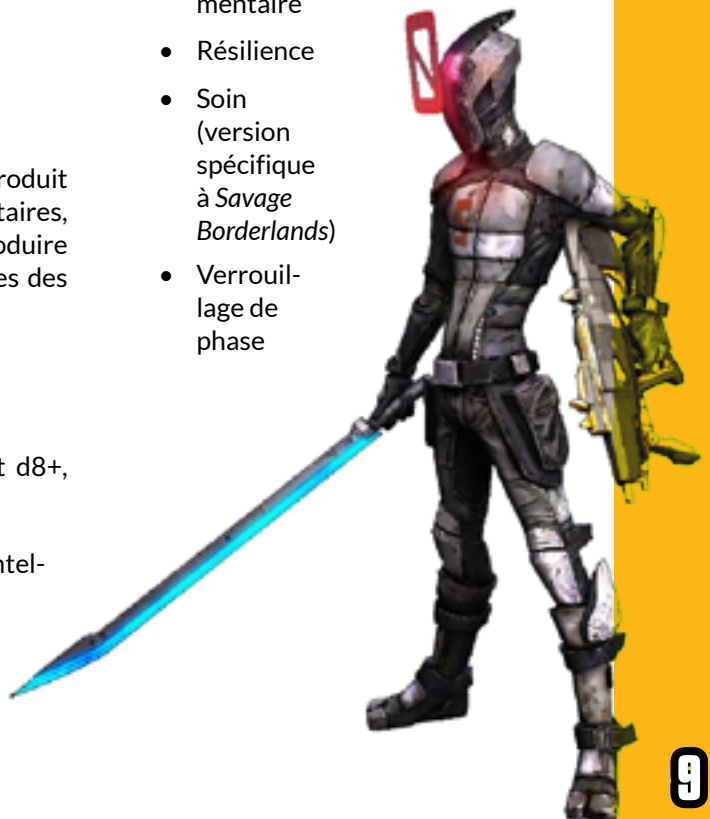
Contrecoup : Sur un 1 à son jet d'Arcanes (sans tenir compte du Dé joker), le pouvoir échoue et la Sirène ne peut plus l'utiliser jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'elle dépense un Jeton pour annuler le contrecoup.

Pouvoir de départ : Verrouillage de phase ou Hyperphase.

Spécial : la Sirène utilise les règles de magie sans Points de pouvoir présentées à la page 167 de *Savage Worlds Deluxe*. Attention : la règle de contrecoup utilisée est celle des super-pouvoirs.

Pouvoirs disponibles

- Choc (*Savage Worlds Deluxe*, page 195)
- Déflexion (*Savage Worlds Deluxe*, page 197)
- Hyperphase
- Marionnette (*Savage Worlds Deluxe*, page 204)
- Nuage élémentaire
- Résilience
- Soin (version spécifique à *Savage Borderlands*)
- Verrouillage de phase



D'autres pouvoirs de *Savage Worlds Deluxe* peuvent être autorisés par le MJ, car l'étendue des pouvoirs des sirènes n'a pas encore été entièrement révélée !

Arme blanche numérialisée

Prérequis : Seasoned, Intellect d6+, Combat d8+.

Les armes blanches numérialisées sont des objets assez compacts (poignée d'une épée, gants, crosse...) capables de numérialiser une lame meurtrière.

Lorsqu'il choisit cet Atout, le joueur choisit quelle forme prend son arme. Lorsqu'il attaque un adversaire au corps à corps, la lame se matérialise instantanément et inflige en cas de succès Force + d10 dégâts, AP 2.

Arme numérialisée autonome (ANA)

Prérequis : Novice, Intellect d6+, Réparation d6+.

Le personnage peut numérialiser une arme autonome qui apparaît alors juste à côté de lui (cela compte comme une action).

Cette arme autonome est un Extra, agit à la même initiative que le personnage et peut effectuer une action dès qu'elle est numérialisée. Elle apparaît avec un nombre de munitions égal à la valeur maximale de la jauge de munitions correspondante du personnage.

Elle peut être dénumérialisée à tout moment au coût d'une action. Elle peut alors être renumérialisée une heure plus tard, avec une pleine jauge de munitions.

Lorsqu'une arme numérialisée autonome est détruite, elle peut être à nouveau numérialisée 1d6 heures plus tard.

Armes numérialisées autonomes

Le type d'arme peut varier, mais les deux principaux exemples issus des jeux vidéo *Borderlands* sont les tourelles (par exemple la Dahl Scorpio de Roland ou la Dahl Sabre d'Axtion) et les robots de combat (Piègemort, le compagnon de Gaige).

Pour créer son arme numérialisée autonome, le joueur doit choisir un des deux modèles présentés ci-dessous. Il est évidemment possible de les modifier ou d'en créer d'autres, mais cela doit se faire avec l'accord du MJ.



Robot de combat (ANA)

Attributs : Agilité d4, Intellect d4, Âme d6, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d6

Allure : 6" **Parade :** 5 **Résistance :** 10 (4)

Équipement : Griffes / Poings (Force + d8, AP 2)

Capacités spéciales :

- **Armure +4.**
- **Ambidextre :** le robot de combat ne subit pas de malus lorsqu'il utilise sa main non-directrice.
- **Créature artificielle :** jamais Secouée, ne subit pas les dégâts supplémentaires des Attaques ciblées.

Tourelle (ANA)

Attributs : Agilité d4, Intellect d4, Âme d4, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Perception d6, Tir d6

Allure : 0 **Parade :** 2 **Résistance :** 10 (4)

Équipement : Dahl Minigun (Qualité blanche)

Capacités spéciales :

- **Armure +4.**
- **Créature artificielle :** jamais Secouée, ne subit pas les dégâts supplémentaires des Attaques ciblées.



- **Chargeur surdimensionné :** l'arme n'a jamais besoin de recharger.
- **Couverture :** les personnages situés dans un rayon d'une case autour de l'arme bénéficient d'une couverture moyenne.

ANA : Arme secondaire

Prérequis : Vétéran, Arme numérialisée autonome.

L'arme numérialisée autonome du personnage gagne une arme supplémentaire utilisable une fois par numérialisation, à choisir entre les armes suivantes :

- Lance-roquettes multiple (24/48/96, 4d6, Gabarit d'explosion moyen, Lent)
- Rayon laser (40/80/160, 2d10, AP 4, Arme lourde)

Utiliser l'arme secondaire compte comme une action, et l'ANA peut le cas échéant subir une pénalité d'actions multiples. Si l'ANA ne possède pas de compétence de tir, elle la gagne à d6.

Cet Atout ne peut être choisi qu'une seule fois.

ANA : Armes numérialisées jumelles

Prérequis : Légendaire, Arme numérialisée autonome (tourelle Dahl).

Un personnage qui choisit cet Atout peut désormais déployer deux armes au lieu d'une. La deuxième arme est identique à l'arme principale de la tourelle qu'il possède déjà, et toutes les améliorations choisies ultérieurement affectent les deux armes.

Lorsqu'il choisit cet Atout, le joueur doit décider de la façon dont se matérialise cette deuxième arme :

- Montée sur la même tourelle. Dans ce cas, il suffit d'une action pour matérialiser la tourelle et ses deux armes principales. La tourelle peut utiliser ses deux armes principales sans subir de pénalité d'actions multiples. De plus, les deux armes principales bénéficient d'une Amélioration gratuite, comme si l'Atout **ANA : Optimisation matérielle** avait été choisi.
- Montée sur une seconde tourelle. Dans ce cas, une action est nécessaire pour le déploiement de chaque tourelle. Les deux tourelles agissent indépendamment au tout d'initiative de leur propriétaire.

ANA : Bouclier

Prérequis : Aguerri, Arme numérialisée autonome.

L'arme numérialisée autonome est dotée d'un bouclier Dahl Booster de Qualité blanche. Les personnages adjacents à l'ANA bénéficient également du bouclier et de ses Boosters.

Le bouclier peut être amélioré à l'aide de l'Atout **ANA : Optimisation matérielle**.

ANA : Explosion

Prérequis : Aguerri, Arme numérialisée autonome.

L'arme numérique autonome est capable de produire des explosions destructrices.

Une fois par numérialisation, l'arme peut occasionner 3d6 de dégâts à toutes les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur elle-même.

ANA : Longbow

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

L'arme numérialisée autonome peut être matérialisée n'importe où dans le champ de vision de son propriétaire.

ANA : Mag Lock

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

Grâce à cet Atout, l'arme numérialisée autonome peut être déployée sur les murs et au plafond. Si elle est capable de se déplacer, elle peut à présent le faire sur ces surfaces.

ANA : Optimisation logicielle

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

L'arme numérialisée autonome du personnage progresse d'un type de dé dans un Attribut ou une Compétence qu'elle possède déjà.

Sous réserve de l'accord du MJ, l'ANA peut également bénéficier d'un nouvel Atout de combat.

Cet Atout peut être choisi une fois par Rang.

ANA : Optimisation matérielle

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

L'un des éléments de l'arme numérialisée autonome gagne un niveau de Qualité. Le joueur peut choisir une Amélioration (voir page 48 pour les armes et page 60 pour les boucliers) et l'appliquer à son ANA.

Appliqué à une arme de corps-à-corps, cet Atout fait progresser les dégâts qu'elle inflige d'un type de dé ou augmente sa valeur d'AP d'un point.

Cet Atout peut être choisi une fois par Rang et aucun élément de l'arme numérialisée autonome ne peut atteindre la Qualité orange (légendaire) par ce biais.

ANA : Poings élémentaires

Prérequis : Vétéran, Arme numérialisée autonome (robot de combat).

Lorsque le personnage numérialise son robot de combat, il peut choisir un type de dégâts élémentaires (corrosif,



électrique, incendiaire, slagueiraire). Les attaques de corps-à-corps du robot infligent alors un niveau de dégâts élémentaires du type choisi jusqu'à ce qu'il soit détruit ou dénumérialisé.

Cet Atout peut être choisi une fois par Rang. À chaque fois, le niveau de dégâts élémentaires infligés par le robot augmente d'un (voir «Dégâts spéciaux», page 25 et page 50).

ANA : Ravitaillement

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

La numérialisation de l'arme autonome se fait avec un petit bonus de la part du constructeur. Lorsqu'elle est matérialisée par son propriétaire, un (et un seul) personnage adjacent à l'ANA bénéficie d'un ravitaillement gratuit parmi les suivants :

- **Bouclier :** le bouclier du personnage retrouve instantanément sa Capacité maximale. S'il était Désactivé, il ne l'est plus.

- **Munitions :** le personnage récupère une roquette ou recharge entièrement une autre jauge de munitions.
- **Soin :** le personnage soigne immédiatement le dernier niveau de blessure encaissé.

Spécialiste des armes numérialisées autonomes

Prérequis : Novice, Arme numérialisée autonome.

Certaines personnes, notamment issues de compagnies de mercenaires ou des forces armées des grandes corporations, ont reçu un entraînement particulier leur permettant de se battre plus efficacement épaulés par une arme numérialisée autonome. Ces personnages peuvent dépenser leurs Jetons pour les armes numérialisées qu'ils contrôlent.



Charge

Prérequis : Novice, Combat d10+.

Le personnage se spécialise dans la charge brutale de ses adversaires.

Il ignore désormais la pénalité de -2 due à la course lorsqu'il effectue un jet de Combat à la fin de celle-ci.

Convergence de phase

Prérequis : Novice, Arcanes (Sirène), Verrouillage de phase (Pouvoir).

Lorsque la Sirène réussit à placer un ennemi en **Verrouillage de phase**, elle peut placer un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la cible en question. Tout ennemi qui se trouve dans le Gabarit doit réussir un jet de Force (à -2 si la Sirène a obtenu une relance sur son jet d'Arcanes) ou être aspiré dans un espace adjacent à la cible. S'il n'y a pas d'espace disponible, le personnage est aspiré vers l'endroit accessible le plus proche de la cible.

Eridiomane

Prérequis : Aguerri, Arcanes (Sirène), Intellect d8+, Arcanes d6+.

L'affinité de la Sirène avec les propriétés de l'éridium est telle que ses adversaires ont le plus grand mal à résister à ses attaques. Tous ses jets d'Arcanes opposés bénéficient d'un bonus de +2.

Explosion de phase

Prérequis : Vétéran, Arcanes (Sirène), Verrouillage de phase (Pouvoir).

Le **Verrouillage de phase** de la Sirène provoque des dégâts aux ennemis alentour.

Une fois par scène, lorsqu'un ennemi est placé avec succès en Verrouillage de phase, la Sirène peut infliger 3d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur l'ennemi en question. Ces dégâts sont majorés d'un niveau de dégâts élémentaires par Rang du personnage au-dessus d'Aguerri. Le type de dégâts élémentaires est toujours le même et doit être choisi lors de la sélection de cet Atout par le joueur.

Explosion de sang

Prérequis : Vétéran, Sadique (Handicap).

La faculté de certains Sadiques de canaliser plus ou moins volontairement l'éridium couplée à leur amour pour la souffrance de leur prochain leur permet, lorsqu'ils tuent un de leurs adversaire, de les faire exploser et d'infliger des blessures à toutes les créatures alentour, qu'elles soient alliées ou ennemies.

Une fois par scène, lorsqu'un personnage possédant cet Atout met un ennemi hors de combat, il peut déclencher une explosion de sang. Cette explosion inflige 3d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur la victime de l'attaque initiale. Si cette dernière a été tuée par une arme infligeant des dégâts élé-

mentaires, son niveau de dégâts élémentaires est ajouté à ceux de l'explosion de sang.

Gunzerker

Prérequis : Novice, Tir d8+.

Immédiatement après avoir subi une blessure (y compris un Secoué dû à des dégâts physiques), le personnage doit réussir un jet d'Intellect ou devenir Gunzerk (il peut choisir de rater ce jet).

Tant qu'il est Gunzerk, sa Parade est réduite de 2 mais il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Tir et de Vigueur, ainsi qu'à sa Résistance. Il ignore également tous les malus dus à ses blessures, mais ne peut utiliser aucune Compétence, aucun Atout et aucune manoeuvre lui servant à autre chose que tirer sur quelqu'un.

Le Gunzerker tire sans aucune retenue. S'il obtient un 1 sur son dé de Tir (quel que soit le résultat du Dé joker), il touche une cible, alliée ou ennemie, choisie aléatoirement dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la cible originale.

Le Gunzerker peut quitter son état de rage en ne faisant rien (pas même bouger) pendant un tour complet et en réussissant un jet d'Intellect à -2. Ce jet n'est pas nécessaire lorsqu'aucune menace n'est présente.

Surarmé

Prérequis : Aguerri, Gunzerker, Force d10+.

Lorsqu'il est Gunzerk, le personnage est capable d'utiliser deux armes en même temps, même si celles-ci nécessitent normalement d'être utilisées à deux mains. Il peut exécuter pour chaque arme toutes les manoeuvres autorisées par sa condition de **Gunzerker** comme s'il la tenait normalement. Les éventuelles pénalités d'actions multiples s'appliquent normalement.

Tyrannosaure sexuel

Prérequis : Vétéran, Gunzerker, Vigueur d10+.



À la fin de chaque tour, s'il est Gunzerk, le personnage peut faire un jet de Vigueur. En cas de succès, il soigne une de ses blessures. Tyrannosaure sexuel n'affecte pas l'état Secoué du personnage, même si ce dernier n'a plus de blessure à la fin du tour.

Haleine élémentaire

Prérequis : Vétéran, Sadique (Handicap).

Le système gastrique du Sadique a été profondément modifié par des années de malbouffe à base d'éridium et génère à présent un gaz extrêmement dangereux pour son entourage.

Lorsqu'il sélectionne cet Atout pour son personnage, le joueur doit choisir un type de dégâts parmi les suivants : corrosif, électrique, incendiaire, slaguaire. Une fois par scène, le personnage pourra alors utiliser le Pouvoir **Rafale**, en ajoutant aux dégâts un niveau de l'élément choisi par Rang du personnage au-dessus d'Aguerri.

Hyperhyperphase

Prérequis : Aguerri, Arcanes (Sirène), Hyperphase (Pouvoir).

Lorsque la Sirène entre en **Hyperphase**, elle provoque les mêmes dégâts que ceux qu'elle inflige lorsqu'elle en sort.

Le joueur place donc un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur la position de la Sirène au moment où elle lance le pouvoir, et un autre centrés sur sa position au moment où elle réapparaît.

L3urre

Prérequis : Aguerri, Assassin, Discretion d8+.

L'assassin peut faire un jet de Discretion pour devenir totalement invisible et matérialiser un double holographique à l'endroit où il se trouve jusqu'à la fin de son prochain tour. Cela constitue une action.

Si l'assassin effectue une attaque pendant qu'il est invisible :

- il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 sur son attaque s'il s'agit d'une attaque à distance, de +4 s'il s'agit d'une attaque de contact
- il réapparaît.

Le double holographique ne peut pas être blessé, ne se déplace pas, n'attaque pas, mais peut effectuer à chaque tour une Épreuve de volonté (avec le score de l'assassin) contre un ennemi au choix du joueur. Si ce jet est réussi, les bonus obtenus s'appliquent aux attaques de l'assassin.

Comme des mouches

Prérequis : Héroïque, L3urre, Discretion d10+.

Lorsqu'il met un adversaire hors de combat alors qu'il est lui-même invisible, l'assassin peut rester invisible pendant un tour supplémentaire s'il réussit un jet de Discretion avec un malus cumulatif de -2.

Par exemple, s'il tue le deuxième adversaire, il peut à nouveau rester invisible en réussissant un jet de Discretion à -4.

Tous les bonus octroyés par L3urre ou les Épreuves de volonté de l'hologramme continuent de s'appliquer jusqu'à la réapparition de l'assassin.

Choix

Prérequis : Vétéran, L3urre.

Lorsque l'assassin sort de son invisibilité, son hologramme explose, occasionnant 3d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen.

Sueur élémentaire

Prérequis : Aguerri, Sadique (Handicap), Vigueur d8+.

Le Sadique aime faire mal presque autant qu'il aime qu'on lui fasse mal. Et quand il aime, il exsude une substance imprégnée d'acide, d'électricité, ou de feu.



Lorsqu'il inflige ou subit une blessure, le Sadique se recouvre de cette substance élémentaire et ignore alors un niveau de dégâts de l'élément correspondant par Rang au-dessus de Novice.

Le choix de l'élément doit se faire au moment où le joueur choisit cet Atout pour son personnage. Il est possible de choisir cet Atout plusieurs fois afin de bénéficier d'une résistance aux dégâts de plusieurs éléments.

Vengeance délirante

Prérequis : Héroïque, Sadique (Handicap), Sueur élémentaire, Vigueur d10+.

Les substances élémentaires secrétées par le corps irradié du Sadique deviennent de plus en plus abondantes et prennent la forme de boules d'énergie qu'il peut projeter sur ses adversaires.

Lorsqu'un personnage possédant cet Atout subit une blessure, il projette automatiquement une boule d'énergie de l'élément choisi pour son

Atout Sueur élémentaire sur l'adversaire qui la lui a infligée. Il ne peut projeter qu'une boule d'énergie par adversaire, même s'il possède plusieurs fois Sueur élémentaire. Le joueur fait alors un jet de Vigueur (en appliquant les éventuels modificateurs habituellement réservés aux jets de Tir) et inflige en cas de succès 3d6 points de dégâts auxquels s'ajoutent un niveau de dégâts élémentaires par Rang du personnage au-dessus d'Aguerri.



POUVOIRS

Voici les nouveaux pouvoirs utilisables dans *Savage Borderlands*.

NOUVEAUX POUVOIRS

Hyperphase

Rang : Novice

Modificateur : -1 (-1 par incrément de distance supplémentaire).

Incrément de distance : Allure.

Durée : Instantané

Hyperphase permet à la Sirène de disparaître et de réapparaître plus loin quasiment instantanément. Lorsqu'elle disparaît et lorsqu'elle réapparaît, elle occasionne des dégâts aux ennemis alentour.

Pour disparaître, la Sirène doit réussir un jet d'Arcane avec un modificateur cumulatif de -1 par incrément de distance qu'elle souhaite parcourir. Si ce jet est réussi, elle inflige 2d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen centrés sur sa position de départ. Elle réapparaît alors à l'endroit de son choix et occasionne à

nouveau 2d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur sa nouvelle position.

Le choix de son point d'arrivée doit obéir aux règles suivantes :

- Le chemin pour y accéder depuis sa position d'origine doit être dégagé, la Sirène marchant en réalité jusqu'à sa nouvelle position à une vitesse extrême. Cela dit, les terrains difficiles ne l'affectent pas et elle est capable de marcher sur l'eau durant son Hyperphase.
- Elle doit pouvoir arriver à son point de destination en utilisant le mouvement défini au lancement du pouvoir.

Ce pouvoir compte comme le déplacement de la Sirène pour le tour en cours et le jet d'Arcanes pour le lancer ne compte pas dans le nombre d'actions du personnage pour déterminer un éventuel malus d'actions multiples.

La Sirène ne provoque pas d'attaques gratuites de la part des ennemis lorsqu'elle quitte une case adjacente à eux pendant son Hyperphase.

Nuage élémentaire

Rang : Aguerri

Modificateur : -2

Portée : 24 / 48 / 96

Durée : 3 tours

Lorsque la Sirène choisit ce pouvoir, elle doit décider du type de nuage qu'elle est capable de matérialiser : corrosif, électrique, incendiaire ou sla-guaire.

La Sirène choisit où elle souhaite placer le Gabarit d'Explosion Moyen et fait son jet d'Arcanes avec les modificateurs appropriés. Si elle réussit, un nuage élémentaire apparaît dans la zone. Toutes les créatures qui pénètrent ou commencent leur tour dans la zone subissent 3d6 points de dégâts, ainsi qu'un niveau de dégâts élémentaires correspondant au type du nuage.

Il est possible de choisir plusieurs fois ce pouvoir pour pouvoir matérialiser des nuages de plusieurs types.

►► **Effet supplémentaire** : pour chaque modificateur de -1 supplémentaire sur son jet d'Arcanes, la Sirène peut ajouter un niveau de dégâts élémentaires au nuage.

Résilience

Ce pouvoir est identique au pouvoir **Armure** (*Savage Worlds Deluxe*, page 194), mais seule la sirène qui l'utilise peut bénéficier de ses effets.

Soin

Ce pouvoir est identique au pouvoir **Soin** de *Savage Worlds Deluxe*, mais ne permet de guérir que la dernière blessure subie, même en cas de degré sur le jet d'Arcanes.

Verrouillage de phase

Rang : Novice

Modificateur : -1

Portée : Intellect

Durée : 3, peut être maintenu.

Ce pouvoir permet au personnage d'emprisonner une cible dans une sphère d'énergie.

Le jet d'Arcanes est opposé à l'Agilité de la cible. Un succès l'emprisonne partiellement : elle subit un malus de -2 à son Allure ainsi qu'aux jets de Compétences liées à l'Agilité et à la Force. Un degré emprisonne complètement la cible, qui ne peut ni bouger, ni utiliser les Compétences liées à l'Agilité et à la Force.

ÉQUIPEMENT

Les personnages commencent le jeu avec les armes, armures, mods de grenades et munitions qu'ils souhaitent. Ils doivent toutefois respecter les règles suivantes :

- Ils doivent pouvoir porter eux-mêmes tout ce qu'ils acquièrent.
- Ils ne peuvent acquérir que des objets de Qualité blanche et des armures communes.

En plus de cet équipement, ils reçoivent chacun un Point de Loot.

Pour plus d'informations sur le loot et les différents types d'objets, voir la section "Loot", page 28.



RÈGLES SPÉCIFIQUES

Cette section présente quelques règles retranscrivant l'ambiance et certains aspects de gameplay des jeux vidéo *Borderlands*.

RÈGLES SPÉCIFIQUES DE SAVAGE WORLDS DELUXE

Savage Worlds Deluxe propose quelques règles optionnelles. Par défaut, la seule à utiliser dans *Savage Borderlands* est **Pas de points de pouvoir**, destinée ici à limiter (ou en tout cas à rendre plus risqué) l'usage des pouvoirs spéciaux des chasseurs de l'Arche, tout en simplifiant les tours de jeu en combat.

ÉCONOMIE

Savage Borderlands utilise un système économique plus abstrait que les bons vieux dollars de *Savage Worlds*.

En gros, les biens et services sont divisés en deux catégories : les pas chers et les chers.

Sauf cas particulier dépendant d'un scénario, on considère que les personnages gagnent assez d'argent pour manger, se loger, acheter une arme ou un bouclier génériques de leur niveau, acheter des munitions, etc. On ne comptabilise donc pas ces dépenses.

Pour le reste, ce qui coûte plus cher, on utilise le système de **Points de Loot**. Les explications détaillées le concernant sont dans la section "Loot" de *Savage Borderlands* (voir page 28), mais en résumé ces Points de Loot représentent une unité de richesse variable à dépenser dans certaines situations ou pour obtenir des biens "précieux" (comme des gros flingues, ouais).



BOUCLIERS

Dans *Borderlands*, les armures physiques sont rares et le moyen de protection le plus utilisé est le bouclier énergétique. Voici comment les gérer dans *Savage Borderlands*.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES BOUCLIERS

Les boucliers ont trois valeurs fixes :

- **La Capacité** : la protection apportée par le bouclier. Cette valeur peut varier au cours d'un combat.
- **La Réactivité** : le type de dé à lancer pour amorcer le rechargement du bouclier lorsqu'il est **Désactivé**.

- **La Cadence de rechargement** : le nombre de points de Capacité que le bouclier regagne au début de chaque round, une fois qu'il a amorcé son rechargement.

EFFETS DES DÉGÂTS SUR UN BOUCLIER (ET SUR SON PORTEUR)

Lorsqu'un tir est réussi contre le porteur d'un bouclier, la Capacité du bouclier est retranchée des dégâts.

- Si cela les réduit à 0, le porteur ne subit aucun dommage et la Capacité du bouclier ne change pas.
- Sinon, les dégâts restant sont traités normalement, c'est à dire comparés à la Résistance du porteur en vue d'infliger d'éventuelles blessures ou un état Secoué.

De plus, le bouclier est Désactivé et sa Capacité est temporairement réduite à 0.

BOUCLIER DÉSACTIVÉ

Au début du tour de son porteur, un bouclier Désactivé effectue un jet de Réactivité. Sur un succès, le bouclier n'est plus Désactivé et commencera à se recharger au tour suivant. Sur une relance, le bouclier entame immédiatement son rechargement, comme s'il n'était pas Désactivé au début du tour.

Si pour une raison ou pour une autre un bouclier Désactivé a une Capacité supérieure à 0, il continue d'apporter une protection à son porteur, mais doit toujours réussir un jet de Réactivité pour commencer à se recharger jusqu'à sa Capacité maximale.

RECHARGEMENT D'UN BOUCLIER

Au début du tour de son porteur, si la Capacité d'un bouclier non Désactivé n'est pas à son maximum, elle augmente de la valeur de sa Cadence de rechargement (sans jamais dépasser sa Capacité initiale).

MUNITIONS

Il existe 7 types de munitions et la fiche d'un personnage contient une jauge pour chacun d'entre eux. Cette jauge indique le nombre de munitions de ce type que le personnage possède, et le nombre maximum qu'il peut transporter.

Voici le niveau maximum de ces jauges par défaut :

- balles de pistolets : 50
- balles de mitraillette : 100
- balles de fusil d'assaut : 75
- balles de fusil de précision : 25
- cartouches de shotgun : 25
- roquettes de lance-roquettes : 5
- grenades : 3

AUGMENTATION DE LA VALEUR MAXIMALE DES JAUGES DE MUNITIONS

Les **Points de Loot** peuvent permettre d'augmenter ces maximums : chaque jauge peut être augmentée trois fois pour le prix d'1 point de Loot pour la première augmentation, de 2 points de Loot pour la deuxième et de 4 points de Loot pour la troisième. La valeur de chaque augmentation dépend de la jauge augmentée :

- Pistolets : +20
- Mitraillettes : +30
- Fusils d'assaut : +25
- Fusils de précision : +10
- Shotguns : +10
- Lance-roquettes : +1
- Grenades : +1

RÉCUPÉRATION DES MUNITIONS

Les personnages peuvent acheter leurs munitions auprès de n'importe quel vendeur d'armes ou dans n'im-

porte quel distributeur de munitions. Sauf cas particulier, on estime qu'ils ont toujours de quoi payer le remplissage de toutes leurs jauges de munitions.

Il est également possible de récupérer des munitions en combat : en dépensant un **Point de Loot** (issu des Points de Loot de la scène), un personnage peut ramener une de ses jauges de munitions à son maximum.

DÉGÂTS SPÉCIAUX

Certaines armes infligent des dégâts spéciaux : corrosifs, électriques, explosifs, incendiaires ou slagulaires. Ces dégâts spéciaux sont sujets aux règles suivantes.

DÉGÂTS CORROSIFS

La valeur d'AP d'une arme infligeant des dégâts corrosifs est augmentée d'un point par niveau de dégâts corrosifs. La valeur d'AP finale ne fonctionne que contre les armures physiques (protections, carapace, carrosserie, etc.) et n'affecte plus les boucliers.

Si les dégâts infligés par une attaque corrosive dépassent la Capacité du bouclier de la cible, celle-ci voit la valeur de son armure diminuée de manière permanente d'un point par niveau de dégâts corrosifs de l'arme. Lorsqu'une armure a une valeur de protection différente contre les balles et contre les attaques à l'arme blanche, ses deux valeurs de protection sont affectées par cet effet.

Note : cet effet a lieu une fois que les dégâts sont réellement infligés. La diminution de la valeur de l'armure de la cible ne sera donc prise en compte qu'à partir des prochains dégâts subis.

DÉGÂTS INCENDIAIRES

Les armes infligeant des dégâts incendiaires ne bénéficient pas de leur valeur d'AP. En revanche, si les dégâts infligés par une arme incendiaire sont suffisants pour Secouer ou causer une blessure à la cible, ils sont alors majorés en fonction du niveau de dégâts incendiaires infligés par l'arme.

1. +1d4
2. +1d4+1
3. +1d6
4. +1d6+1
5. +1d8

DÉGÂTS ÉLECTRIQUES

La valeur d'AP d'une arme infligeant des dégâts électriques est augmentée de 2 points par niveau de dégâts électriques. Toutefois, la valeur d'AP finale ne fonctionne que contre les boucliers.

DÉGÂTS SLAGUAIRES

Une cible touchée par une arme infligeant des dégâts slagulaires et subissant au moins un effet Secouer est considérée comme slagulée. Tous les dégâts non-slagulaires infligés à une cible slagulée sont augmentés de 2 points.

Un personnage slagué peut dépenser une action pour se défaire du slag.

DÉGÂTS EXPLOSIFS

Lors d'un tir utilisant une arme infligeant des dégâts explosifs, le tireur place un Petit Gabarit d'Explosion sur sa cible. Les autres cibles situées dans le Gabarit doivent réussir un jet d'Agilité à -4 ou être Secouées. Si les dégâts de l'arme affectent déjà une zone plus importante, cet effet se produit dans toute la zone en question.

BLESSURES, SOINS ET STATIONS NEW-U

SOIGNER SES BLESSURES

À tout moment, un personnage peut soigner une de ses blessures en dépensant un Point de Loot ou en bénéficiant du pouvoir de **Soin** d'une Sirène.

Dans une situation normale, il est possible de dépenser des Points de Loot jusqu'à être totalement guéri.

En combat, la dépense d'un Point de Loot ne peut soigner que la dernière blessure subie.

Dans tous les cas, le pouvoir de Soin d'une Sirène ne peut soigner que la dernière blessure subie.

RÉSURRECTION

La résurrection et les stations New-U sont un grand sujet de débat parmi les fans de *Borderlands*. Font-elles partie intégrante de l'univers, ou sont-elles des artifices directement liés au format jeu vidéo ?

Les designers des jeux vidéo se sont exprimés plus ou moins clairement en faveur de la seconde explication, mais quelques irréductibles parviennent à expliquer de manière plus ou moins crédible que les stations New-U font bien partie de l'univers de *Borderlands*.

Si le MJ fait partie de ces irréductibles, voici les règles qu'il peut utiliser pour gérer la résurrection. Sinon, il suffit de sauter le paragraphe suivant.

Un personnage qui se fait dessouder réapparaît à la borne de résurrection la plus proche en échange de tous ses Points de Loot. S'il n'a pas de Point de Loot à dépenser, un ou plusieurs autres personnages peuvent en dépenser 3 à sa place en se rendant à la borne en question. S'il n'a plus de Points de Loot et que ses alliés préfèrent un nouveau flingue à la compagnie de leur meilleur pote, le personnage disparaît à jamais, comme au bon vieux temps.

COMBAT POUR LA SURVIE

Le mode « Combat pour la survie » est également très lié au format jeu vidéo. Si vous souhaitez néanmoins retrouver cette expérience lors de vos parties de *Savage Borderlands*, voici comment procéder.

Lorsqu'un personnage subit une quatrième blessure, il ne suit pas immédiatement les règles liées à son incapacitation. Au lieu de cela, il ne subit pas les effets de l'état Secoué, voit son Allure réduite à 2 et dispose d'un tour de jeu pour mettre un ennemi hors de combat. Si à la fin du tout qui suit son incapacitation il n'y est pas parvenu, il suit les règles classiques de *Savage Worlds Deluxe*. Si en revanche il a réussi à venir à bout d'un ennemi, il se débarrasse d'une blessure (pour revenir à -3) et peut retourner au combat.

TÉLÉPORTATION

Sauf cas particulier, les bornes de téléportation sont utilisables par tous. Les personnages peuvent donc circuler librement entre deux bornes qu'ils connaissent.

Le MJ peut aussi décider que l'utilisation de ces bornes est payante et coûte par exemple, un Point de Loot au groupe par voyage.

Pour des raisons scénaristiques, certaines bornes peuvent également être désactivées, détruites, inutilisables, interdites d'accès à certains personnages, etc.

STYLES DE JEU

La plupart des règles qui précèdent sont optionnelles. en fonction du style de jeu souhaité, vous pouvez en intégrer certaines et ignorer les autres. Voici quelques exemples de styles de jeu et les règles à utiliser pour chacun d'eux.

JEU VIDÉO TOTAL

En utilisant toutes les règles spécifiques de cette section ainsi que celles de la section Loot (page 28), vous devriez obtenir une expérience très proche de ce qui peut se produire dans une partie de *Borderlands 2* en co-op, les imprévus et la créativité liés au facteur humain en plus.

JEU VIDÉO « CANON »

En supprimant simplement les Stations New-U, la résurrection et le mode « Combat pour la survie », vous jouerez dans l'univers de *Borderlands* « canon », tel qu'imaginé par les créateurs des jeux vidéo.

« RÉALISTE »

Supprimez les Points de Loot, la gestion abstraite des munitions et les éléments concernant le soin, réintroduisez les bons vieux dollars de *Savage Worlds*, façonnez vous-même vos flingues avec amour au lieu de recourir à la génération aléatoire présentée plus loin, et vous jouerez à *Borderlands* dans une version « réaliste », ou du moins débarrassée de tous les éléments de gameplay et des gimmicks directement issus du format jeu vidéo.

COMME VOUS VOULEZ !

Cela devrait être clair à présent, mais n'hésitez pas à combiner ces règles, à en supprimer certaines, à en modifier d'autres et à ajouter les vôtres afin d'obtenir la version de *Savage Borderlands* aux petits oignons qui convient à votre groupe.

LOOT

On a beau vanter les qualités du role-play des joueurs, les ressorts complexes et les rebondissements du scénario et la truculence des ennemis principaux, à un moment il faut arrêter les conneries et s'occuper de ce qui compte vraiment : le matos !

Savage Borderlands propose un système permettant de recréer la joie de la découverte des objets aléatoires présents dans les jeux vidéo *Borderlands*. Vous trouverez donc dans cette section tout ce qu'il faut savoir pour dépenser vos Points de Loot en vue d'acquérir des flingues, des grenades et des boucliers (la vie, quoi !).

QUALITÉ

Comme dans les jeux vidéos, les objets sont divisés en différents niveaux de qualité représentés par des couleurs. Voici les différents niveaux de qualité existant :

- Blanche (commune)

- Verte (supérieure)
- Bleue (premium)
- Violette (rare) et sa variante Rose (rare avec technologie alien)
- Orange (légendaire)

OBJETS DE QUALITÉ BLANCHE

La plupart des objets de la vie courante sont de Qualité blanche.

Il existe aussi des armes, boucliers et mods de grenades de Qualité blanche. Ce sont les plus communs et les PJ peuvent obtenir "gratuitement" à peu près ce qu'ils veulent de ce niveau de Qualité.

Les armes, boucliers et mods de grenades de Qualité blanche sont généralement choisis et non générés aléatoirement. Donc, si un joueur veut que son personnage possède par exemple un pis-



toilet automatique Vladof TMP blanc, il peut l'avoir. Un lance-roquettes Torgue Blaaa ? Aucun problème !

Là où cela se complique, c'est lorsqu'on souhaite s'équiper d'objets de qualité supérieure.

OBJETS DE QUALITÉ VERTE ET SUPÉRIEURE

Soyons francs : les objets de ces niveaux de Qualité sont en grande majorité des armes, des boucliers et des mods de grenades. Le MJ peut se servir de cette échelle de Qualité pour définir d'autres biens si cela l'arrange, mais cela restera a priori marginal.

ACHETER ET TROUVER DES TRUCS

Sauf cas particulier dépendant d'un scénario, on considère que les personnages gagnent assez d'argent pour manger, se loger, acheter une arme ou un bouclier génériques de leur niveau, acheter des munitions, etc.

On ne comptabilise donc pas ces dépenses, qui correspondent à des objets de Qualité blanche.

POINTS DE LOOT

En revanche, lorsqu'ils veulent réaliser des achats plus importants, ils doivent dépenser des Points de Loot.

Gagner des Points de Loot

Les Points de Loot sont gagnés en fouillant un repaire de bandits, en tuant un adversaire important, en découvrant un trésor, comme paiement d'une mission particulièrement périlleuse, etc.

En gros, à chaque fois qu'on gagnerait un gros flingue (à partir de la qualité verte) dans le jeu vidéo, on gagne un Point de Loot dans le jeu de rôle. Évidemment, ces gains restent à la discrétion du MJ.

Les Points de Loot sont gagnés personnellement (il n'appartiennent pas au groupe mais à un personnage), mais peuvent être transmis entre les personnages à tout moment.

Lorsqu'un personnage gagne un Point de Loot, il le note sur sa fiche et peut le dépenser à loisir.

Dépenser des Points de Loot

En combat, les Points de Loot peuvent être dépensés pour obtenir l'un des effets suivants :

- régénérer une jauge de munition jusqu'à son niveau maximum

- générer aléatoirement un objet qui sera une arme, un mod de grenades ou un bouclier (voir page 31)
- soigner la dernière blessure subie

En dehors des combats, dépenser un Point de Loot permet, en plus de ce qui est précisé ci-dessus, de bénéficier d'un des effets suivants :

- générer une arme d'un type choisi par le joueur, un bouclier ou un mod de grenades
- payer une partie de la résurrection d'un autre personnage (si vous utilisez les règles des Stations New-U présentées page 26).
- acheter un bien ou un service onéreux (à l'appréciation du MJ)
- corrompre un officiel ou un chef bandit (dans les limites de ce qu'autorise le scénario)
- bénéficier d'un mois d'abonnement à Auto-loc
- augmenter le maximum d'une jauge de munitions, en suivant les règles détaillées en page 24.
- de soigner une blessure, que ce soit ou non la dernière subie.



Points de Loot et Qualité

Par défaut, un Point de Loot n'est pas lié à une Qualité en particulier. Toutefois, le MJ peut décider d'attribuer des Points de Loot d'une couleur correspondant à une Qualité (généralement bleu, violet ou orange). Ces Points de Loot colorés s'utilisent exactement de la même façon que les autres, mais permettent de générer une arme, un bouclier ou un mod de grenades d'une Qualité correspondant à leur couleur.

ARMES, BOUCLIERS ET MODS DE GRENADES

Afin de retranscrire le côté aléatoire des objets des jeux vidéos *Borderlands*, cette adaptation adopte une approche modulaire pour ce qui est de définir les caractéristiques des armes, boucliers et mods de grenades : on part de modèles de base qu'on modifie aléatoirement pour obtenir une multitude d'objets uniques.

Les objets de Qualité blanche étant à la fois très courants et très basiques, ils ne sont pas générés aléatoirement. Les éléments qui les composent (généralement un modèle et un fabricant, parfois quelques améliorations) sont choisis manuellement par les joueurs pour leur personnages et par le MJ pour ses PNJ. La procédure de création d'un objet de Qualité blanche est

détaillée page 41 pour les armes, page 58 pour les boucliers et page 66 pour les mods de grenades.

Les objets de Qualité verte, bleue, violette et rose sont toujours générés aléatoirement par les joueurs. Si le MJ le souhaite, il peut créer une arme de ce niveau de Qualité en sélectionnant lui-même ses caractéristiques, mais les joueurs devront toujours la générer aléatoirement.

Quant aux objets oranges, ce sont des objets légendaires. Ils reprennent les mêmes règles que les objets verts, bleus et violets, mais étant donné leur importance et leur rareté, ils devront généralement être créés individuellement par le MJ afin de les rendre vraiment exceptionnels. Bien entendu, rien n'empêche de les générer aléatoirement en cas de besoin.

GÉNÉRATION DES ARMES, BOUCLIERS ET MODS DE GRENADES

Le processus de génération d'un objet comprend six étapes :

1. Le choix ou le tirage de sa catégorie (type d'arme, bouclier ou mod de grenade)
2. Le choix ou le tirage de sa qualité
3. Le tirage de son fabricant (et des capacités spéciales qui en découlent)
4. La détermination de son nombre d'améliorations (uniquement pour les objets de Qualité verte ou supérieure)
5. Le tirage des améliorations en question

- Le nommage de l'objet, en fonction des éléments déterminés dans les étapes précédentes

1. Choix ou tirage de la catégorie de l'objet

Lorsqu'un personnage dépense un Point de Loot *en combat* pour générer un objet, la catégorie de cet objet doit être tirée sur la table suivante. Dans tous les autres cas, le joueur peut choisir lui-même cette catégorie.

D20	TYPE D'OBJET
1-4	Pistolet
5-6	Mitraillette
7-8	Fusil d'assaut
9-10	Fusil de précision
11-12	Shotgun
13	Lance-roquettes
14-15	Mod de grenades
16-20	Bouclier

2. Choix ou tirage de la Qualité

À moins que l'objet généré soit de Qualité blanche ou que le Point de Loot dépensé soit lié à une Qualité prédéfinie, celle-ci doit être tirée dans la table ci-dessous.

D20	QUALITE
1-12	Verte
13-17	Bleue (ou Rose)
18-19	Violette
20	Orange



3. Tirage du modèle de base et du fabricant de l'objet

Pour les armes, ce tirage s'effectue en deux temps :

- Un premier jet pour déterminer le modèle de base
- Un deuxième jet pour déterminer le fabricant et le nom de base du modèle.

Les boucliers et les mods de grenades sont tous basés sur le même gabarit initial et un seul jet sera nécessaire.

Les caractéristiques des modèles de base et des caractéristiques spécifiques des fabricantes sont décrites à partir de la page 41.



D20 PISTOLETS

1-4 Handgun (d20)

1-3. Bandit Pistol - 4-6. Dahl Repeater - 7-9. Hyperion Apparatus
10-11. Jakobs Revolver - 12-13. Maliwan Aegis - 14-16. Tediore Handgun
17-18. Torgue Hand Cannon - 19-20. Vladof TMP

5-8 Aimshot (d20)

1-3. Bandit Hed Shoter! - 4-6. Dahl Anaconda - 7-9. Hyperion Vision
10-11. Jakobs Longarm - 12-13. Maliwan Phobia - 14-16. Tediore Aimshot
17-18. Torgue Hole Puncher - 19-20. Vladof Assassin

9-12 Powershot (d20)

1-3. Bandit Ass Beeter! - 4-6. Dahl Peacemaker - 7-9. Hyperion Leverage
10-11. Jakobs Iron - 12-13. Maliwan Torment - 14-16. Tediore Powershot
17-18. Torgue Rod - 19-20. Vladof Fighter

13-16 Big Gun (d20)

1-3. Bandit Magamum! - 4-6. Dahl Magnum - 7-9. Hyperion Impact
10-11. Jakobs Widow Maker - 12-13. Maliwan Animosity - 14-16. Tediore Biggun
17-18. Torgue Slapper - 19-20. Vladof Troublemaker

17-20 Quickshot (d20)

1-3. Bandit Ratatater! - 4-6. Dahl Negotiator - 7-9. Hyperion Synergy
10-11. Jakobs Wheelgun - 12-13. Maliwan Umbrage - 14-16. Tediore Quickshot
17-18. Torgue Injector - 19-20. Vladof Anarchist

D20 MITRAILLETES

- 1-6 Subcompact MG (d20)
1-4. Bandit smig - 5-8. Dahl SMG - 9-12. Hyperion Projectile Convergence
13-16. Maliwan SubMalevolent Grace - 17-20. Tediore Subcompact MG
- 7-13 Special (d20)
1-4. Bandit rokgun - 5-8. Dahl Fox - 9-12. Hyperion Presence
13-16. Maliwan Trance - 17-20. Tediore Special
- 14-20 Ace (d20)
1-4. Bandit smgg - 5-8. Dahl Falcon - 9-12. Hyperion Transmurdera
13-16. Maliwan Gospel - 17-20. Tediore Ace

D20 FUSILS D'ASSAUT

- 1-4 Fusil d'assaut (d20)
1-4. Bandit Mashine gun - 5-8. Dahl Rifle - 9-12. Jakobs Rifle - 13-16. Torgue Rifle
17-20. Vladof Rifle
- 5-8 Fusil à lunette (d20)
1-4. Bandit Carbene - 5-8. Dahl Carbine - 9-12. Jakobs Scarab - 13-16. Torgue Root
17-20. Vladof Renegade
- 9-12 Fusil d'assaut lourd (d20)
1-4. Bandit Ass Beeter! - 5-8. Dahl Defender - 9-12. Jakobs Rifle
13-16. Torgue Lance - 17-20. Vladof Guerilla
- 13-16 Mitrailleuse (d20)
1-4. Bandit Spinigun - 5-8. Dahl Minigun - 9-12. Jakobs Gatling gun
13-16. Torgue Spitter - 17-20. Vladof Spinigun
- 17-20 Lance-grenades (d20)
1-4. Bandit Rokets! - 5-8. Dahl Grenadier - 9-12. Jakobs Cannon
13-16. Torgue Torpedo - 17-20. Vladof Rocketeer

D20 FUSILS DE PRECISION

- 1-5 Basique (d20)
1-4. Dahl Sniper - 5-8. Hyperion Sniper Rifle - 9-12. Jakobs Callipeen
13-16. Maliwan Snider - 17-20. Vladof Pooshka
- 6-10 Longue portée (d20)
1-4. Dahl Strike - 5-8. Hyperion Transaction - 9-12. Jakobs Chinook
13-16. Maliwan Jericho - 17-20. Vladof Bratchny
- 11-15 Perce-armure (d20)
1-4. Dahl Terror - 5-8. Hyperion Policy - 9-12. Jakobs Muckamuck
13-16. Maliwan Corinthian - 17-20. Vladof Horrorshow
- 16-20 Semi-automatique (d20)
1-4. Dahl Scoop - 5-8. Hyperion Competition - 9-12. Jakobs Diaub
13-16. Maliwan Rakehell - 17-20. Vladof Droog

D20 SHOTGUNS

- 1-5 Basique (d20)
1-4. Bandit Skatergun - 5-8. Hyperion Projectile Diversification
9-12. Jakobs Scattergun - 13-16. Tediore Home Security - 17-20. Torgue Bangstick
- 6-10 Précis (d20)
1-4. Bandit longer ragne kilier - 5-8. Hyperion Thinking - 9-12. Jakobs Longrider
13-16. Tediore Sportsman - 17-20. Torgue Stalker
- 11-15 Double canon (d20)
1-4. Bandit Stret Sweper - 5-8. Hyperion Face Time - 9-12. Jakobs Coach Gun
13-16. Tediore Double Barrels! - 17-20. Torgue Double Lovin' Pounder
- 16-20 Triple canon (d20)
1-4. Bandit Room Clener - 5-8. Hyperion Crowdsourcing - 9-12. Jakobs Bushwack
13-16. Tediore Triple Barrels! - 17-20. Torgue Three Way Hulk

D20 LANCE-ROQUETTES

- 1-5 Basique (d20)
1-4. Bandit Launcher - 5-8. Maliwan Projectile - 9-12. Tediore Launcher
13-16. Torgue boom 17-20. Vladof RPG
- 6-10 Basique 2 (d20)
1-4. Bandit bombabarbardeer - 5-8. Maliwan Prowler - 9-12. Tediore Dispatch
13-16. Torgue Dee - 17-20. Vladof Vanquisher
- 11-15 Destructeur (d20)
1-4. Bandit Zooka! - 5-8. Maliwan Punishment - 9-12. Tediore Bazooka
13-16. Torgue Duuurp! - 17-20. Vladof Hero
- 16-20 Précis (d20)
1-4. Bandit area efect - 5-8. Maliwan Panorama - 9-12. Tediore Spread
13-16. Torgue Blaaa - 17-20. Vladof Glory

D20 BOUCLERS

- 1-2 Anshin Adaptive
3-4 Bandit Roid
5-6 Dahl Booster
7-8 Hyperion Amplify
9-10 Maliwan Nova
11-12 Maliwan Spike

D20 BOUCLERS

- 13-14 Pangolin Turtle
15-16 Tediore Shield
17 Torgue Niva
18 Torgue Spike
19-20 Vladof Absorption

MODS DE GRENADES	
D20	
1-5	Standard
6-8	MIRV (d20) 1-10. Bandit - 11-20. Torgue
9-11	Dahl Bouncing Betty
12-14	Vladof à aire d'effet
15-17	Hyperion Singularity
18-20	Maliwan Transfusion

4. Détermination du nombre d'améliorations

Le nombre de modifications affectant un objet est calculé en additionnant les scores correspondant à sa qualité et à son niveau. Suivant les situations, le niveau d'un objet peut être déterminé en fonction de celui de l'ennemi sur lequel il est récupéré, de la difficulté du scénario dans lequel il est trouvé ou acheté, du Rang des PJ ou d'autres paramètres à la discrétion du MJ.

QUALITE	SCORE
Supérieure (verte)	1
Premium (bleue / rose)	2
Rare (violette)	3
Légendaire (orange)	4

RANG	SCORE
Aguerri	1
Vétéran	2
Héroïque	3
Légendaire	4

Objets légendaires

Les objets oranges sont des objets légendaires. Ils peuvent être générés comme des objets d'une autre Qualité, mais le MJ peut aussi les créer de toutes pièces, en choisissant lui-même les améliorations à leur apporter. Cela peut permettre de leur donner une vraie personnalité ou de construire une synergie entre leurs différentes améliorations afin que les objets ainsi créés fassent vraiment honneur à leur Qualité.

S'il choisit de procéder ainsi, il faudra :

- Sélectionner un nombre d'améliorations correspondant à la qualité et au niveau de l'objet, en piochant à la fois dans les augmentations accessibles à tous les objets et dans celles réservées aux objets légendaires.
- Donner un nom et une description à l'objet.

Les améliorations accessibles aux objets légendaires sont détaillées à la fin de la section consacrée aux améliorations de chaque type d'objet (armes, boucliers, mods de grenades), à partir de la page 52. Vous y trouverez également quelques exemples d'objets légendaires adaptés de *Borderlands 2*.

Objets uniques

Dans le jeu vidéo, il existe des objets uniques qui sont généralement de qualité bleue ou violette (ou rose, pour ceux intégrant de la technologie alien) ayant des propriétés particulières. Dans cette adaptation, ils sont créés de manière non aléatoire par le MJ. Le nombre d'améliorations qu'ils peuvent recevoir est déterminé normalement (en fonction de leur quali-

té et de leur niveau), mais le MJ a la possibilité de choisir certaines de ces améliorations dans la liste des améliorations légendaires.

5. Tirage des améliorations

Les améliorations des objets doivent être tirées dans la table correspondant à leur catégorie.

Lorsque le résultat du dé indique une amélioration qui a déjà atteint soit sa limite (spécifiée dans la colonne "Limite" de la table) soit son maximum (spécifié dans la description de l'amélioration), il est modifié comme indiqué dans la colonne "Suite" de la table. Par exemple, si l'amélioration "Dégâts" d'un pistolet a déjà été tirée deux fois et qu'un troisième jet l'indique à nouveau, elle sera transformée en "AP".

Les améliorations sont décrites à partir de la page 48.



Pistolets

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-2	Dégâts	2 fois	7
3-4	Portée	2 fois	13
5-6	Capacité du chargeur	-	15
7-8	AP	2 fois	1
9-10	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-4. Corrosifs +1	3	7
	5-8. Électriques +1	3	1
	9-12. Incendiaires +1	d6	7
	13-16. Slaguaires	-	1
	17-19. Explosifs	-	1
	20. Arme lourde	-	1
11-12	Stabilité	-	3
13-14	Visée	-	3
15-16	Mode de tir	-	5
17-18	Baïonnette	-	d20
19-20	Rechargement rapide	-	15

Mitraillettes

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-2	Dégâts	2 fois	7
3-4	Portée	2 fois	15
5-6	Capacité du chargeur	-	17
7-8	AP	2 fois	1
9-12	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-5. Corrosifs +1	3	7
	6-10. Électriques +1	3	1
	11-15. Incendiaires +1	d6	7
	16-19. Slaguaires	-	1
	20. Explosifs	-	1
13-14	Stabilité	-	3
15-16	Visée	Zoom	3
17-18	Mode de tir	-	5
19-20	Baïonnette	-	d20

Fusils d'assaut

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-2	Dégâts	-	17
3-4	Portée	3 fois	15
5-6	Capacité du chargeur	-	17
7-10	AP	2 fois	1
11-12	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-4. Corrosifs +1	3	7
	5-8. Électriques +1	3	1
	9-12. Incendiaires +1	d6	7
	13-14. Slaguaires	-	1
	15-18. Explosifs	-	1
	19-20. Arme lourde	-	1
13-14	Stabilité	-	3
15-16	Visée	-	3
17-18	Mode de tir	Auto 4	5
19-20	Baïonnette	-	d20

Fusils de précision

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-2	Dégâts	2d12	13
3-4	Portée	2 fois	13
5-6	Capacité du chargeur	1 fois	17
7-8	AP	4 fois	9.17
9-10	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-4. Corrosifs +1	4	7
	5-8. Électriques +1	4	1
	9-12. Incendiaires +1	d6	7
	13-16. Slaguaires	-	1
	17-20. Arme lourde	-	7
11-12	Pénalité de tir rapide	-	d20
13-16	Dégâts critiques	-	3
17-18	Mode de tir	Rafale	5
19-20	Baïonnette	-	d20

Shotguns

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-4	Dégâts	-	17
5-6	Portée	2 fois	15
7-8	Capacité du chargeur	-	17
9-10	AP	1 fois	1
11-12	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-12. Explosifs	-	1
	13-14. Corrosifs +1	2	1
	15-16. Électriques +1	2	1
	17-18. Incendiaires +1	d6	1
	19-20. Slaguaires	-	1
13-14	Auto-shotgun	-	7
15-16	Visée	Zoom	5
17-18	Mode de tir	Taille du chargeur	5
19-20	Baïonnette	-	d20

Lance-roquettes

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-4	Dégâts	1 fois	19
5-6	Portée	2 fois	11
7-8	Capacité du chargeur	1 fois	15
9-10	Dégâts spéciaux (d20)		
	1-5. Corrosifs +1	1	1
	6-10. Électriques +1	2	1
	11-15. Incendiaires +1	2	1
	16-20. Slaguaires	-	1
11-12	Visée	-	5
13-14	Poids	-	9
15-16	Mode de tir	-	7
17-18	Baïonnette	-	d20
19-20	Gabarit d'Explosion	-	11

Boucliers

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-5	Capacité	12	11
6-10	Réactivité	d12	1
11-15	Cadence de rechargement	½ Capacité	1
16-20	Capacité spéciale	-	1

Mods de grenades

D20	AMELIORATION	LIMITE	SUITE
1-4	Dégâts	-	5
5-6	Zone d'effet	-	1
7-10	Délai de détonation	-2	15
11-14	Dégâts spéciaux (d4)		
	1. Corrosifs +1	+5	1
	2. Électriques +1	+5	1
	3. Incendiaires +1	d6	1
	4. Slaguaires	-	1
15	Lancer : rebondissante	-	5
16-18	Lancer	-	7
19-20	Adhésive	-	15

6. Nommage

Le nom des objets est composé de la manière suivante : Fabricant + Préfixe + Modèle.

Le préfixe est à choisir à la création parmi ceux autorisés par les améliorations de l'objet (vous pouvez aussi n'en avoir rien à faire et inventer les vôtres en fonction des caractéristiques et du fabricant de l'objet). Si il n'en a reçu aucune, son nom est simplement de la forme : Fabricant + Modèle.

Les objets légendaires et uniques ont généralement un nom spécifique, éventuellement précédé d'un préfixe "classique".

ARMES À FEU

Cette section regroupe les informations techniques relatives aux éléments tirés lors de la génération d'une arme.

Armes de Qualité blanche

Les armes de Qualité blanche ne sont pas générées aléatoirement mais "construites" rapidement par les joueurs ou le MJ. Voici comment les créer rapidement :

1. Choisir un type et un modèle.
2. Choisir un fabricant. Si vous voulez aller vite, vous pouvez également ignorer cette étape et vous contenter des caractéristiques du modèle sélectionné, ou choisir un fabricant apportant des modifications faciles à gérer (Bandit, Dahl, Hyperion ou Tediore, par exemple).
3. Pour les PNJ, moduler les caractéristiques de l'arme en fonction du niveau des PJ : augmenter une caractéristique chiffrée du bouclier par Rang des PJ au-dessus de Novice (une caractéristique pouvant être augmentée plusieurs fois).

VLADOF



Types et modèles

Le type et le modèle d'une arme détermine ses caractéristiques de base. Celles-ci seront ensuite modi-

fiées par le fabricant et les éventuelles Améliorations dont l'arme sera dotée.

Les tableaux qui suivent indiquent les caractéristiques techniques de tous les modèles de base.

Pistolets

Sauf précision contraire, tous les modèles de pistolets sont **semi-automatiques**.

Fabricants possibles : tous.

MODELE	PORTEE	DEG.	COT	PDS	TIRS	FOR.	AP
Handgun	10/20/40	2d8	1	3	16	-	-
Aimshot	15/30/60	2d8	1	4	13	-	-
Powershot	12/24/48	2d8+1	1	7	12	d6	1
Big Gun	10/20/40	2d8+1	1	5	14	-	1
Quickshot*	10/20/40	2d6+1	3	7	18	-	-

* Le Quickshot est un pistolet automatique, qui bénéficie donc du mode de tir **automatique**, sauf s'il est de marque Jakobs ou Torgue, auquel cas sa cadence de tir est en outre réduite à 1.

Mitraillettes

Toutes les mitraillettes bénéficient du mode de tir **automatique**, mais le **tir en rafale** doit être acquis via une propriété du fabricant ou le tirage d'une Amélioration.

Fabricants possibles : Bandit, Dahl, Hyperion, Maliwan, Tediore.

MODELE	PORTEE	DEG.	COT	PDS	TIRS	FOR.
Subcompact MG	15/30/60	2d6	3	11	28	-
Special	15/30/60	2d6+1	3	13	28	d6
Ace*	20/40/80	2d6-1	3	10	26	-

* L'Ace est doté d'un Zoom de visée (voir les Améliorations de visée, page 50).

Fusils d'assaut

Tous les modèles de fusils d'assaut à l'exception de la Mitrailieuse et du Lance-grenades sont automatiques et bénéficient donc du mode de tir **automatique**. Ceci vaut également pour les modèles dotés d'une cadence de tir de 2. Le **tir en rafale** doit en revanche être acquis via une propriété du fabricant ou le tirage d'une Amélioration.

Fabricants possibles : Bandit, Dahl, Jakobs, Torgue, Vladof.

MODÈLE	PORTÉE	DEG.	CDT	PDS	TIRS	FOR.	AP
Fusil d'assaut	24/48/96	2d6+1	2	8	22	-	1
Fusil à lunette*	24/48/96	2d6	2	9	22	-	1
Fusil d'assaut lourd	30/60/120	2d6+1	2	10	20	d6	2
Mitrailleuse**	24/48/96	2d6+1	3	16	28	d8	1
Lance-grenades***	24/48/96	3d6	1	11	24	d8	-

* Le Fusil à lunette est doté d'un Zoom de visée (voir les Améliorations de visée, page 50).

** La Mitrailleuse ne peut pas tirer autrement qu'en **automatique**.

*** Le Lance-grenades utilise 3 munitions par tir et inflige des dégâts explosifs dans un Petit Gabarit d'Explosion. Si le fabricant de l'arme est Torgue, elle consomme 4 munitions par tir et inflige des dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen.

Fusils de précision

Tous les Fusils de précision sont dotés d'une lunette de visée et de la propriété Tir statique (voir *Savage Worlds Deluxe* page 84). La capacité du chargeur indiquée ans la colonne «Tirs» est réduite de deux points si le fabricant de l'arme est Jakobs.

Fabricants possibles : Dahl, Hyperion, Jakobs, Maliwan, Vladof.

MODÈLE	PORTÉE	DEG.	CDT	PDS	TIRS	FOR.	AP
Basique	40/80/160	2d10	1	9	8	d6	2
Longue portée	50/100/200	2d10	1	12	8	d6	2
Perce-armure*	40/80/160	2d10	1	18	7	d8	4
Semi-auto**	30/60/120	2d10	1	14	9	d6	2

* Le Perce-armure est doté de la propriété **Arme lourde**.

** Le modèle Semi-auto permet d'utiliser les modes de tir propres aux armes semi-automatiques (tir **semi-automatique**, **attaque rapide**).

Shotguns

Tous les shotguns fonctionnent comme indiqué dans *Savage Worlds Deluxe*, à la page 86 : +2 aux jets de tir, et diminution d'un dé des dégâts par incrément de distance au-delà de la courte portée. Les shotguns à canons multiples suivent la règle du double canon présentée à la même page, à une différence près : le tireur doit toujours utiliser tous les canons de son arme.

Fabricants possibles : Bandit, Hyperion, Jakobs, Tediore, Torgue.

MODÈLE	PORTÉE	DEG.	COT	POS	TIRS	FOR.
Basique	10/20/40	1-3d6	1	7	7	-
Précis*	12/24/48	1-3d6	1	8	6	-
Double canon	5/10/20	1-3d6	2	10	7	-
Triple canon	3/6/12	1-3d6	3	12	10	d6

* Le shotgun Précis est doté d'un Zoom de visée (voir les Améliorations de visée, page 50).

Lance-roquettes

Les Lance-roquettes de *Savage Borderlands* sont dotés de propriétés particulières :

- Arme lourde
- Tir statique
- Roquettes : Sauf précision contraire, les dégâts affectent une zone définie par un Gabarit d'Explosion Moyen. La cible du lance-roquettes peut tenter de plonger à couvert (voir *Savage Worlds Deluxe*, page 121) en réussissant un jet d'Agilité à -2. Pour ce faire, son Allure doit lui permettre de sortir de l'aire d'effet de la roquette. En cas de succès, le personnage est placé couché à la limite extérieure du Gabarit d'Explosion utilisé, à l'endroit de son choix.
- Action complète pour recharger : le rechargement de l'arme prend un tour et interdit toute autre action ou mouvement (même en subissant la pénalité d'actions multiples).
- AP : la valeur d'AP des Lance-roquettes n'affecte pas les boucliers.

Fabricants possibles : Bandit, Maliwan, Tediore, Torgue, Vladof.

MODÈLE	PORTÉE	DEG.	CDT	POS	TIRS	FOR.	AP
Basique	24/48/96	4d6	1	20	3	d6	10
Basique 2	24/48/96	4d6	1	20	4	d6	10
Destructeur*	24/48/96	4d8+2	1	28	3	d8	10
Précis**	24/48/96	4d6	1	23	3	d6	15

* Le rechargement du modèle Destructeur nécessite deux actions complètes.

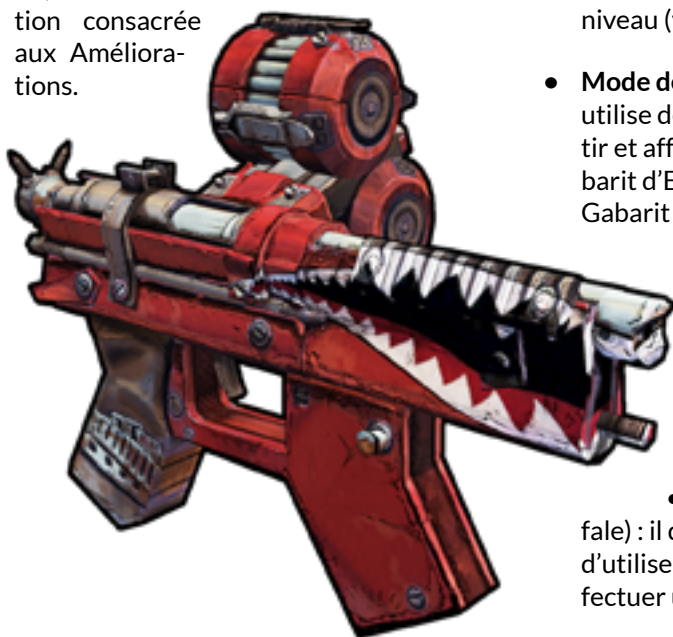
** Le modèle Précis est doté d'un Zoom de visée (voir les Améliorations de visée, page 50).

Fabricants

Chaque modèle d'arme est disponible chez plusieurs fabricants, chacun lui apportant des modifications différentes.

Lorsqu'il existe pour un même fabricant une entrée "toutes les armes" et une entrée pour une catégorie spécifique, les armes de cette catégorie bénéficient des Améliorations répertoriées dans les deux entrées.

La description de ces améliorations se trouve à partir de la page 48, dans la section consacrée aux Améliorations.



Bandit

Toutes les armes

- **Capacité du chargeur (x2) :** la capacité du chargeur de l'arme est multipliée par deux. Voir page 49 pour les effets particuliers que cela peut avoir sur certaines armes.

Lance-roquettes

- **Dégâts (-1) :** les dégâts de l'arme sont réduits d'un niveau (voir page 48).
- **Mode de tir (x2) :** l'arme utilise deux projectiles par tir et affecte un Grand Gabarit d'Explosion au lieu d'un Gabarit d'Explosion Moyen.

Dahl

Toutes les armes

- **Mode de tir (Rafale) :** il devient possible d'utiliser l'arme pour effectuer un **tir en rafale**.

Hyperion

Toutes les armes

- **Stabilité (+1)** : les tirs automatiques faits avec cet arme subissent désormais un modificateur de -1 au lieu de -2. Les attaques rapides sont désormais réalisées avec un modificateur de -2 au lieu de -4.

Jakobs

Toutes les armes

- **Dégâts (+1)** : les dégâts de l'arme sont augmentés d'un niveau (voir page 48).
- **AP (+1)** : la valeur d'AP de l'arme augmente d'un point.
- **Revolver** : les modèles indiqués dans les tables comme étant semi-automatiques ou automatiques sont en fait des revolvers. Ils n'ont pas accès aux modes de tir **semi-automatique**, **tir en rafales** et **tir automatique**, mais peuvent effectuer des attaques rapides et être rechargés balle par balle.
- **Handicap (Autonomie limitée)** : l'arme subit le Handicap **Autonomie limitée** (voir page 52).
- **Dégâts à l'ancienne** : les armes Jakobs ne peuvent bénéficier de l'amélioration **dégâts spéciaux**.

Fusils de précision

- Les fusils de précision Jakobs n'ont pas le Handicap **Autonomie limitée**.

Maliwan

Toutes les armes

- **Dégâts spéciaux** : les armes Maliwan infligent des dégâts élémentaires. L'élément en question est déterminé à la création de l'arme grâce à la table suivante.

O20	DEGATS
1-5	Corrosifs
6-10	Électriques
11-15	Incendiaires
16-20	Slaguaires

Tediore

Toutes les armes

- **Rechargement spécial** : pour recharger son arme, le tireur doit la lancer comme une grenade. Celle-ci inflige les mêmes dégâts que





l'arme dans un Petit Gabarit d'Explosion. L'action de lancer est intégrée à celle de recharger et ne compte pas comme une action supplémentaire lors du calcul des pénalités d'actions multiples.

Torgue

Toutes les armes sauf les lance-grenades :

- **Dégâts (+1)** : les dégâts de l'arme sont augmentés d'un niveau (voir page 48).
- **Dégâts explosifs** : l'arme inflige des dégâts explosifs.
- **Portée (-1)** : la portée de l'arme est réduite d'un niveau (voir page 49).
- **Handicap (Faible cadence de tir)** : l'arme subit le Handicap **Faible cadence de tir** (voir page 52).

Vladof

Toutes les armes sauf les lance-roquettes

- **Capacité du chargeur (x1,5)** : la capacité du chargeur est multipliée par 1,5 (arrondie à l'entier supérieur). Voir page 49 pour les effets particuliers que cela peut avoir sur certaines armes.
- **Mode de tir (+1)** : le mode de tir de l'arme augmente d'un niveau (voir page 51).

Lance-roquettes

- **Dégâts (-1)** : les dégâts de l'arme sont réduits d'un niveau (voir page 48).
- **Capacité du chargeur (x2)** : la capacité du chargeur de l'arme est multipliée par deux. Voir page 49 pour les effets particuliers que cela peut avoir sur certaines armes.

Améliorations

Les Améliorations d'une arme sont déterminées lors de sa génération, généralement de manière aléatoire.

Chaque Amélioration possède un ou plusieurs niveaux.

Fonctionnement

Lorsqu'un tirage sur une table indique une Amélioration, il y a trois possibilités.

1. **L'arme ne possède pas déjà l'Amélioration tirée.** Elle l'acquiert alors au premier niveau.
2. **L'arme possède déjà l'Amélioration mais celle-ci propose plusieurs niveaux.** Elle acquiert alors le niveau situé immédiatement après celui dont elle est déjà dotée (même s'il existe un niveau inférieur qu'elle ne possède pas). S'il n'y a pas de niveau supérieur, ou si le niveau supérieur est au-delà de la valeur de la colonne "Limite", on considère qu'on est dans la troisième possibilité.
3. **L'arme possède déjà l'Amélioration tirée et celle-ci ne comporte qu'un niveau.** On consulte alors la colonne "Suite" de la table dans laquelle elle a été tirée et on lui attribue l'Amélioration qui y est indiquée.



Dégâts

Cette Amélioration augmente les dégâts de l'arme. L'augmentation en question diffère selon le type d'arme.

Niveaux de dégâts des balles

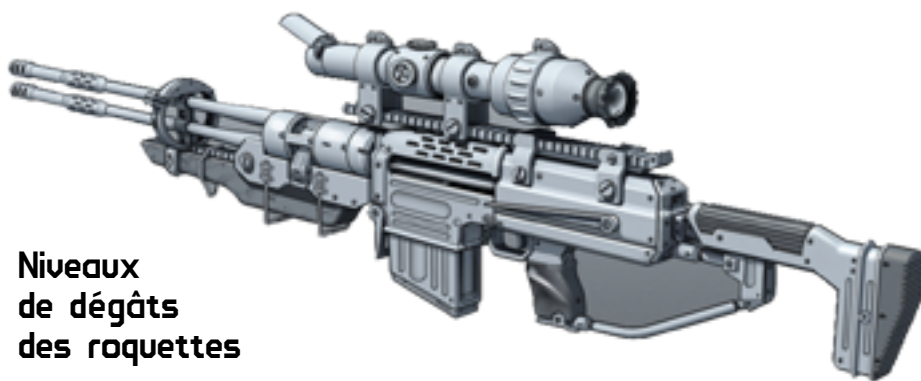
2d6-1
2d6
2d6+1
2d8
2d8+1
2d10
2d10+1
2d12

Niveaux de dégâts des cartouches de shotguns

d6
d6+1
d8

Niveaux de dégâts des grenades

3d6
3d6+1
3d6+2
3d8
3d8+1
3d8+2
3d10



Niveaux de dégâts des roquettes

3d6
4d6
2d6+1
4d6+2
4d8*
4d8+2*
4d10*

* Le poids de l'arme est augmenté d'un par roquette contenue dans le chargeur.

Dégâts critiques

Cette Amélioration améliore le type de dé lancé pour les dégâts supplémentaires lorsque le tireur obtient une relance sur son jet de tir.

Chaque obtention de cette Amélioration permet d'avancer d'un niveau sur l'échelle suivante :

d6
d8
d10
d12

Portée

Lorsque l'arme reçoit cette Amélioration, sa portée augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

3/6/12
5/10/20
10/20/40
12/24/48
15/30/45
20/40/80
24/48/96
30/60/120
40/80/160
50/100/200

Capacité du chargeur

Cette Amélioration augmente la capacité initiale du chargeur d'un niveau sur l'échelle suivante :

x1,5
x2
x3

Pour les lance-roquettes, le poids de l'arme augmente d'un par munition ajoutée au chargeur.

AP

La valeur d'AP de l'arme augmente d'un point lorsque cette Amélioration est tirée.

Dégâts spéciaux

Plusieurs cas sont possibles lorsqu'un joueur tire cette Amélioration :

- Si l'arme infligeait des dégâts normaux, ceux-ci sont désormais du type indiqué dans le sous-tableau.
- Si elle infligeait déjà des dégâts spéciaux corrosifs ou électriques, ceux-ci augmentent d'un niveau.
- Si elle infligeait déjà des dégâts incendiaires, ceux-ci augmentent d'un niveau dans l'échelle suivante :

+1d4
+1d4+1
+1d6
+1d6+1
+1d8

De plus, si l'arme est une mitrailleuse, son nom change selon cette table ci-dessous.

FABRICANT	CORROSIF	ÉLECTRIQUE	INCENDIAIRE	SLAGUAIRE
Bandit	Barfy	Shoky	Burny	Slagy
Dahl	Scorpion	Eel	Beetle	Jackal
Hyperion	Weisenheimer	Storm	Backburner	Wellness
Maliwan	Venom	Vexation	Provacateur	Revenant
Tedioré	Green	Spark	Kindle	Chaff

Stabilité

Lorsque cette Amélioration est tirée, les tirs automatiques faits avec cet arme subissent désormais un modificateur de -1 au lieu de -2.

Les attaques rapides sont désormais réalisées avec un modificateur de -2 au lieu de -4.

Rechargement rapide

Une arme dotée de cette Amélioration permet à son utilisateur d'ignorer la pénalité d'actions multiples éventuellement générée lors de son rechargement.

Visée

Au tirage de cette Amélioration, le système de visée de l'arme est amélioré suivant cette échelle :

Zoom
Lunette de visée

Poids

Le poids de l'arme est divisé par deux (si besoin, le poids final est arrondi à l'entier supérieur).

Mode de tir

Grâce à cette Amélioration, l'arme acquiert un mode de tir supplémentaire en fonction des échelles suivantes (qui dépendent du type d'arme affecté).

Pistolets, mitraillettes, fusils d'assaut et fusils de précision

Semi-automatique
Tir en rafale
Automatique - CdT 2
Automatique - CdT 3
Automatique - CdT 4
Automatique - CdT 5

Contrairement à ce qui est précisé dans *Savage Worlds Deluxe* (page 127), une arme ayant une Cadence de tir de 2 peut effectuer des tirs automatiques dans *Savage Borderlands*.

Si l'arme est un revolver, **semi-automatique** est en fait un deuxième canon (l'arme tire alors forcément deux balles, avec les bonus de **double tap**) et **tir en rafale** est en fait un troisième canon (l'arme tire alors obligatoirement trois balles avec les bonus de **tir en rafale**). Les autres niveaux ne lui sont pas accessibles.

Chaque canon supplémentaire augmente d'un le poids de l'arme.

Shotguns

Le nombre de canons de l'arme augmente en fonction de l'échelle suivante.

1 canon
2 canons
3 canons
4 canons

L'arme effectue alors un nombre de tirs égal au nombre de ses canons. Le nombre de canons ne peut être supérieur à la capacité du chargeur. Chaque canon supplémentaire augmente de deux le poids de l'arme.

Les shotguns à 4 canons ont les noms suivants : Bandit oberkill!, Hyperion Development, Jakobs Quad, Tediore Shotgun Supreme!, Torgue Ravager.

Lance-roquettes

Lorsqu'un lance-roquettes obtient cette Amélioration, il utilise deux projectiles par tir et affecte un Grand Gabarit d'Explosion au lieu d'un Gabarit d'Explosion Moyen.

Son poids est augmenté d'un point par roquette contenue dans son chargeur.

Auto-shotgun

L'arme qui obtient cette Amélioration peut effectuer des attaques rapides. Cette amélioration ne s'applique qu'aux shotguns à un canon. Une arme dotée de cette amélioration ne peut bénéficier d'un canon supplémentaire.

Pénalité de tir rapide

Lorsqu'une arme obtient cette amélioration, les pénalités dues à sa propriété **Tir statique** évoluent suivant cette échelle :

-2
-1
0

Baïonnette

Cette Amélioration ajoute une baïonnette à l'arme qu'elle affecte. Si l'arme en question est déjà équipée d'une baïonnette, les dégâts infligés par cette dernière augmentent comme suit :

Pas de baïonnette
Baïonnette (d8)
Super-baïonnette

Le poids de l'arme augmente d'un point à chaque niveau de cette Amélioration.

Handicaps

Autonomie limitée

La capacité du chargeur de l'arme est divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur le cas échéant). À partir du moment où ce Handicap est obtenu, toute Amélioration de la capacité

du chargeur de l'arme est remplacée par une simple augmentation d'une balle.

Faible cadence de tir

Le mode de tir de l'arme ne peut jamais augmenter.

Les modes de tir **semi-automatique**, **attaque rapide** et **tir en rafale** ne sont pas disponibles et la cadence de tir des armes automatiques est réduite d'un point.

Améliorations légendaires

Les armes uniques et légendaires ont accès à des améliorations spécifiques en plus de celles disponibles pour toutes les armes.

Les améliorations des armes uniques et légendaires devraient généralement être choisies par le MJ afin de créer des armes cohérentes et ayant une certaine personnalité, mais elles peuvent également être générées aléatoirement. Dans ce cas, il est préférable de s'en tenir aux améliorations classiques et d'ajouter ensuite manuellement une ou deux améliorations légendaires.



Une arme légendaire peut avoir un nombre d'améliorations normales et légendaires variable, dans la limite du nombre total d'améliorations autorisé par sa qualité et son niveau.

Voici quelques exemples d'améliorations d'armes légendaires, sachant qu'il est toujours possible (et intéressant) d'en créer d'autres pour donner un cachet unique à une arme.

Amélioration interdite

- Rechargement rapide (hors pistolets).
- Dégâts critiques (hors fusils de précision).
- Etc.

Effets cosmétiques

Ces effets ne comptent pas dans le calcul du nombre d'Améliorations mais permettent de donner plus de personnalité à une arme.

- Arme parlante.
- Arme vibrante.
- Modification de l'apparence de l'arme.

Effets élémentaires étendus

Les tirs ciblés sur les ennemis présents dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la cible touchée (et au minimum Secouée) par l'arme sont considérés comme infligeant des dégâts élémentaires du type de l'arme en question. Cet effet perdure tant que la cible initiale est Secouée, ou pendant un round si la cible meurt.

Munitions gratuites

- L'arme ne consomme qu'une balle pour un **tir semi-automatique**.
- L'arme ne consomme que deux balles pour un **tir en rafale**.
- L'arme consomme 2 balles de moins lors d'un **tir automatique**.
- L'arme ne consomme pas la grenade ou la roquette envoyée si le Dé joker fait 1.

Projectiles spéciaux

Projectile à tête chercheuse

- Ignore tous les modificateurs sur le jet de tir mais ne peut pas faire de relance.
- N'empêche pas l'évasion de la zone d'effet des grenades et roquettes.

Projectiles ignorant les boucliers

Le bouclier de la cible n'est pas pris en compte lors du calcul des dégâts.

Projectiles issus de projectiles

Voir la section dédiée ci-dessous.

Projectiles ricochants

Pour chaque dé du jet de tir affichant un 1 (dans la limite du nombre de balles tirées), une cible supplémentaire choisie aléatoirement dans un Gabarit d'Explosion Moyen subit des dégâts comme si elle avait été touchée par une balle du tir initial.

Projectiles soignants

Lorsque l'arme inflige une blessure, le tireur peut faire un jet de Vigueur pour soigner une de ses blessures

Projectiles multi-spéciaux

L'arme inflige des dégâts correspondant à deux (ou plus) types de dégâts spéciaux.

Roquettes rapides

À courte portée, ces roquettes annulent la possibilité d'évasion de la cible.

Roquettes à explosions multiples

Ces roquettes infligent des dégâts à toutes les cibles situées entre leur point de départ et leur point d'arrivée.

Projectiles issus de projectiles

Cette amélioration couvre les cas où un projectile ou une grenade se subdivise en plusieurs autres ou en génère un nouveau à l'impact. Elle observe les règles suivantes :

- Chaque projectile supplémentaire susceptible d'infliger des dégâts est considéré comme une amélioration.
- Les projectiles issus du projectile initial sont considérés comme des tirs séparés (un dé par projectile, plus un Dé joker - ne pas faire de jet pour le projectile initial) pour les éléments suivants :
 - balles issues de balles
 - roquettes issues de roquettes
- Les grenades issues de balles ou d'autres grenades apparaissent dans une case adjacente (soit à l'impact, soit sur un point de la trajectoire).
- Ces projectiles issus de projectiles peuvent éventuellement avoir des dégâts spéciaux ou être des grenades spéciales (bouncing betty par exemple).

Protection

- Bonus de +1 à la Parade (2 fois maximum).
- Bonus de +1 à l'armure (2 fois maximum).

Rafales augmentées

Cette amélioration couvre le cas des **tirs en rafales** et des **tirs automatiques** utilisant un nombre de balles ou une dispersion atypiques (par exemple les rafales en forme d'oiseau qui vole ou de tête de mort).

- 5 balles à +3 / +3
- 6 balles pour 2 cibles adjacentes à +2 / +2
- 9 balles pour 3 cibles adjacentes à +2 / +2
- 10 balles dans un MBT
- Autres variantes au choix
- 6 roquettes simultanées : mêmes dégâts mais infligés dans deux Grands Gabarits d'Explosion se chevauchant (au moins une case commune, ne doivent pas être totalement confondus)



Rechargement spécial

Grenade de rechargement spéciale (Armes Tediore)

- Tête chercheuse : atteint toujours sa cible mais peut être esquivée normalement
- Arme rebondissante : suit une ligne droite jusqu'à l'endroit où elle est lancée et de là tire sur une cible avant d'exploser normalement

Balles supplémentaires

- Sur un jet de rechargement avec une relance, la capacité du chargeur est multipliée par deux

Suppression de limitations

- Les handicaps liés à certains modèles, fabricants ou améliorations peuvent être atténués ou supprimés..
- Les limitations liées aux règles peuvent également être ignorées. Par exemple :
 - Pouvoir bouger en visant
 - Pouvoir bouger en utilisant une lunette de visée

- Pouvoir dégainer rapidement une arme "encombrante" sans jet d'Agilité
- Etc.

Sur-maximisation

Les améliorations d'une arme peuvent-être poussées au-delà de leur maximum théorique. Si on choisit une sur-maximisation comme amélioration légendaire, chaque étape d'amélioration est considérée comme une amélioration à part entière. Quelques exemples :

- baïonnette d12
- **tir automatique** sans malus
- pas de malus d'**attaque rapide** (revolver)
- chargeur x3
- jamais besoin de recharger

Mitigateurs

Les mitigateurs sont des éléments permettant de limiter ou de conditionner la puissance d'une arme. Ils ne sont pas obligatoires, ne comptent évidemment pas comme une amélioration, mais permettent de donner plus de personnalité à une arme unique ou légendaire

En voici quelques exemples.

L'arme inflige des dégâts au tireur

- dégâts directs à chaque tir
- mini-grenade lâchée sur le tireur lors de l'envoi d'une grenade
- arme Tediore boomerang infligeant des dégâts au rechargement
- etc.

Réduction de l'Allure de l'utilisateur

L'Allure de l'utilisateur est réduite à la moitié de sa valeur, ou même à 1.

Condition

Certains effets ne s'activent que dans certaines situations.

Par exemple, les dégâts spéciaux ou un mode de tir spécifique ne s'appliquent que lorsque le personnage utilise l'action **viser** ou la lunette de son arme.

Utilisation d'améliorations comme mitigeurs

Certaines améliorations peuvent aussi être utilisées pour limiter l'efficacité de l'arme.

Par exemple :

- Les munitions supplémentaires obtenues lors d'un rechargement spécial infligent plus de dégâts à leur cible
- Les dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux grenades de rechargement Tediore
- Etc.

Effets négatif au rechargement de l'arme

- L'utilisateur est slagué lorsqu'il recharge son arme
- L'utilisateur subit des dégâts à chaque fois qu'il recharge l'arme.
- Etc.

Exemples d'armes légendaires

Voici quelques exemples d'armes légendaires adaptées de *Borderlands 2*.

Bandit Badaboom

Lance-roquettes. Le Badaboom possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Zoom
- Multi-roquettes : l'arme tire six mini-roquettes en ne consommant qu'une munition. Ceci inflige des dégâts dans deux Grands Gabarits d'Explosion. Ces Gabarits doivent se chevaucher mais ne pas se confondre complètement.

Dahl Dahlminator

Pistolet semi-automatique. Le Dahlminator possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Dégâts corrosifs (1)
- Tire en rafale
- Projectiles à tête chercheuse : ce pistolet tire des projectiles à tête chercheuse qui atteignent automatiquement leur cible (aucun jet de tir n'est nécessaire).

MODELE	PORTEE	DEG.	CDT	PDS	TIRS	FOR.
Bandit Badaboom (Héroïque, orange)	48/96/192	4d8 AP 10	1	20	20	d6
Dahl Dalminator (Aguerri, violet)	12/24/48	2d10+1 AP 1	1	7	12	d6
Hyperion Conference Call (Légendaire, orange)	12/24/48	1-3d8 AP 1	1	8	12	-
Jakobs Buffalo (Vétéran, bleu)	40/80/160	2d12+1 AP 5	1	18	8	d8
Maliwan Chulainn (Novice, bleu)	15/30/60	2d6	3	11	28	-
Tediore Baby Maker (Héroïque, orange)	15/30/60	2d8	3	11	42	-
Torgue Kerblaster (Légendaire, orange)	24/48/96	3d8	1	11	36	d8
Vladof Infinity (Vétéran, orange)	12/24/48	2d10 AP 1	4	7	*	-

Hyperion Conference Call

Shotgun. Le Conference Call possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Zoom
- Multi-ping : lorsque le Conference Call tire, des plombs apparaissent tout autour du tireur et fusent vers la cible. Lancer quatre dés de Tir plus le Dé joker.

Jakobs Buffalo

Fusil de précision. Le Buffalo possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Buffalo buffalo buffalo : ce fusil de précision sans lunette de visée inflige des dégâts importants, est considéré comme une arme lourde et permet au tireur qui obtient une relance

sur son jet de tir de lancer 1d12 de dégâts supplémentaires à la place du d6 habituel.

Maliwan Chulainn

Mitraillette. Le Chulainn possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Dégâts spéciaux multiples : le Chulainn inflige à la fois des dégâts slaguaires et 3 niveaux de dégâts électriques.
- Riastrad : la première fois qu'il est utilisé lors d'un combat, son porteur est slagué.

Tediore Baby Maker

Mitraillette. Le Baby Maker possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes, plus les suivantes :

- Zoom

- Multi-grenade de rechargement : sa grenade de rechargement, en se subdivisant en trois grenades, inflige 3d8 points de dégâts dans un Grand Gabarit d'Explosion.

Torgue Kerblaster

Fusil d'assaut (lance-grenades). Le Kerblaster possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes.

En outre, il inflige de gros dégâts dans une zone plus importante (Gabarit d'Explosion Moyen). À l'impact, ses projectiles génèrent une grenade qui apparaît et explose dans une case adjacente, occasionnant 3d8 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen.

Vladof Infinity

Pistolet automatique. L'Infinity possède toutes les caractéristiques de ce type d'armes.

De plus, il n'a jamais besoin d'être rechargé.

BOUCLIERS

Boucliers de Qualité blanche

Les boucliers de Qualité blanche ne sont pas générés aléatoirement mais "construits" rapidement par les joueurs ou le MJ. Voici comment les créer rapidement :

1. Utiliser le bouclier standard.
2. Choisir une capacité spéciale. Si vous voulez aller vite, vous pouvez également ignorer

cette étape et vous contenter des caractéristiques du bouclier standard, ou choisir une capacité spéciale facile à gérer (Adaptive, Amplify ou Turtle, par exemple).

3. Pour les PNJ, moduler les caractéristiques du bouclier en fonction du niveau des PJ : augmenter une caractéristique chiffrée du bouclier par Rang des PJ au-dessus de Novice (une caractéristique pouvant être augmentée plusieurs fois).

Bouclier Standard

Les caractéristiques de base d'un bouclier sont les suivantes :

- Capacité : 4
- Réactivité : d4
- Cadence de rechargement : 1

Chaque fabricant ajoute à cela une capacité spéciale décrite plus bas. Attention : pour les fabricants Maliwan et Torgue, deux capacités spéciales sont décrites, mais un bouclier ne peut bénéficier que de l'une d'elles, jamais des deux.

Capacités spéciales et fabricants

Absorption (Vladof)

Lorsque le porteur d'un bouclier Absorption chargé est touché, il lance 1d10 avant même que les dégâts soient déterminés. S'il obtient 10, les dégâts sont simplement ignorés.

Adaptive (Anshin)

Après avoir été touché par un tir provenant d'une arme infligeant des dégâts spéciaux, un bouclier Adaptive confère une protection spéciale à son porteur. Il annule alors un niveau de dégâts spéciaux du type infligé par le tir en question.

Cette protection ne se cumule pas (elle ne concerne que le type de dégâts infligés par le dernier tir reçu) et ne s'applique pas aux dégâts initiaux (ceux qui ont activé cette capacité).

Par ailleurs, les boucliers Adaptive confèrent un bonus de +1 à la Résistance de leur porteur.

Amplify (Hyperion)

Lorsqu'il est entièrement chargé, un bouclier Amplify confère un bonus d'un point aux dégâts infligés par son porteur. Lorsque ces dégâts supplémentaires sont infligés, sa capacité baisse temporairement d'un point et le bouclier est considéré comme Déchargé.

Booster (Dahl)

À chaque fois que des dégâts dépassent la protection d'un bouclier Booster, celui-ci génère un booster sur une case adjacente à son porteur. Tout personnage passant sur ce booster recharge son propre bouclier d'une valeur égale à la cadence de rechargement du bouclier Booster. Ceci n'a pas pour effet de réactiver un bouclier Désactivé.

Nova (Maliwan ou Torgue)

Lorsque la Capacité d'un bouclier Nova descend à zéro, il inflige 3d6 points de dégâts aux ennemis

adjacents à son porteur. S'il s'agit d'un bouclier Maliwan, la cible subit en plus un niveau de dégâts correspondant à l'élément du bouclier.

Roid (Bandit)

Tant que la Capacité d'un bouclier Roid est réduite à 0, son porteur bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts qu'il inflige au corps à corps.

Spike (Maliwan ou Torgue)

Tant qu'un bouclier Spike est chargé, les ennemis infligeant des dégâts au corps à corps à son porteur subissent à leur tour 2d6 points de dégâts. S'il s'agit d'un bouclier Maliwan, la cible subit en plus un niveau de dégâts correspondant à l'élément du bouclier.

Tediore (Tediore)

Les caractéristiques d'un bouclier Tediore sont modifiées comme suit par rapport au modèle standard :

- Réactivité +1 (d4 devient par exemple d4+1).
- Cadence de rechargement +1.
- Capacité -1 (minimum 4).

Turtle (Pangolin)

La Capacité d'un bouclier Turtle est augmentée d'un point par rapport au modèle standard. En contrepartie, son porteur subit un malus de -1 à sa Résistance.

Améliorations

Les Améliorations d'un bouclier sont déterminées lors de sa génération, généralement de manière aléatoire.

Chaque Amélioration possède un ou plusieurs niveaux.

Fonctionnement

Les Améliorations des boucliers fonctionnent de la même façon que celles des armes : lorsqu'un tirage sur une table en indique une, il y a trois possibilités.

- 1. Le bouclier ne possède pas déjà l'Amélioration tirée.** Il l'acquiert alors au premier niveau.
- 2. Le bouclier possède déjà l'Amélioration mais celle-ci propose plusieurs niveaux.** Le bouclier acquiert alors le niveau situé immédiatement après celui dont il est déjà doté (même s'il existe un niveau inférieur qu'il ne possède pas). S'il n'y a pas de niveau supérieur, ou si le niveau supérieur est au-delà de la valeur de la colonne "Limite" on considère qu'on est dans la troisième possibilité.

- 3. Le bouclier possède déjà l'Amélioration tirée et celle-ci ne comporte qu'un niveau.** On consulte alors la colonne "Suite" de la table dans laquelle elle a été tirée et on lui attribue l'Amélioration qui y est indiquée.

Capacité

Cette Amélioration augmente la Capacité du bouclier d'un point.

Réactivité

Lorsque cette Amélioration est tirée, la Réactivité du bouclier augmente d'un niveau dans l'échelle suivante :

d4-2
d4
d6
d8
d10
d12



Cadence de rechargement

La Cadence de rechargement du bouclier augmente d'un point lorsqu'il obtient cette Amélioration. La Cadence de rechargement d'un bouclier ne peut jamais dépasser la moitié de sa Capacité.

Capacité spéciale

Cette Amélioration fait progresser la capacité spéciale du bouclier.

Absorption

Les chances d'absorption augmentent sur l'échelle suivante :

10
9-10
8-10

Ces chiffres indiquent les résultats du lancer d'un d10 sur lesquels les dégâts sont ignorés.

Adaptive

Pour connaître l'évolution de la capacité spéciale du bouclier, lancer 1d4 et consulter la table suivante :

04	MOD.	LIMITE	SUI.
1-2	Protection	5	3
3-4	Résistance	+3	1

La colonne « Mod » indique la propriété améliorée.

La colonne « Suite » indique quel résultat du tableau des Améliorations consulter lorsque la limite d'évolution a été atteinte.

Protection

Le bouclier permet d'ignorer un niveau supplémentaire de dégâts élémentaires (jusqu'à 5).

Résistance

Le bouclier donne un bonus supplémentaire d'un point à la Résistance du personnage (jusqu'à un maximum de +3).

Amplify

Le bonus aux dégâts et le coût en Capacité du bouclier augmentent d'un point.

La valeur maximale de ce bonus et de ce coût est de 3.

Booster

Le gain de Capacité octroyé par le booster est augmenté d'un point.

La valeur maximale de ce gain est de 3.

Nova

L'évolution de la capacité spéciale du bouclier est déterminée en lançant un d20 et en consultant la table suivante :

08	MOD.	LIMITE	SUI.
1-3	Dégâts	3d10	6
4-7	Gabarit	Grand	1
8	Résistance	-	1

La colonne « Mod » indique la propriété améliorée.

La colonne « Suite » indique quel résultat du tableau des Améliorations consulter lorsque la limite d'évolution a été atteinte.

Dégâts

Les dégâts infligés par la nova augmentent d'un niveau sur l'échelle suivante :

3d6
3d6+2
3d8
3d8+2
3d10

Chaque niveau de dégâts gagné augmente également les dégâts élémentaires éventuellement infligés par la nova d'un niveau.



Zone d'effet

La zone d'effet des dégâts de la nova augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

Ennemis adjacents
Gabarit d'Explosion Moyen
Grand Gabarit d'Explosion

Résistance aux dégâts spéciaux

La résistance octroyée par le bouclier au type de dégâts infligé par sa nova augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

Négation d'un niveau
Négation de deux niveaux
Négation de trois niveaux
Immunité complète

Cette résistance fonctionne de la même façon que celle accordée par les boucliers Adaptive, sauf qu'elle est permanente et ne concerne qu'un type de dégâts spéciaux.

Roid

Le bonus aux dégâts infligés au corps à corps augmente d'un point. La valeur maximal de ce bonus est de 4.

Spike

L'évolution de cette capacité spéciale est définie en lançant 1d4 et en consultant la table suivante :

D4	MOD.	LIMITE	SUI.
1-3	Protection	2d12	5
4	Résistance	-	1

La colonne « Mod » indique la propriété améliorée.

La colonne « Suite » indique quel résultat du tableau des Améliorations consulter lorsque la limite d'évolution a été atteinte.

Dégâts

Les dégâts infligés par la spike augmentent d'un niveau sur l'échelle suivante :

2d6
2d6+1
2d8
2d8+1
2d10
2d10+1
2d12

Chaque niveau de dégâts gagné augmente également les dégâts élémentaires éventuellement infligés par la spike d'un niveau. Le niveau maximum des dégâts élémentaires d'une spike est de 5.

Résistance aux dégâts spéciaux

La résistance octroyée par le bouclier au type de dégâts infligé par sa spike augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

Négation d'un niveau
Négation de deux niveaux
Négation de trois niveaux
Immunité complète

Cette résistance fonctionne de la même façon que celle accordée par les boucliers Adaptive, sauf qu'elle est permanente et ne concerne qu'un type de dégâts spéciaux.

Turtle

Le bonus de Capacité et le malus de Résistance octroyés par le bouclier évoluent d'un niveau sur l'échelle suivante :

RESISTANCE	CAPACITE
-1	+1
-1	+2
-2	+4

Quel que soit le chemin pour y arriver, la Capacité maximale d'un bouclier Pangolin est de 12.

Améliorations légendaires

Les boucliers uniques et légendaires ont accès à des améliorations spécifiques en plus de celles disponibles pour tous les boucliers.

Les améliorations des boucliers uniques et légendaires devraient généralement être choisies par le MJ afin de créer des boucliers cohérents et ayant une certaine personnalité, mais elles peuvent également être générées aléatoirement. Dans ce cas, il est préférable de s'en tenir aux améliorations classiques.

Un bouclier légendaire peut avoir un nombre d'améliorations normales et légendaires variable, dans la limite du nombre total d'améliorations autorisé par sa qualité et son niveau.

Voici quelques exemples d'améliorations de boucliers légendaires, sachant qu'il est toujours possible (et intéressant) d'en créer d'autres pour donner un cachet unique à un bouclier.

Effets cosmétiques

Ces effets ne comptent pas dans le calcul du nombre d'améliorations d'un bouclier.

- Bouclier parlant.
- Modification de l'apparence du bouclier.

Capacités spéciales modifiées

La capacité spéciale du bouclier fonctionne d'une façon un peu différente :

- Lorsque le bouclier est déchargé, sa nova est répétée à chaque attaque de mêlée effectuée par le porteur.
- La nova se répète chaque round lorsque le bouclier est déchargé.
- La nova se déclenche à chaque blessure subie.
- Les boosters du bouclier explosent lorsque les ennemis s'en approchent (dans une case adjacente par exemple).

Capacités spéciales multiples

Le bouclier bénéficie de plusieurs capacités spéciales, par exemple :

- Nova et Spike

- Roid et Booster

Nouvelles capacités spéciales

De nouvelles capacités spéciales peuvent être inventées :

- Les dégâts de mêlée infligés par le porteur deviennent explosifs ou élémentaux.
- Le porteur voit son Allure augmentée.
- La Vigueur ou la Force du porteur est augmentée d'un type de dé lorsque le bouclier est chargé.
- On peut aussi s'inspirer des pouvoirs de *Savage Worlds* pour créer de nouvelles capacités spéciales. Par exemple, l'Atout **Convergence** peut être ajouté à l'effet Nova d'un bouclier pour attirer plus de cibles dans l'aire d'effet.

Rechargement spécial

- Le bouclier se recharge comme une arme Tediore (la grenade est lancée lorsque le jet de Réactivité est réussi).
- Les dégâts d'un élément particulier encaissés rechargent le bouclier.



Sur-maximisation

Au-delà des limites

Les améliorations d'un bouclier peuvent-être poussées au-delà de leur maximum théorique. Si on choisit une sur-maximisation comme amélioration légendaire, chaque étape d'amélioration est considérée comme une amélioration à part entière.

Quelques exemples :

- Absorption au-delà de 3 niveaux
- Dégâts Roid au-dessus de 4

Atténuation ou suppression des effets négatifs

Leurs effets négatifs peuvent également être minimisés ou supprimés, par exemple :

- Amplify sans diminution de capacité du bouclier.
- Turtle avec une minoration moindre de la Vigueur du porteur.

Mitigateurs

Les mitigateurs sont des éléments permettant de limiter ou de conditionner la puissance d'un bouclier. Ils ne sont pas obligatoires, ne comptent

évidemment pas comme une amélioration, mais permettent de donner plus de personnalité à un bouclier unique ou légendaire.

En voici quelques exemples :

- Les dégâts d'un élément infligés au porteur infligent des dégâts supplémentaires.
- Le bouclier diminue l'Al-lure de son porteur.
- Certaines améliorations ne sont activées que lorsque le bouclier est vide.

Exemples de boucliers légendaires

Voici quelques exemples de boucliers légendaires adaptés de *Borderlands 2*.

Maliwan Black Hole

Ce bouclier déclenche une nova infligeant 3d6 points de dégâts et un niveau de dégâts corrosifs dans un Gabarit d'Explosion Moyen. De plus, juste avant son déclenchement, les ennemis situés dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le porteur du bouclier sont attirés vers le porteur comme s'ils subissaient les effets de l'Atout **Convergence**.

MODELE	CAPACITE	REACTIVITE.	CDR
Maliwan Black Hole (Vétéran, orange)	6	d6	3
Hyperion The Bee (Légendaire, orange)	8	d6	2
Vladof The Sham (Héroïque, orange)	7	d4	3

Hyperion The Bee

Ce bouclier est doté de 3 niveaux d'Amplify. De plus, le bouclier ne se décharge pas sous l'effet de cette capacité.

Vladof The Sham

Ce bouclier est doté de 4 niveaux d'absorption. Les tirs ennemis sont ignorés sur un résultat de 7 à 10 sur le d10.

MODS DE GRENADES

Mods de grenades de Qualité blanche

Les mods de grenades de Qualité blanche ne sont pas générés aléatoirement mais "construits" rapidement par les joueurs ou le MJ. Voici comment les créer rapidement :

1. Utiliser la grenade standard.
2. Choisir une capacité spéciale. Si vous voulez aller vite, vous pouvez également ignorer cette étape et vous contenter des caractéristiques de la grenade standard, ou choisir une capacité spéciale facile à gérer (Standard, MIRV ou Bouncing Betty, par exemple).
3. Pour les PNJ, moduler les caractéristiques du mod de grenades en fonction du niveau des PJ : augmenter une caractéristique chiffrée du mod par rank des PJ au-dessus de Novice (une caractéristique pouvant être augmentée plusieurs fois).

Grenades standard

Les caractéristiques de base d'une grenade sont les suivantes :

- **Dégâts** : 3d6
- **Portée** : 5 / 10 / 20
- **Lancer** : Standard
- **Zone d'effet** : Gabarit d'Explosion Moyen

À cela peut s'ajouter une capacité spéciale dépendant du fabricant.

Capacités spéciales et fabricants

Standard (Bandit, Tediore)

Les grenades n'ont aucune capacité spéciale.

MIRV (Bandit, Torque)

La zone d'effet des grenades est augmentée d'un niveau sur l'échelle suivante :

Petit Gabarit d'Explosion
Gabarit d'Explosion Moyen
Grand Gabarit d'Explosion

Bouncing Betty (Dahl)

Les grenades reprennent les règles de *Savage Worlds* pour les mines bondissantes à fragmentation (page 86 de *Savage Worlds Deluxe*).

Aire d'effet (Vladof)

Les cibles des grenades à aire d'effet qui n'ont pas quitté la zone couverte par le Gabarit d'Explosion au début de leur tour subissent à nouveau les dégâts de la grenade.

Le type de dégâts est déterminé au moment du choix ou de la génération du mod sur la table suivante :

D4	DEGATS
1	Explosifs
2	Corrosifs
3	Électriques
4	Incendiaires

Singularity (Hyperion)

Le jet d'évasion des cibles des grenades Singularity subit un malus supplémentaire de -1 (pour un total de -3 si aucun autre modificateur spécifique n'intervient).

Transfusion (Maliwan)

Si une grenade Transfusion inflige au moins une blessure à une cible, le lanceur peut faire un jet de Vigueur. Sur un succès, il soigne instantanément une de ses blessures.

Améliorations

Les Améliorations d'un mod de grenades sont déterminées lors de sa génération, généralement de manière aléatoire.

Chaque Amélioration possède un ou plusieurs niveaux.

Fonctionnement

Les Améliorations des mods de grenades fonctionnent de la même façon que celles des armes et des boucliers : lorsqu'un tirage sur une table en indique une, il y a trois possibilités.

- 1. Le mod ne possède pas déjà l'Amélioration tirée.** Il l'acquiert alors au premier niveau.
- 2. Le mod possède déjà l'Amélioration mais celle-ci propose plusieurs niveaux.** Le mod acquiert alors le niveau situé immédiatement après celui dont il est déjà doté (même s'il existe un niveau inférieur qu'il ne possède pas). S'il n'y a pas de niveau supérieur, ou si le niveau supérieur est au-delà de la valeur de la colonne "Limite" on considère qu'on est dans la troisième possibilité.
- 3. Le mod possède déjà l'Amélioration tirée et celle-ci ne comporte qu'un niveau.** On consulte alors la colonne "Suite" de la table dans laquelle elle a été tirée et on lui attribue l'Amélioration qui y est indiquée.

Dégâts

Les dégâts des grenades augmentent d'un niveau sur l'échelle suivante :

3d6
3d6+2
3d8
3d8+2
3d10

Zone d'effet

Le Gabarit utilisé pour déterminer la zone d'effet des grenades augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

Petit Gabarit d'Explosion
Gabarit d'Explosion Moyen
Grand Gabarit d'Explosion

Délai de détonation

Chaque niveau de cette Amélioration ajoute un modificateur de -1 au jet d'évasion des cibles présentes dans le Gabarit d'Explosion de la grenade.

Dégâts spéciaux

Les grenades infligent un niveau supplémentaire de dégâts spéciaux du type indiqué dans le tableau.

Lancer

Le type de lancer de la grenade augmente d'un niveau sur l'échelle suivante :

Rebondissante
Standard
Longbow
Autoguidée

Rebondissante

Le lanceur doit avoir une ligne dégagée entre lui et sa cible, comme s'il tirait avec une arme à feu. La cible bénéficie d'un bonus de +1 pour sortir de l'aire d'effet.

Lorsqu'un tirage aléatoire impose ce lancer à un mod de grenade, toute amélioration ultérieure du lancer doit être considérée comme une amélioration de dégâts. De plus, la génération du mod de grenades bénéficie de deux jets supplémentaires.

Standard

Le lancer de la grenade se fait normalement.

Longbow

La portée de la grenade est augmentée d'un niveau.

Autoguidée

La portée de la grenade est augmentée d'un niveau et le jet de lancer se fait à +1.

Adhésive

Le jet de lancer des grenades se fait avec un bonus de +1. Elles peuvent aussi être collées sur n'importe quelle surface, y compris en les lançant.

Améliorations légendaires

Les mods de grenades uniques et légendaires ont accès à des améliorations spécifiques en plus de celles disponibles pour tous les mods.

Les améliorations des mods uniques et légendaires devraient généralement être choisies par le MJ afin de créer des mods cohérents et ayant une certaine personnalité, mais elles peuvent également être géné-



rées aléatoirement. Dans ce cas, il est préférable de s'en tenir aux améliorations classiques.

Un mod de grenades légendaire peut avoir un nombre d'améliorations normales et légendaires variable, dans la limite du nombre total d'améliorations autorisé par sa qualité et son niveau.

Voici quelques exemples d'améliorations de mods de grenades légendaires, sachant qu'il est toujours possible (et intéressant) d'en créer d'autres pour donner un cachet unique à un mod.

Effets cosmétiques

Les dégâts peuvent être des éclairs qui viennent du ciel, ou des boules de feu tirées depuis la case de détonation de la grenade, ou des bubons répandant un gaz corrosif, etc.

Ces effets cosmétiques ne comptent pas dans le calcul du nombre d'Améliorations du mod de grenades.

Comportement particulier

- Les grenades ricochent contre les murs et explosent au contact des cibles vi-

vantes (notamment lors d'un jet raté ou si la cible tente de renvoyer la grenade)

- La grenade engendre une explosion dans un Petit Gabarit d'Explosion à chaque fois qu'elle passe à portée d'une cible lors de son lancer (rubberized). Chaque explosion supplémentaire potentielle compte comme une amélioration.

Évasion impossible

La cible ne peut pas faire de jet d'évasion.

Grenades multiples

La grenade se fragmente au lancer et non à l'explosion. Jeter 4 dés + le wild die pour le lancer. Chaque jet réussi cause des dégâts dans un Petit Gabarit d'Explosion.

Hybrides

Les grenades cumulent les effets de plusieurs modèles. Par exemple, elles affectent une zone d'effet et possèdent également les propriétés de Transfusion.

Projectiles issus de grenades

Lors de l'explosion, d'autres projectiles sont générés. Les grenades MIRV font en réalité partie de cette catégorie, mais les mods de grenades légendaires poussent le concept plus loin. Par exemple :

- Un certain nombre de grenades à tête chercheuse apparaissent et explosent au contact des ennemis les plus proches (situés dans un Grand Gabarit d'Explosion par exemple)
- Des grenades issues de grenades engendrent d'autres grenades : chaque grenade supplémentaire est un Petit Gabarit d'Explosion à positionner de manière adjacente au Gabarit d'origine.
- En plus de l'explosion, la grenade tire des balles sur toutes les cibles présentes dans le Gabarit. Ces balles infligent 2d6 de dégâts mais ceux-ci peuvent être augmentés au coût d'une amélioration.

Exemples de mods de grenades légendaires

Voici quelques exemples de boucliers légendaires adaptés de *Borderlands 2*.

Hyperion Nasty Surprise

Les grenades Nasty Surprise regroupent plusieurs propriétés spéciales :

- MIRV : elles affectent un Grand Gabarit d'Explosion.
- Bouncing Betty : Il est très difficile de se mettre à couvert contre ses grenades.
- Aire d'effet : les cibles qui n'ont pas quitté le Gabarit d'Explosion au début de leur tour subissent à nouveau les dégâts de la grenade.

Vladof Pandemic

Les Vladof Pandemic infligent deux niveaux de dégâts corrosifs en explosant. De plus, 3 grenades à tête chercheuse se matérialisent ensuite et se dirigent sur les cibles présentes dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la première explosion avant d'exploser à leur tour.

Torgue Rolling Thunder

Les Torgue Rolling Thunder sont des grenades MIRV qui affectent donc un Grand Gabarit d'Explosion.

De plus, à chaque fois qu'elles passent sur une case occupée par un ennemi ou sur une case adjacente à

MODELE	DEGATS	PORTEE	LANCER
Hyperion Nasty Surprise (Vétéran, orange)	3d6+2	10/20/40	Autoguidé
Vladof Pandemic (Légendaire, orange)	3d6	10/20/40	Autoguidé
Torgue Rolling Thunder (Aguerri, orange)	3d8	8/16/32	Rebondissant

un ennemi, elles infligent leurs dégâts à l'ennemi en question, sauf si celui-ci réussit un jet d'Agilité à -4. La trajectoire de la grenade doit bien entendu être rectiligne.

ARMURES

Bien que ce ne soit pas forcément un point très mis en avant dans le jeu vidéo, les armures (autre que les boucliers) y sont tout de même présentes, et il y a de bonnes chances pour que les joueurs en réclament. Voici donc quelques règles pour les gérer, ainsi qu'une liste d'armures disponibles.

Vous noterez probablement que les armures de *Savage Borderlands* sont moins efficaces et plus contraignantes que celles présentées dans *Savage Worlds Deluxe*. Ce n'est pas pour rien que les habitants de Pandore s'équipent généralement de boucliers énergétiques.

ARMURES COMMUNES

Ces armures peuvent être obtenues auprès d'un vendeur sans dépenser quoi que ce soit (elles sont comprises dans ce que peuvent s'acheter les personnages par défaut).

ARMURES COMMUNES	ARMURE	COUVERTURE	PDS
Armure de cuir, Vêtements renforcés	+1	Tout sauf la tête	10
Casque de moto*	+2	Tête	5
Grand bouclier de Nomade**	-	Parade + 2 / Spécial	20

* Le casque inflige un malus de -2 aux jets de Perception. Sa protection a 50% de chances de s'appliquer à chaque tir à la tête.

** À la fin de son tour, le porteur de ce bouclier choisit une direction. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couverture presque totale (-6) à leurs jets de Tir pour le toucher. La couverture contre les autres personnages doit être appréciée par le MJ en fonction de leur position (entre -4 et 0). Quand il est protégé par ce bouclier, le porteur ne peut pas courir et son Allure est réduite à 2.



ARMURES RARES

Ces armures peuvent être obtenues auprès d'un vendeur pour 1 Point de loot, et réparées pour le même prix.

ARMURES RARES	ARMURE	COUVERTURE	PDS
Gilet pare-balles*	+2/+4	Torse	10
Casque de combat**	3	Tête	5

* Le premier chiffre correspond à la protection accordée contre les attaques de mêlée, le second à celle accordée contre les tirs.

** Le casque inflige un malus de -2 aux jets de Perception. Sa protection a 50% de chances de s'appliquer à chaque tir à la tête.

ARMURES SPÉCIALES

Ces armures sont généralement réservées au personnel des corporations et ne peuvent être obtenues auprès d'un vendeur. Les PJ peuvent éventuellement les récupérer sur les corps de leurs victimes, les voler ou les obtenir d'une manière ou d'une autre au cours d'une aventure, mais elles ne sont pas disponibles autrement. Elles ne sont également pas réparables, sauf opportunité particulière.

ARMURES SPECIALES	ARMURE	COUVERTURE	PDS
Gilet en kevlar	+2/+4*	Torse	10
Armure d'infanterie légère	+2/+4*	Tout	20
Armure d'infanterie lourde**	+3/+6*	Tout	20
Armure énergétique***	+8*	Tout	0
Armure d'ingénieur****	0	-	0

* Ces armures annulent 4 points d'AP sur les dégâts reçus, à condition que ceux-ci ne soient pas corrosifs. Le premier chiffre correspond à la protection accordée contre les attaques de mêlée, le second à celle accordée contre les tirs.

** L'armure d'infanterie inflige un malus de -2 aux jets de Perception de son porteur si celui-ci garde son casque. De plus, cette armure transforme toutes les cartes d'initiative au-dessus de 10 tirées par son porteur en 10 de la même couleur (les jokers ne sont pas affectés) et réduit son Allure d'1 point.

*** Ce type d'armure est exclusivement réservé au personnel autorisé des corporations. Les armures énergétiques sont personnalisées pour chaque porteur et des dispositifs de sécurités s'assurent du fait qu'elles ne puissent pas être récupérées. Il est sans doute possible de les pirater, mais cela devrait rester très difficile.

L'armure énergétique augmente la Force de son porteur d'un type de dé, lui donne un bonus de +2 à l'Allure, et lui permet de faire des sauts de 2d6 cases horizontalement et 1d6 cases vericalement. Un moniteur intégré à la visière fournit des informations sur les armes liées à l'armure, octroyant un bonus de +1 aux jets de Tir.

**** L'armure d'ingénieur n'accorde aucune protection à son porteur, mais augmente sa Force d'un type de dé et lui permet de faire des sauts de 2d6 cases horizontalement et 1d6 cases vericalement. Les gants qu'elle intègre sont considérés comme des armes de mêlée ingléant Force + 1d6+1 points de dégâts.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

Quelques exemples d'armes de corps-à-corps disponibles sont détaillées dans le tableau suivant.

Les armes de corps à corps des règles de *Savage Worlds* sont également disponibles. Les "classiques" (couteaux, machettes, haches, bâtons) sont disponibles un peu partout sans coût particulier. Les autres sont plus rares mais pas forcément impossibles à obtenir.

ARMES	DEGATS	AP	POIDS	DISPONIBILITE
Baïonnette	Force+d8	0	1	Génération d'arme
Buzzaxe	Force+d8	1	10	À récupérer
Super-baïonnette	Force+d10	1	2	Génération d'arme
Digikatana	Force+d10	2	1	Atout
Digiclaws	Force+d10	2	1	Atout
Buzzaxe (deux mains)*	Force+d12	2	15	À récupérer



VÉHICULES

MATÉRIALISATION DE VÉHICULES

Un véhicule peut être matérialisé à n'importe quelle borne Auto-loc par un personnage pour le coût d'un point de Loot.

Par défaut, seuls les Outrunners sont disponibles aux bornes Auto-loc, mais des abonnements spécifiques ou des tarifs plus chers peuvent éventuellement donner le choix de plusieurs types de véhicules.

SÉLECTION DE VÉHICULES

Voici les caractéristiques de certains véhicules présents dans les jeux *Borderlands*, *Borderlands 2* et leurs extensions.

VEHICULES	ACC/VMAX	RES.	PASS.	NOTES
Bandit Technical	20 / 40	14 (3)	1+3	4 roues motrices
Moto	25 / 40	8 (2)	1+1	
Buzzard	15 / 40	13 (2)	1+2	Montée 0
Lancer	5 / 30	17 (5)	1+3	4 roues motrices
Monster	10 / 34	15 (3)	1+1	4 roues motrices
Outrunner	20 / 40	10 (3)	1	
Racer	30 / 50	9 (2)	1	
Sandskiff	15 / 40	15 (2)	1+5	Stabilisateur



ARMES MONTÉES SUR LES VÉHICULES

Les véhicules sont généralement équipés d'armes spéciales détaillées dans le tableau ci-dessous.

VEHICULES	ARMEMENT
Bandit Technical	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale• En tourelle : lance-lames ou catapulte
Moto	<ul style="list-style-type: none">• Lance-roquettes, éperon ou shotgun frontal
Buzzard	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale• Lance-missiles
Lancer	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale• En tourelle : canon laser• Mines à retardement• Onde de choc
Monster	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale légère• En tourelle : lance-missiles
Outrunner	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale• En tourelle : mitrailleuse ou lance-roquettes
Racer	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale légère• En tourelle : mitrailleuse
Sandskiff	<ul style="list-style-type: none">• Mitrailleuse frontale• En tourelle : lance-roquettes, lance-lames ou canon à harpons

Caractéristiques des armes montées sur les véhicules

Les armes montées sur véhicules de *Savage Borderlands* ont des caractéristiques spécifiques.

Arme lente

Ces armes suivent les règles des armes tirant des missiles : les cibles peuvent faire un jet d'Agilité (ou de Conduite dans le cas de véhicules) à -4 pour sortir de l'aire d'effet de l'arme.

Auto / Semi-auto uniquement

Les armes indiquées comme étant « Auto uniquement » ou « Semi-auto uniquement » ne peuvent effectuer respectivement que des **tirs automatiques** et des **tirs semi-automatiques** (« double tap »).

Éperon

Lorsqu'un véhicule équipé d'un éperon percute une cible "molle" (généralement un humain ou un animal), il ne subit qu'un quart des dégâts de collision, mais inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à la cible.

Explosion retardée

Lorsque le canon à harpons touche sa cible, il inflige 2d6 points de dégâts. Au round suivant, au tour d'initiative du tireur, la charge contenue dans son projectile explose et inflige 3d6 points de dégâts dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur son point d'impact.

Onde de choc

L'onde de choc inflige 3d6+2 points de dégâts dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le véhicule qu'elle équipe (le véhicule ne subit évidemment aucun dommage). Il n'est pas nécessaire de faire un jet d'attaque. Lorsqu'une attaque par onde de choc à été effectuée, elle doit être rechargée pour être utilisée à nouveau. Cette recharge se fait en une fois, en suivant les règles d'un bouclier énergétique doté d'une Réactivité de d6.

Améliorations des armes montées sur véhicules

Les armes des véhicules peuvent également être améliorées au fur et à mesure que les PJ montent en Rang.

La colonne "Améliorations" de la table des armes montées sur véhicules indique plusieurs évolutions possibles.

Fréquence des Améliorations

Lorsque les Améliorations sont indiquées "/ Rang", cela signifie qu'elles ont lieu une fois par Rang des PJ au-dessus de Novice. Par exemple, si les PJ sont des Vétérans, l'évolution indiquée aura lieu deux fois.

Lorsqu'elles sont indiquées après un Rang, cela signifie qu'elles interviennent lorsque les PJ ont atteint ou dépassé ce Rang. Une Amélioration "Vétéran : +1, Légendaire : +1" interviendra donc une fois pour des personnages au Rang Vétéran ou Héroïque, et deux fois pour des personnages ayant atteint le Rang Légendaire.

Types d'Améliorations

Les Améliorations affectant l'armement des véhicules sont les suivantes.

+1 dmg

Augmente les dégâts de l'arme d'un niveau (voir page 48).

+1 AP

Augmente l'AP de l'arme d'un niveau (voir page 50).

Armes classiques et véhicules

Les armes indiquées dans l'armement des véhicules sont les armes fixées plus ou moins par défaut sur les véhicules de Pandore.

Des PJ bricoleurs peuvent évidemment fixer des armes "classiques" sur leurs véhicules.

Les modalités de ces bricolages sont laissés à l'appréciation du MJ.



ARMES	PORTEE	DEG.	COT	NOTES
Canon à harpons	12/24/48	2d6	1	Explosion retardée
Canon laser	40/80/160	2d10 AP 4	1	Arme lourde
Catapulte	12/24/48	3d6	1	Affecte un Gabarit d'Explosion Moyen
Éperon	-	-	-	Éperon
Mitrailleuse frontale	24/48/96	2d6+1 AP 1	3	Auto uniquement
Mitrailleuse frontale légère	24/48/96	2d6+1 AP 1	2	Auto uniquement
Mitrailleuse en tourelle	30/60/120	2d6+1 AP 2	2	Auto uniquement
Lance-lames	15/30/60	2d10 AP 4	1	Arme lente, Arme lourde, Semi-auto uniquement
Lance-missiles	24/48/96	4d6	1	Arme lente, Arme lourde, Affecte un Grand Gabarit d'Explosion
Lance-roquettes	24/48/96	4d6	1	Arme lente, Arme lourde, Affecte un Gabarit d'Explosion Moyen
Mine à retardement	-	4d6	1	Arme lourde, Affecte un Gabarit d'Explosion Moyen
Onde de choc	-	3d6+2	1	Affecte un Grand Gabarit d'Explosion, Onde de choc
Shotgun frontal	12/24/48	1-3d6	1	Fusil de chasse (<i>Savage Worlds Deluxe</i> page 86)



ANTAGONISTES

STYLE & SUBSTANCE

Les ennemis de *Borderlands* sont extrêmement nombreux et les jeux vidéos laissent entendre que ceux qu'on y rencontre ne constituent qu'une partie des rencontres possibles sur Pandora.

Le but de cette section n'est donc pas d'être exhaustif, mais de fournir un grand nombre de modèles qu'il sera facile au Maître du jeu de décliner à volonté.

Par exemple, dans la liste qui suit, aucune référence n'est faite aux différents gangs de bandits de Pandora, mais uniquement à des types de bandits. Une fois que vous avez un Maraudeur Brutal ou un Tortionnaire Nomade, il est facile de décider que le premier est un champion du clan Zaford et que le deuxième est un lieutenant important de Steak-Barbare chez les Sang-pitié.

VARIANTES COMMUNES

De la même manière, n'hésitez pas à faire des adaptations techniques afin de faire correspondre les ennemis présentés ici aux besoins de votre histoire.

Transformer un ennemi standard en Joker, changer son armement, lui ajouter un pouvoir, augmenter un peu sa Force et baisser un peu son Agilité sont des opérations faciles à réaliser dans *Savage Worlds*. Pas de raison d'hésiter, donc !

Pour vous simplifier un peu la vie, voici quelques modifications standards à utiliser dans vos parties.

Arsenal alternatif

Les armes indiquées pour les ennemis sont en général celles qu'ils utilisent dans les jeux vidéo, mais rien ne vous empêche de les changer à la volée.



Les armes les plus faciles à gérer pour le MJ sont celles des marques Bandit (capacité du chargeur multipliée par deux par rapport au modèle de base), Dahl (ajout du mode de tir en rafale), Hyperion (malus moins important lors des tirs automatiques) et Tediore (grenade de rechargement). Si vous voulez que votre PNJ inflige des dégâts élémentaires, il suffit de faire de son arme une Maliwan et de choisir un élément.

Pour ce qui est des boucliers, le Dahl Booster, le Bandit Roid ou le Tediore ont des effets de base très faciles à improviser en cours de jeu.

Et pour les Mods de grenades, les Standard et les MIRV permettent de ne pas avoir trop d'éléments à prendre en compte à chaque utilisation.

Évidemment, vous pouvez toujours utiliser la méthode simple qui consiste à ne pas définir précisément l'arsenal du PNJ et de lui donner à la louche les caractéristiques qui vous

conviennent. Si les PJ en viennent à bout, ils récupéreront soit une arme de Qualité blanche dont ils n'auront pas l'utilité, soit un Point de loot qui leur permettra éventuellement de tirer une arme.

Enfin, pour certains ennemis importants (ou contre certains PJ très résistants), il peut évidemment être valable de créer une arme spécifique, qu'elle soit légendaire, rare ou normale.

Brutal / Super brutal

Dans Borderlands 1 et 2, les ennemis ont tendance à s'adapter en puissance au niveau des personnages principaux.

L'un de ces moyens d'adaptation est le concept de « Brutal » (ou « Super brutal », voire « Ultra brutal »).

Dans *Savage Borderlands*, il est facile de répliquer ce concept et de l'adapter à un ennemi existant. Pour cela, il suffit de réaliser les opérations suivantes :

- Faire du personnage un Joker. Si c'est déjà le cas, c'est qu'il est déjà considéré comme Brutal.
- Le cas échéant, augmenter ses Compétences de combat à d10.
- Augmenter sa Vigueur à d10, ou d'un niveau si celle-ci est déjà à d10 ou plus.
- S'assurer que les dégâts qu'il inflige soient au moins à peu près équivalents à 2d10.
- Lui donner au moins deux Atouts de combat, ou des Traits monstrueux équivalents.
- Faire éventuellement quelques modifications supplémentaires pour lui donner de la personnalité.

Si le personnage que vous voulez améliorer est déjà Brutal, pas de problème, le Super brutal, l'Ultra brutal, voire le Brutal ultime vous attendent ! Pour chaque étape, il vous suffit d'augmenter une Compétence de combat, la Vigueur et les dégâts d'un cran et de lui donner un Atout de combat supplémentaire.

Bien entendu, tous ces éléments ne sont que des conseils. Chaque Brutal a sa propre recette !

Forme élémentaire

Un grand nombre d'ennemis (essentiellement des animaux, mais il y a des exceptions) existent sous une ou plusieurs formes élémentaires. Globalement, ces variantes acquièrent une résistance à l'élément en question, et leurs attaques infligent des dégâts également liés à cet élément, soit via leurs attaques classiques, soit via des attaques spéciales.

Si vous souhaitez utiliser un ennemi et en faire une variante élémentaire, voici comment procéder.

- **Choisir le type de variante** (corrosif, électrique, incendiaire ou slaguaire).
- **Établir la résistance à l'élément** : la créature ignorera, au choix du MJ et selon sa puissance, un ou plusieurs niveaux de dégâts de l'élément choisi.
- **Établir le niveau de l'attaque élémentaire** : généralement, la créature ajoutera à ses dégâts un niveau de dégâts élémentaires égal à son niveau de résistance.



- **Éventuellement, ajouter une attaque spéciale** correspondant à l'élément choisi. En plus des dégâts élémentaires infligés par ses attaques classiques, la créature peut à présent projeter, cracher, vomir ou utiliser n'importe quelle méthode pour recouvrir ses adversaires de l'élément choisi. Ces attaques sont détaillées plus loin, parmi les nouveaux Traits monstrueux de *Savage Borderlands*.

Nabots

Les Nabots sont omniprésents dans *Borderlands*. La raison de cet état de fait est assez nébuleuse, mais il n'en demeure pas moins que quasiment chaque ennemi existe en version Nabot.

Pour transformer un ennemi standard en Nabot, il suffit d'effectuer les adaptations suivantes :

- Lui donner le trait Taille (-1) et faire l'ajustement nécessaire à sa Résistance.
- Éventuellement, lui donner une arme démesurée le rendant à la fois ridicule et extrêmement dangereux.

NOUVEAUX TRAITs

Projectile élémentaire

Certaines créatures sont capables d'envoyer des projectiles infligeant des dégâts élémentaires.

Ces projectiles sont considérés comme s'ils étaient issus du pouvoir **Éclairs** de *Savage Worlds Deluxe*.

Une créature disposant de ce trait peut donc envoyer un ou plusieurs **Éclairs** d'un élément donné. Pour chaque créature, la description indique le nombre d'éclairs qu'elle peut envoyer, les dégâts et le nombre de niveaux de dégâts élémentaires qu'ils infligent.

Un projectile élémentaire peut être corrosif, électrique, incendiaire ou slagueur.

Projection élémentaire

Certaines créatures utilisent des moyens inhabituels pour enduire leurs ennemis d'un élément généralement désagréable. Cela peut être un crachat, une régurgitation, ou un jet quelconque issu d'un organe inhabituel.

Une projection élémentaire est considérée comme le pouvoir **Rafale** détaillé dans *Savage Worlds Deluxe* et suit globalement les mêmes règles.

Pour chaque créature disposant de ce Trait, la description indique les dégâts et le nombre de niveaux de dégâts élémentaires infligés.

Une projection élémentaire peut être corrosive, électrique, incendiaire ou slagueur.

Explosion élémentaire

L'explosion élémentaire est utilisée par des créatures capables d'envoyer des projectiles affectant une zone.

Du point de vue des règles, ces projectiles correspondent à l'utilisation du pouvoir **Explosion** de *Savage Worlds Deluxe*.

Pour chaque créature disposant de ce Trait, la description indique le Gabarit d'Explosion à utiliser ainsi que les dégâts et le nombre de niveaux de dégâts élémentaires infligés.

Une explosion élémentaire peut être corrosive, électrique, incendiaire ou slaguair.

Rage de goliath

Les goliaths ont besoin de leur casque pour garder leur self-control et éviter de se laisser aller à leur tendance naturelle à tuer tout ce qui bouge autour d'eux, à mains nues si possible.

Lorsqu'un goliath subit une attaque à la tête suffisamment puissante pour le Secouer ou lui causer une blessure, il entre en rage et évolue. Cette évolution a les effets suivants :

- S'il ne l'est pas déjà, le goliath devient un Joker.
- Toutes ses blessures sont instantanément soignées.
- Il gagne un type de dé en Combat, en Force et en Vigueur (ajuster la Parade et la Résistance en conséquence).
- Il attaque toujours la créature la plus proche, qu'elle soit alliée ou ennemie et ne s'arrête jamais tant qu'une cible est dans son champ de vision.
- Un goliath peut évoluer de la sorte jusqu'à 4 fois. Ses Traits et Compétences peuvent évoluer au-delà de d12 par ce biais.

Résistance élémentaire

Une créature dotée d'une résistance élémentaire ignore un niveau de dégâts élémentaires d'un type spécifique par niveau de résistance qu'elle possède.

Pour rappel, voici les effets des dégâts élémentaires :

- **Corrosifs** : +1 AP contre les armures physiques et réduction d'un point de l'armure physique par niveau.
- **Électriques** : +2 AP contre les boucliers énergétiques par niveau.
- **Incendiaires** : chaque niveau octroie des dégâts supplémentaires une fois toutes les armures surpassées. Voir la table page 25 pour le détail des dégâts octroyés.
- **Slaguaires** : les dégâts slaguaires n'ont qu'un niveau. Une créature disposant d'une résistance slaguair est donc insensible aux effets du slag.

SÉLECTION D'ANTAGONISTES ET DE PNJ

Les pages qui suivent contiennent les caractéristiques d'un grand nombre d'ennemis des jeux vidéo *Borderlands*. Cette liste n'est pas exhaustive, mais offre une bonne base pour gérer à peu près n'importe quelle menace s'opposant aux PJ.

BANDITS

Cette section regroupe tous les bandits, pillards, et autres vagabonds vindicatifs qui peuplent Pandore.

Goliaths

Les goliaths sont d'énormes humains ayant subi l'influence de l'éridium et probablement d'événements peu glorieux pour l'humanité en général. Cela les a transformés en montagnes de muscles shootées à l'adrénaline et à l'éridium.

Seul le casque qui leur est vissé sur la tête les empêche de se laisser à leurs bas instincts et de tout détruire sur leur passage.

Goliath

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d10	d10

Compétences – Combat d8, Lancer d6, Perception d4, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 Taille)

Taille +2 – les goliaths sont vraiment énormes

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de goliath – lorsque le goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusils d'assaut (x2) 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d6	2d8+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Poings de goliath	d8	d10+d6

Attaque à deux armes automatiques – à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le goliath peut faire deux tirs automatiques sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême – le goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de Goliath – le Goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Goliath corrosif

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d10	d10

Compétences – Combat d8, Perception d4

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 Taille)

Taille +2 — les goliaths sont vraiment énormes

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Résistance corrosive (3)

Rage de goliath — lorsque le goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Tuyaux en fer (x2)	d8	d10+d8 AP 3 corr.
ARME	JET	DEG
Poings de goliath	d8	d10+d6 AP 5 corr.
ARME	JET	DEG
Vomi corrosif (Gabarit de cône)	d8	2d10 AP 3 corr.

Frénésie suprême — le goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de goliath — le goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Vomi corrosif — le goliath peut utiliser à volonté l'équivalent du pouvoir **Rafale**, auquel il ajoute 3 niveaux de dégâts corrosifs

Nabot Goliath

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d8	d8

Compétences — Combat d8, Perception d4, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué



Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de goliath — lorsque le goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Pistolets auto (x2) 10/20/40 CdT3, 36 balles	d8	2d6+1
ARME	JET	DEG
Poings de goliath	d8	d6+d8

Attaque à deux armes automatiques — à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le Nabot Goliath peut faire deux tirs automatiques sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême — le Nabot Goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de goliath — le Nabot Goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Goliath lourd

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d12	d12

Compétences — Combat d8, Perception d4, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	10 (+2 Taille)

Taille +2 — les Goliaths sont vraiment énormes

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath — lorsque le Goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitrailleuse lourde 30/60/120 CdT3, 56 balles	d8	2d8+1 AP 3
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d8	d12+d6

Maniaque de la gâchette — lorsqu'il utilise sa mitrailleuse lourde, le Goliath n'effectue que des tirs automatiques. Il peut les réaliser sans le malus habituel

Frénésie suprême — le goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de Goliath — le goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Juggernaut (Joker)

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d10	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d8, Perception d4, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	11 (+3 Taille)

Taille +3 — les Juggernauts sont vraiment énormes

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath — lorsque le Juggernaut subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Shotguns (x2)	d8+2	3d6+3
10/20/40		2d6+2
CdT 3, 14 balles		1d6+1
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d10	d10+d6

Attaque à deux armes — à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le Juggernaut peut faire deux tirs sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême — le Juggernaut peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de goliath — le Juggernaut n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Goliath blaster

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d10	d10

Compétences — Combat d8, Perception d4, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 Taille)

Taille +2 — les Goliaths sont vraiment énormes

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath — lorsque le Goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
RPG (x2)	d8	4d6
24/48/96		AP 10 (sauf boucliers)
Grand Gabarit		
4 roquettes		
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d8	d10+d6

Attaque à deux armes — à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le Juggernaut peut faire deux tirs sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême — le Juggernaut peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de goliath — le Juggernaut n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Goliath Loot Goon (Joker)

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d12	d12

Compétences — Combat d12, Perception d4, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	12 (+4 Taille)

Taille +4 — les Goliaths Loot Goons sont vraiment, vraiment énormes

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath — lorsque le Goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusils d'assaut (x2) 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d10	2d8+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d12	d12+d6

Attaque à deux armes automatiques — à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le Goliath peut faire deux tirs automatiques sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême — le Goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Poings de Goliath — le Goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

LOOT ! — le Goliath Loot Goon porte sur son dos un coffre d'équipement contenant 1d4+1 Points de loot.

Goliath Brutal (Joker)

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d12	d12

Compétences — Combat d10, Perception d4, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	11 (+3 Taille)

Taille +3 — les Goliaths sont vraiment énormes

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath – lorsque le Goliath subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitrailleuse lourde	d10	2d8+1
30/60/120		AP 4
CdT3, 56 balles		
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d10	d12+d6+2

Maniaque de la gâchette – lorsqu'il utilise sa mitrailleuse lourde, le Goliath n'effectue que des tirs automatiques. Il peut les réaliser sans le malus habituel

Frénésie suprême – le Goliath peut faire deux attaques de Combat sans malus

Grand balayage – le Goliath peut attaquer toutes les cibles qui lui sont adjacentes

Poings de Goliath – le Goliath n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Nabot Brutal (Joker)

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4-2	d6	d10	d10

Compétences – Combat d10, Perception d4, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	8 (+1 Taille)

Taille +1 – les Nabots Brutaux compensent leur petite taille par leur force physique

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Rage de Goliath – lorsque le Nabot Brutal subit des dégâts à la tête, il entre en rage (voir page 82)

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillettes (x2)	d10	2d6+1
15/30/60		
CdT 3, 56 balles		
ARME	JET	DEG
Poings de Goliath	d10	d10+d6+2

Attaque à deux armes automatiques – à chaque tour, pour le coût d'une seule action, le Nabot Brutal peut faire deux tirs automatiques sans subir de pénalité à son jet de tir

Frénésie suprême – le Nabot Brutal peut faire deux attaques de Combat sans malus

Grand balayage – le Nabot Brutal peut attaquer toutes les cibles qui lui sont adjacentes

Poings de Goliath — le Nabot Brutal n'est jamais considéré comme un combattant désarmé et ses poings infligent des dégâts supplémentaires

Maraudeurs

Les Maraudeurs sont les bandits les plus répandus. Ils peuvent facilement servir de base si vous avez besoin d'un ennemi (ou d'un allié) à intégrer rapidement dans votre partie.

Maraudeur

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	5

Attaque

ARME	JET	DEG
Pistolet 10/20/40 32 balles	d6	2d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6

Tueur Maraudeur

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d8

Compétences — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11/6 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique — Capacité 5, Réactivité d4, CdR 2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillette 15/30/60 CdT 3, 56 balles	d6	2d6
ARME	JET	DEG
Pistolet 10/20/40 32 balles	d6	2d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6



Nabot à shotgun

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences – Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	9 / 4 (-1 Taille, +5 bouclier)

Taille -1 – les Nabots sont des nabots

Attaque

ARME	JET	DEG
Triple shotgun	d6+2	3d6
3/6/12		2d6
CdT 3, 20 balles		1d6

Maraudeur d'élite

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d8	d6	d8

Compétences – Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 6 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d6, CdR 2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut	d8	2d6+1
30/60/120		AP 2
CdT 2, 40 balles		
ARME	JET	DEG
Pistolet	d8	2d8
10/20/40		
32 balles		
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV	d6	3d6
5/10/20		
Grand Gabarit		

Maraudeur fou

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d6	d8

Compétences – Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 6 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d6, CdR 2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitrailleuse	d6	2d6+1
24/48/96		AP 1
CdT 3, 56 balles		



Maniaque de la gâchette— lorsqu'il utilise sa mitrailleuse, le Maraudeur fou n'effectue que des tirs automatiques. Il peut les réaliser sans le malus habituel

La Brute de gang existe en de multiples variantes et son arme principale peut aussi bien être une mitrailleuse, un fusil d'assaut, un shotgun ou ce que vous voulez.

Brute de gang

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d8

Compétences — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	6

Attaque

ARME	JET	DEG
Pistolet 10/20/40 32 balles	d6	2d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6

Bruiser

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d8	d10

Compétences — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	12 / 8 (+1 Taille, +4 bouclier)

Taille +1 — les Bruisers ont passé du temps à soulever de la fonte

Bouclier énergétique Roid — Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé



Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillette 15/30/60 CdT 3, 56 balles	d8	2d6
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6
ARME	JET	DEG
Coup de crosse	d6	d8+d6 +2 Roid

Maraudeur Brutal (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d8	d8	d10

Compétences – Combat d10, Lancer d10, Perception d8, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	12 / 7 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique Roid – Capacité 5, Réactivité d6, CdR 2. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 30/60/120 CdT 2, 40 balles	d10	2d8 AP 3
ARME	JET	DEG
Pistolet 10/20/40 32 balles	d10	2d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d10	3d6
ARME	JET	DEG
Baïonnette	d10	2d8 (+2 Roid)

Nomades

Les Nomades servent généralement de leader à un groupe de bandits. Ils sont plus forts, mieux équipés, plus violents et capables d'organiser tactiquement leurs troupes.

Nomade

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d12	d8

Compétences – Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 7 (+1 Taille, +4 Bouclier)

Taille +1 – Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier énergétique Roid – Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillette 15/30/60 CdT 3, 56 balles	d6	2d6+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Coup de crosse	d6	d12+d6 (+2 Roid)

Contremaître Nomade (Joker)

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8	d8	d12	d10

Compétences – Combat d8, Intimidation d8, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Commandement – les alliés du Nomade dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets pour ne plus être Secoués

Défense

PARADE	RESISTANCE
8 (+2 bouclier)	8 (+1 Taille)

Taille +1 – Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier de Nomade – Parade +2. À la fin de son tour, le Nomade choisit une direction. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couverture presque totale (-6) à leurs jets de Tir pour le toucher. La couverture contre les autres personnages doit être appréciée par le MJ en fonction de leur position (entre -4 et 0). Quand il est protégé par ce bouclier, le porteur ne peut pas courir et son Allure est réduite à 2.

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure.



Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 30/60/120 CdT 2, 40 balles	d8	2d8 AP 3
ARME	JET	DEG
Coup de bouclier	d8	d12+d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d8	3d6

Tortionnaire Nomade (Joker)

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8	d6	d12	d10

Compétences – Combat d8, Intimidation d10, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Commandement – les alliés du Nomade dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets pour ne plus être Secoués

Défense

PARADE	RESISTANCE
9 (+2 bouclier, +1 Blocage)	8 (+1 Taille)

Taille +1 – Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Blocage – Le Tortionnaire bénéficie d'un bonus de +1 à sa Parade

Bouclier de Nomade – Parade +2. À la fin de son tour, le Nomade choisit une direction. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couverture presque totale (-6) à leurs jets de Tir pour le toucher. La couverture contre les autres personnages doit être appréciée par le MJ en fonction de leur position (entre -4 et 0). Quand il est protégé par ce bouclier, le porteur ne peut pas courir et son Allure est réduite à 2

Résistant – deux Secoués successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 30/60/120 CdT 2, 40 balles	d8	2d8 AP 3
ARME	JET	DEG
Coup de bouclier	d8	d12+d8
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d8	3d6

Bouclier de Tortionnaire — Deux Nabots sont attachés au bouclier du Tortionnaire Nomade. À chaque tour, chaque Nabot peut réaliser une Épreuve de Volonté contre une cible en utilisant le score d'Intimidation du Nomade. Il est possible de tuer les Nabots pour les en empêcher (utiliser les caractéristiques d'un Nabot à shot-gun, page 90)

Shock-Nomadic

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d10	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 7 (+1 Taille, +4 Bouclier)

Taille +1 — Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier énergétique — Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1.

Résistance à l'électricité (3)

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d8	2d6+1 AP 5 électrique
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 10/20/40 Grand Gabarit	d8	3d6 AP 4 électrique

Générateur haute-tension — les boucliers de tous les ennemis présents ou pénétrant dans un rayon de 10 cases autour du Shock-Nomadic sont instantanément Désactivés et leur Capacité est réduite à 0. Tant qu'ils restent dans cette zone, leur bouclier ne peut être réactivé.

Nomade Pyro

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d10	d10

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	12 / 8 (+1 Taille, +4 Bouclier)

Taille +1 — Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier énergétique — Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1.

Résistance au feu (3)

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut	d8	2d6+1
24/48/96		+1d4+2
CdT 2, 44 balles		incendiaire
ARME	JET	DEG
Lance-flammes	d8+2	2d10
Gabarit cône		+1d4+1
		incendiaire
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV	d8	3d6
10/20/40		+1d4+1
Grand Gabarit		incendiaire

Lance-flammes — Le Lance-flammes du Pyro suit les règles des Lance-flammes présentées à la page 87 de *Savage Worlds Deluxe*.

Nabot Nomade

Allure — 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 6 (+5 Bouclier)

Bouclier énergétique Roid — Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure



Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d8	2d6+1 AP 2
ARME	JET	DEG
Coup de crosse	d6	2d6 (+2 Roid)

Nomade lourd

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d12+2	d10

Compétences – Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	13/8 (+1 Taille, +5 Bouclier)

Taille +1 – Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier énergétique Roid – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Lance-roquettes 24/48/96 Grand Gabarit 3 roquettes	d8	4d6+2 AP 10 (sauf boucliers)
ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d8	2d6+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Coup de crosse	d6	d12+d6+2 (+2 Roid)

Nomade Brutal (Joker)

Allure – 5

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8	d8	d12+2	d12

Compétences – Combat d10, Intimidation d10, Perception d8, Tir d12

Inspiration – Les alliés du Nomade Brutal dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués

Serrez les rangs – Les alliés du Nomade Brutal dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leur Résistance

Défense

PARADE	RESISTANCE
11 (+2 bouclier, +2 Grand blocage)	9 (+1 Taille)

Taille +1 – Les Nomades sont plus costauds que la moyenne

Bouclier de Nomade — Parade +2. À la fin de son tour, le Nomade choisit une direction. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couverture presque totale (-6) à leurs jets de Tir pour le toucher. La couverture contre les autres personnages doit être appréciée par le MJ en fonction de leur position (entre -4 et 0). Quand il est protégé par ce bouclier, le porteur ne peut pas courir et son Allure est réduite à 2

Grand blocage — Le Nomade Brutal a acquis une maîtrise de son bouclier qui lui procure un bonus de +2 à la Parade.

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 3, 44 balles	d12	2d8+1 AP 3
ARME	JET	DEG
Bouclier à pointes	d10	2d12+2 (+2 Roid)

Frappe éclair — Une fois par tour, le Nomade Brutal peut interrompre l'action d'un seul ennemi arrivant dans une case adjacente à lui en effectuant une attaque de son Bouclier à pointes

Grand balayage — Pour le coût d'une action, le No-

made Brutal peut choisir d'attaquer tous les ennemis adjacents avec son Bouclier à pointes

Rats

Les Rats sont des Bandits reclus, discrets et survivalistes vivant dans les recoins les plus inaccessibles de Pandore.

Rat des tunnels

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Discrétion d8, Lancer d6, Perception d6+2, Survie d6, Tir d6

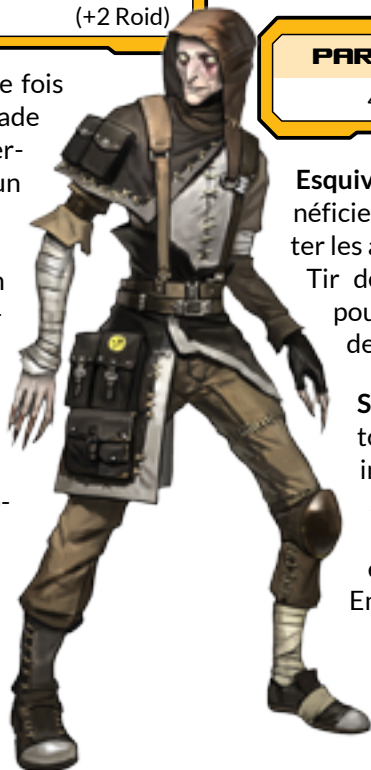
Véloce — Les Rats utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	9 / 5 (+4 Bouclier)

Esquive — Le Rat des tunnels bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Saut défensif — Une fois par tour, le Rat des tunnels peut interrompre l'action d'un seul ennemi arrivant dans une case adjacente à lui en effectuant un jet de Combat. En cas de réussite, les dégâts



sont résolus normalement, l'adversaire se retrouve au sol, et le Rat peut s'éloigner de lui de la moitié de son Allure

Bouclier énergétique — Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 44 balles	d6 (+2)	2d6 AP 1
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6

Fusil d'assaut à lunette — Lorsqu'il utilise son fusil d'assaut sans effectuer le moindre mouvement durant son tour, le Rat des tunnels bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Tir à partir de la portée moyenne

Rat Nabot

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d6	d4	d4

Compétences — Combat d4, Discrétion d8, Lancer d6, Perception d6+2, Survie d6, Tir d6

Véloce — Les Rats utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	8 / 3 (-1 Taille, +5 Bouclier)

Esquive — Le Rat bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Bouclier énergétique — Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillette 15/30/60 CdT 3, 56 balles	d6	2d6
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6

Rat des champs

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d6	d6	d8

Compétences — Combat d6, Discrétion d10, Lancer d6, Perception d6+2, Survie d8, Tir d8

Véloce — les Rats utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	6

Grande esquive — le Rat des champs bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2

Saut défensif – une fois par tour, le Rat des champs peut interrompre l'action d'un seul ennemi arrivant dans une case adjacente à lui en effectuant un jet de Combat. En cas de réussite, les dégâts sont résolus normalement, l'adversaire se retrouve au sol, et le Rat peut s'éloigner de lui de la moitié de son Allure

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 3, 44 balles	d8 (+2)	2d6+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Grenades MIRV 5/10/20 Grand Gabarit	d6	3d6

Fusil d'assaut à lunette – lorsqu'il utilise son fusil d'assaut sans effectuer le moindre mouvement durant son tour, le Rat des champs bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Tir à partir de la portée moyenne

Rat de laboratoire (Joker)

Allure – 4

Terreur (-2)

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d4	d10	d12+3	d10

Compétences – Combat d10, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	13 / 9 (+4 bouclier)

Taille +2 – les Rats de laboratoire sont de grands échelas étonnamment solides

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué

Résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Bras démesuré Allonge 2	d10	d10+d12+3

Suppresseur de boucliers – les boucliers de toutes les créatures présentes ou pénétrant dans un rayon de 5 cases autour du Rat de laboratoire sont instantanément Désactivés et leur Capacité est réduite à 0. Tant qu'elles restent dans cette zone, leur bouclier ne peut être réactivé.

Rat infecté

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d8	d8	d8

Compétences – Combat d10, Discrétion d10, Perception d6+2, Survie d8

Véloce – les Rats utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	11 / 6 (+5 bouclier)

Grande esquive — le Rat infecté bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes corrosives	d10	2d8
Poison (-2)		AP 3 corr.

Frénésie suprême — le Rat infecté peut faire deux attaques de Griffes corrosives par tour sans malus

Poison (-2) — une créature qui rate son jet de Vigueur contre ce poison ne peut plus bénéficier d'aucun soin jusqu'à ce qu'elle reçoive une aide médicale appropriée (les pouvoirs de Sirène n'en font pas partie)

Sadiques

L'éridium, les mauvais traitements et la difficulté de la vie sur Pandore ont rendu ces bandits complètement siphonnés... et très dangereux !

Sadique

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d8	d6

Compétences — Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	5

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe	d6	2d8
		AP 1
		(+2 charge)

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Nabot Sadique

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d6	d4

Compétences — Combat d6, lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	3 (-1 Taille)

Taille -1 – Les Nabots sont des nabots

Esquive – Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe	d6	d6+d8 AP 1 (+2 charge)

Bicyclette de chair – Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge – Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Sadique suicidaire

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d8	d8	d8

Compétences – Combat d6, Perception d6, Sarcasme d6

Véloce – les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	6

Grande esquive – Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2

Attaque

ARME	JET	DEG
Grenade MIRV Grand Gabarit	Spécial	3d8

Suicide à la grenade – Le Sadique suicidaire tente de s'approcher de ses cibles et de se placer à l'endroit idéal pour se faire sauter avec elles. Lorsqu'il se fait exploser, les cibles peuvent faire un jet pour échapper à la déflagration, exactement comme si la grenade avait été lancée.

Sadique enflammé

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d6	d6

Compétences – Combat d8, Lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce – les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	5



Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Résistance incendiaire (3) — Le Sadique enflammé ignore 3 niveaux de dégâts incendiaires

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe	d8	d6+d8 +1d6 incendiaire (+2 charge)

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Sadique slagué

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d6	d8

Compétences — Combat d8, Lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe	d8	d6+d8 AP 1 slaguaire (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Projection de slag Gabarit de cône	d8	Slagué

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Projection de slag — En faisant un jet de Combat, le Sadique slagué peut cracher une grande quantité de slag dans un Gabarit de cône. Les créatures présentes dans les cases que le gabarit couvre au moins partiellement doivent réussir un jet d'Agilité opposé au jet de Combat du Sadique ou subir 2d10 points de dégâts et être slagués.

Sadique en armure

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d10	d10

Compétences — Combat d8, Lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	13 (+6 armure)

Armure (6) — Le Sadique est équipé d'une armure intégrale lui procurant 6 points de Résistance supplémentaires. Cette armure est évidemment sensible aux dégâts corrosifs.

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe	d8	d8+d10 AP 1 (+2 charge)

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Pilleur de tombe

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d8	d10

Compétences — Combat d8, Lancer d6, Perception d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	12 / 7 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique Roid — Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1. +2 aux dégâts de corps-à-corps lorsque le bouclier est Désactivé

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Pelle	d8	2d8 (+2 Roid) (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Crânes corrosifs 10/20/40	d6	3d6 AP 4 corr.
Petit Gabarit		

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Nabot cornu

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d6	d6	d4

Compétences — Combat d6, lancer d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	3 (-1 Taille)

Taille -1 — Les Nabots sont des nabots

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fémur	d6	2d6
ARME	JET	DEG
Casque à corne (Charge uniq.)	d6+2	d6+d10+2 AP 5

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge & casque à corne — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour, il peut utiliser son casque à corne pour essayer d'embrocher son adversaire. Il bénéficie pour cela d'un bonus de +2 à son jet de Combat.



Sadique Brutal (Joker)

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4	d8	d12+1	d12

Compétences — Combat d10, Lancer d10, Perception d6, Tir d4

Véloce — les Sadiques utilisent un d8 lorsqu'ils courent

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	15 / 10 (+2 Taille, +5 bouclier)

Taille +2 — Le Sadique Brutal est vraiment anormalement grand

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Esquive — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure

Attaque

ARME	JET	DEG
Énorme tuyau	d10	2d12+1 (+2 charge)

Charge — Si le Sadique se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Grand balayage — le Sadique peut attaquer toutes les cibles qui lui sont adjacentes

Nabot enrobé (Joker)

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d8	d12+1	d10

Compétences — Combat d12, lancer d10, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	7

Esquive — Le Nabot enrobé bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Buzzaxe à 2 mains	d12	2d12+1 AP 2 (+2 charge)

Bicyclette de chair — Le Sadique bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il utilise Sarcasme pour réaliser une Épreuve de Volonté.

Charge — Si le Nabot se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts

Grand balayage — le Nabot peut attaquer toutes les cibles qui lui sont adjacentes

HYPERION

Cette section regroupe les forces d'Hyperion, humaines et robotiques.

Constructeurs

Les Constructeurs sont d'énormes robots, dotés d'une puissance de feu conséquente et de la faculté de numérialiser d'autres unités robotiques.

Constructeur (Joker)

Allure — 0

Vol — 40. Le Constructeur ne peut pas attaquer lorsqu'il est en vol et doit passer un round complet au sol avant de pouvoir le faire

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d8	d10	d10	d12

Compétences — Perception d10, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
2	30 / 22 (+8 armure, +8 bouclier, +6 taille) Armure lourde

Taille +6 — les Constructeurs font partie des plus grands robots d'Hyperion

Armure +8 — le Constructeur est lourdement blindé

Armure lourde — le Constructeur ne peut être endommagé que par des Armes lourdes

Taille +6 — les Constructeurs font partie des plus grands robots d'Hyperion

Bouclier énergétique — Capacité 8, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, les attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires (sauf Points faibles), pas de malus dûs aux blessures

Grand — +2 aux jets d'attaque contre le Constructeur

Immunités — le Constructeur est immunisé aux effets suivants :

- Blocage de phase
- Contrôle mental
- Mouvement forcé
- Peur

Points faibles — le Constructeur peut être endommagé par des armes traditionnelles s'il est touché dans son oeil de numérialisation (attaque à -4), -2 en tenant compte de sa taille). Il peut également être endommagé par n'importe quelle arme corrosive, quelle que soit la zone atteinte

Super-résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Constructeur possède un niveau de blessure supplémentaire

Attaque

ARME	JET	DEG
Rayon laser 6/12/24	d10	2d10 AP4 Arme lourde
ARME	JET	DEG
Salve de roquettes 48/96/192 Portée min : 12 Grand Gabarit	d10	4d8 AP 10 (sauf boucliers) Arme lourde Lent
ARME	JET	DEG
Missile autoguidé Portée min : 50 Grand Gabarit	Auto	4d12 AP 10 Arme lourde Spécial
ARME	JET	DEG
Nova explosive Grand Gabarit	Auto	3d8

Missile autoguidé – Au-delà de 49 cases, le Constructeur peut envoyer un missile autoguidé extrêmement puissant. Le missile touche sa cible automatiquement au tour d'initiative suivant du Constructeur. Aucun jet d'évasion n'est autorisé, mais il est toujours possible (et recommandé) de se mettre à couvert

Nova explosive – Le Constructeur cause 3d8 points de dégâts dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur lui-même. Aucun jet d'évasion n'est autorisé

Numérialisation de Porteur – Le Constructeur peut numérialiser un porteur tiré au sort (ou choisi) dans la table qui suit. Cette numérialisation prend deux tours durant lesquels le Constructeur ne peut pas effectuer d'autre action. Une carte d'initiative est attribuée au Porteur numérialisé deux tours après le début de la numérialisation. Si une blessure est infligée

au Constructeur avant l'attribution de cette carte, la numérialisation est interrompue

DB	PORTEUR
1	Porteur BUL
2	Porteur EXP
3	Porteur GUN
4	Porteur HOT
5	Porteur ION
6	Porteur JET
7	Porteur PWR
8	Porteur RPG

Numérialisation de tourelle – Si le Constructeur n'effectue aucune action durant son tour, il peut numérialiser une Tourelle de Constructeur dans un rayon de 5 cases autour de lui. Les caractéristiques de cette tourelle sont détaillées plus bas

Salve de roquettes – Au-delà de 11 cases, le Constructeur peut tirer une salve de roquettes sur ses adversaires. Il est possible d'effectuer un jet d'évasion comme sur les attaques de zone classiques pour éviter d'en subir les dégâts. La valeur d'AP de la Salve de roquettes n'affecte que les armures physiques, pas les boucliers énergétiques.

Constructeur Brutal (Joker)

Allure – 0

Vol – 40. Le Constructeur ne peut pas attaquer lorsqu'il est en vol et doit passer un round complet au sol avant de pouvoir le faire

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d10	d12	d12	d12

Compétences — Perception d10, Tir d12

Défense

PARADE	RESISTANCE
2	34 / 24 (+10 armure, +10 bouclier, +6 taille) Armure lourde

Taille +6 — les Constructeurs font partie des plus grands robots d'Hyperion

Armure +10 — le Constructeur est lourdement blindé

Armure lourde — le Constructeur ne peut être endommagé que par des Armes lourdes

Bouclier énergétique — Capacité 10, Réactivité d4, CdR 3

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, les attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires (sauf Points faibles), pas de ma-lus dûs aux blessures

Destruction progressive — il est possible d'attaquer directement et de détruire les canons du Constructeur Brutal. Les canons ne bénéficient ni de sa propriété Armure lourde, ni de son bonus de Taille, et toute blessure infligée ainsi au Constructeur l'empêche définitivement d'utiliser un de ses deux canons.

Grand — +2 aux jets d'attaque contre le Constructeur

Immunités — Le Constructeur est immunisé aux effets suivants :

- Blocage de phase
- Contrôle mental

- Mouvement forcé
- Peur

Points faibles — Le Constructeur peut être endommagé par des armes traditionnelles s'il est touché dans son oeil de numérialisation (attaque à -4, -2 en tenant compte de sa taille, ignore l'armure). Il peut également être endommagé par n'importe quelle arme corrosive, quelle que soit la zone atteinte

Ultra-résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Constructeur possède deux niveaux de blessure supplémentaires

Attaque

ARME	JET	DEG
Canons auto (x2) 50/100/200 CdT 3	d12	3d8 AP 6
ARME	JET	DEG
Triple laser 6/12/24 3 cibles différentes	d12	2d10 AP4 Arme lourde
ARME	JET	DEG
Salve de roquettes 48/96/192 Portée min : 12 Grand Gabarit	d12	4d8 AP 10 (sauf boucliers) Arme lourde Lent
ARME	JET	DEG
Missile autoguidé Portée min : 50 Grand Gabarit	Auto	4d12 AP 10 Arme lourde Spécial
ARME	JET	DEG
Nova explosive Grand Gabarit	Auto	3d8

Canons automatiques — À chaque tour du Constructeur Brutal, ses deux canons peuvent indépendamment faire un tir automatique, sans pénalités d'actions multiples.

Missile autoguidé — Au-delà de 49 cases, le Constructeur peut envoyer un missile autoguidé extrêmement puissant. Le missile touche sa cible automatiquement au tour d'initiative suivant du Constructeur. Aucun jet d'évasion n'est autorisé, mais il est toujours possible (et recommandé) de se mettre à couvert

Nova explosive — Le Constructeur cause 3d8 points de dégâts dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur lui-même. Aucun jet d'évasion n'est autorisé

Numérialisation de Porteur — Le Constructeur peut numérialiser un porteur tiré au sort (ou choisi) dans la table qui suit. Cette numérialisation prend deux tours durant lesquels le Constructeur ne peut pas effectuer d'autre action. Une carte d'initiative est attribuée au Porteur numérialisé deux tours après le début de la numé-

rialisation. Si une blessure est infligée au Constructeur avant l'attribution de cette carte, la numérialisation est interrompue

DB	PORTEUR
1-2	Porteur SGT
3-4	Porteur WAR
5-6	Gardien angélique
7	Porteur Brutal
8	Porteur Super-brutal

Numérialisation de tourelle — Si le Constructeur n'effectue aucune action durant son tour, il peut numérialiser une Tourelle de Constructeur dans un rayon de 5 cases autour de lui. Les caractéristiques de cette tourelle sont détaillées plus bas

Salve de roquettes — Au-delà de 11 cases, le Constructeur peut tirer une salve de roquettes sur ses adversaires. Il est possible d'effectuer un jet d'évasion comme sur les attaques de zone classiques pour éviter d'en subir les dégâts. La valeur d'AP de la Salve de roquettes n'affecte que les armures physiques, pas les boucliers énergétiques.



Tourelle de Constructeur

Allure – 0

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d4	d6	d6	d8

Compétences – Perception d10, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
2	14/9 (+3 armure, +5 bouclier)

Armure +3

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué, les attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires (sauf Points faibles)

Immunités – la Tourelle est immunisé eaux effets suivants :

- Contrôle mental
- Mouvement forcé
- Peur

Points faibles – la Tourelle ne bénéficie pas de son armure en cas d'attaque ciblée sur son système de visée (jet d'attaque à -4)

Attaque

ARME	JET	DEG
Tourelle 30/60/120 CdT 2	d8	2d8+1 AP 2

Ingénieurs

Outre leur rôle initial, les Ingénieurs ont dû rapidement s'adapter aux demandes d'Hyperion et constituent à présent le gros de leurs forces armées non robotisées sur Pandore.

Ingénieur de combat

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8	d8	d6	d6

Compétences – Combat d6, Perception d6, Réparer d8, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	10/5 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitraillette 15/30/60 CdT 3, 28 balles	d6	2d6

Mitraillette Hyperion – lorsque l'Ingénieur de combat réalise un **Tir automatique**, il subit un malus de -1 au lieu du malus de -2 habituel

Ingénieur

Allure – 6

Sauts – l'armure assistée de l'Ingénieur lui permet de réaliser des sauts de 2d6 cases horizontalement et 1d6 cases vericalement. Cela compte soit comme une action, soit comme son mouvement pour le tour

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences – Combat d6, Perception d6, Réparer d10, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 5 (+6 bouclier)

Bouclier énergétique – Capacité 6, Réactivité d4, CdR 1

Attaque

ARME	JET	DEG
Laser	d6	2d6+1
5/10/15		AP 4
ARME	JET	DEG
Poings assistés	d6	1d6+1d8+1

Sniper d'Hyperion

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d8, Tir d8



Défense

PARADE	RESISTANCE
5	12 / 5 (+7 bouclier)

Bouclier énergétique Amplify – Capacité 7, Réactivité d4, CdR 2

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil de précision	d8	2d10
40/80/160	(+2/-2)	AP 2
8 balles		(+2 Amplify)

Bouclier énergétique Amplify – +2 aux dégâts lorsque la Capacité du bouclier est à son maximum. Lorsque ces dégâts sont infligés, la Capacité baisse de 2 points et le bouclier est Déchargé.

Fusil de précision – lorsqu'il utilise son fusil d'assaut sans effectuer le moindre mouvement durant son tour, le Sniper bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Tir à partir de la portée moyenne. S'il se déplace et tire dans le même tour, il subit un malus de -2 à son jet de Tir.

Soldat d'Hyperion

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences – Combat d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	14 / 9 (+4 armure, +5 bouclier)

Armure +2 / +4 – les Soldats d'Hyperion portent des armures d'infanterie légères.

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 22 balles	d8	2d6+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Grenades Singularity 5/10/20 Gabarit Moyen	d6	3d6

Grenades Singularity – les jets d'évasion des cibles subissent un malus supplémentaire de -1, pour un total de -3 si aucun modificateur particulier n'intervient

Fusil d'assaut Hyperion – lorsque le Soldat réalise un **Tir automatique**, il subit un malus de -1 au lieu du malus de -2 habituel

Tourelle – pour le coût d'une action, le Soldat peut numérialiser une Tourelle autonome Hyperion dans une case adjacente

Tourelle autonome Hyperion

Allure – 0

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d4	d4	d8	d8

Compétences – Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
2	10 (+4 armure)

Armure +4

Créature artificielle – la Tourelle n'est jamais Secouée et ne subit pas de dégâts supplémentaires lorsqu'elle subit une Attaque ciblée.

Attaque

ARME	JET	DEG
Mitrailleuse 24/48/96 CdT 2	d8	2d6+1 AP 1

Chargeur surdimensionné – la Tourelle n'a jamais besoin de recharger

Mitrailleuse Hyperion – la Tourelle effectue toujours des **Tirs automatiques**. Elle subit un malus de -1 à son jet de Tir, au lieu du malus de -2 habituel

Infiltrateur d'Hyperion

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences – Combat d6, Discrétion d8, Perception d8, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	10 / 5 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique Amplify – Capacité 5, Réactivité d6, CdR 2.

Invisibilité – lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tirs ciblant l'Infiltrateur se font à -4.

Attaque

ARME	JET	DEG
Auto-shotgun	d8+2	3d6
12/24/48		2d6
6 balles		1d6
		(+2 Amplify)

Bouclier énergétique Amplify – +2 aux dégâts lorsque la Capacité du bouclier est à son maximum. Lorsque ces dégâts sont infligés, la Capacité baisse de 2 points et le bouclier est Déchargé.

Auto-shotgun Hyperion – lorsque l'Infiltrateur réalise une **Attaque rapide**, le malus qu'il subit est minoré d'1 point, pour un total de -3.

Hawk d'Hyperion

Allure – 6

Pilote de Surveyor – les Hawks d'Hyperion peuvent appeler et piloter un Surveyor (voir page 129).

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d6	d6	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Pilotage d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	9 / 4 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d6, CdR 2

Attaque

ARME	JET	DEG
Lance-roquettes	d6	4d6
24/48/96	(+2)	AP 15 (sauf boucliers)
Gabarit Moyen		Arme lourde
3 roquettes		

Lance-roquettes Hyperion avec Zoom – le jet de Tir du Hawk subit un malus de -2 si celui-ci bouge durant son tour. S'il ne bouge pas, il bénéficie d'un bonus de +1 à portée moyenne ou longue. Le rechargement du lance-roquettes nécessite un tour entier (sans mouvement).



Officier d'Hyperion (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d10	d8	d6	d8

Compétences – Combat d10, Discrétion d6, Perception d8, Tir d12

Inspiration – Les alliés de l'Officier d'Hyperion dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Serrez les rangs – Les alliés de l'Officier d'Hyperion dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leur Résistance.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	13 / 6 (+7 bouclier)

Bouclier énergétique Amplify – Capacité 7, Réactivité d6, CdR 2.

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué.

Grande esquive – l'Officier d'Hyperion bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2.

Nerfs d'acier trempé – l'Officier d'Hyperion ignore jusqu'à 2 points de pénalités de blessures.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pistolet 15/30/60 13 balles	d12	2d10 (+2 Amplify) AP 2
ARME	JET	DEG
Lance-grenades 24/48/96 Petit Gabarit 8 grenades	d12	3d8 (+2 Amplify)

Bouclier énergétique Amplify – +2 aux dégâts lorsque la Capacité du bouclier est à son maximum. Lorsque ces dégâts sont infligés, la Capacité baisse de 2 points et le bouclier est Déchargé.

Pistolet Hyperion – l'Officier d'Hyperion peut faire des **attaques rapides** avec un malus de -2 au lieu du -4 habituel

Porteurs

Les porteurs sont les robots qui constituent la plus grande part des troupes d'Hyperion.

Gardien angélique

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d10	d10

Compétences – Combat d8, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	23 / 15 (+6 armure, +8 bouclier, +2 taille)

Armure +6

Bouclier énergétique – Capacité 8, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – le Gardien angélique est immunisé aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l'oeil du Gardien angélique permettent d'ignorer son Armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut lourd	d10	2d10+1
		24/48/96
		AP 2
		CdT 2, 22 balles
ARME	JET	DEG
Shotgun	d10	3d8
		10/20/40
		2d8
		1d8
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d8	d8+d10

Double attaque – le Gardien angélique peut utiliser ses deux armes et effectuer deux attaques à distance ou de corps-à-corps simultanées sans aucun malus à ses jets d'attaque

Porteur Brutal (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d12+1	d12

Compétences – Combat d8, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	27 / 15 (+8 armure, +8 bouclier, +3 taille)

Armure +8

Bouclier énergétique — Capacité 8, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, pas de malus dus aux blessures

Immunités — le Porteur Brutal est immunisé aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur Brutal permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) — les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur Brutal permettent d'ignorer la moitié de son Armure. Si une blessure est infligée, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (et shotgun)
- Bras droit (et fusil d'assaut)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut lourd 24/48/96 CdT 2, 22 balles	d10	2d10+1 AP 2
ARME	JET	DEG
Shotgun 10/20/40	d10	3d8 2d8 1d8
ARME	JET	DEG
Canons auto (x2) 50/100/200 CdT 3	d12	3d8 AP 6
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d8	d8+d12+1

Attaque multiple — lors de son tour, sans malus, le Porteur Brutal peut effectuer soit une attaque avec chacune de ses armes à distance (fusil d'assaut, shotgun, et les deux canons automatiques), soit une attaque avec chacun de ses poings. Ces attaques sont simultanées



Porteur BUL

Allure — 6 (8 en bulldozer)

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d10	d8

Compétences — Combat d8, Perception d6, Tir d6

Transformation en bulldozer — le Porteur BUL peut se transformer en bulldozer. Ce processus lui prend un tour complet, augmente son Allure à 8, son dé de course à d10, et lui permet d'utiliser sa lame de bulldozer de manière défensive et offensive. Il ne peut alors plus utiliser son lanceur de rivets et ses poings pour combattre

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	20 / 13 (+6 armure, +7 bouclier, +1 taille)

Armure +6

Bouclier énergétique — Capacité 7, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Lame de bulldozer — à la fin de son tour, le Porteur BUL choisit une direction. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couver-

ture presque totale (-6) à leurs jets de Combat et de Tir pour le toucher. Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le Porteur BUL est sous sa forme de bulldozer

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (joints des membres) — les attaques (à -4) ciblant les joints des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche
- Bras droit (et lanceur de rivets)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Lanceur de rivets 12/24/48 10 rivets	d6	2d8 AP 4
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d8	d8+d10
ARME	JET	DEG
Lame de bulldozer	d8	d10+d12 (spécial)

Lame de bulldozer — lorsqu'il attaque avec sa lame de bulldozer, le Porteur BUL peut ajouter à ses dégâts un dé dont le type correspond au nombre de cases qu'il a parcourues dans le tour avant de porter son attaque (+1d4 pour 4 cases, +1d6 pour 6 cases, etc.)

Porteur EXP

Allure – 8

Véloce – le dé de course du Porteur EXP est un d10

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences – Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	15 / 9 (+3 armure, +6 bouclier, +1 taille)

Armure +3

Bouclier énergétique – Capacité 6, Réactivité d4, CdR 1

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (coeur explosif) – les attaques ciblant le coeur explosif du Porteur permettent d'ignorer son armure et infligent 4 points de dégâts supplémentaires. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) – les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche
- Bras droit
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Explosion	-	3d6
Grand Gabarit		

Explosion – lorsqu'il choisit d'exploser, les créatures présentes dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le Porteur EXP doivent réussir un jet d'évasion ou subir 3d6 points de dégâts. Le Porteur EXP est détruit.

Porteur GUN

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d6	d4	d8	d6

Compétences – Combat d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	15 / 10 (+4 armure, +5 bouclier, +1 taille)

Armure +4

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) — les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (grenades)
- Bras droit (fusil d'assaut)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 22 balles	d6	2d8 AP 1
ARME	JET	DEG
Grenades 5/10/20 Gabarit Moyen	d6	3d6
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d6	2d8

Porteur HOT

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences — Combat d6, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	16 / 10 (+4 armure, +6 bouclier, +1 taille)

Armure +4

Bouclier énergétique — Capacité 6, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) — les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (Flamegun)
- Bras droit (Flamegun)

- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Flamegun (x2)	d8	2d8+2
Mode boule de feu		+1d6
24/48/96		incendiaire
Petit Gabarit		
ARME	JET	DEG
Flamegun (x2)	d8+2	2d10
Mode lance-flammes		+1d6
Gabarit de cône		incendiaire
ARME	JET	DEG
Grenades incendiaires	d8	3d6
6/12/24		+1d6
Gabarit Moyen		incendiaire
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d6	2d8

Double attaque — le Porteur HOT peut effectuer deux attaques de Flameguns ou de Poings d'acier simultanées sans aucun malus à ses jets d'attaque

Flamegun - mode boule de feu — Le mode boule de feu du flamegun inflige des dégâts dans une Petit gabarit d'Explosion. Les cibles ne bénéficient pas du jet d'évasion habituel contre les dégâts de zone

Flamegun - mode lance-flammes — Le mode lance-flammes du flamegun suit les règles des lance-flammes présentées à la page 87 de *Savage Worlds Deluxe*.

Porteur ION

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d10

Compétences — Combat d8, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	19 / 12 (+4 armure, +7 bouclier, +1 taille)



Armure +4

Bouclier énergétique — Capacité 7, Réactivité d6, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué

Générateur de champ de force — S'il n'effectue aucune action et aucun mouvement durant son tour, le Porteur ION peut générer un champ de force représenté par un Grand Gabarit d'Explosion centré sur lui-même. Les balles peuvent sortir de ce champ de force mais ne peuvent pas y pénétrer. Le champ de force n'affecte ni les grenades, ni les roquettes. Il est possible pour une créature d'entrer dans le champ de force et d'en sortir

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) — les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche
- Bras droit (générateur haute-tension)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Rayon ION 12/24/48 Petit Gabarit	d10	2d10 AP 8 électrique
ARME	JET	DEG
Générateur haute-tension Grand Gabarit	d10	3d8 AP 8 électrique
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d8	2d8 AP 4 électrique

Générateur haute-tension Brutal — Le Générateur haute-tension Brutal inflige des dégâts dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le Porteur ION. Cette attaque n'interrompt pas le Champ de force du Porteur

Porteur JET

Allure — 6

Vol — 120 (une fois transformé en jet)

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences — Combat d8, Lancer d8, Perception d6, Tir d10

Transformation en jet — en n'effectuant aucune action et aucun mouvement au cours de son tour, le Porteur JET peut se transformer en avion à réaction

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	15 / 10 (+4 armure, +5 bouclier, +1 taille)

Armure +4

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) – les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (grenades)
- Bras droit (fusil de précision)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Ces points faibles disparaissent lorsque le Porteur est sous forme de jet

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil de précision (Porteur uniq.) 40/80/160 7 balles	d10 (+2)	2d10 AP 4
ARME	JET	DEG
Grenades (Porteur uniq.) 5/10/20 Gabarit Moyen	d8	3d8
ARME	JET	DEG
Poings d'acier (Porteur uniq.)	d8	2d8
ARME	JET	DEG
Roquettes (Jet uniquement) 24/48/96 Grand gabarit	d10	3d10 AP 10 (sauf boucliers) Arme lourde

Fusil de précision – Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de tir à moyenne et longue portée s'il n'effectue aucun mouvement au cours de son tour

Porteur JNK

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d10

Compétences – Combat d8, Lancer d8, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	12 (+4 armure, +1 taille)

Armure +4

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) – les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (grenades)
- Bras droit (fusil d'assaut)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 22 balles	d10	2d8+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Grenades 5/10/20 Gabarit Moyen	d8	3d8
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d8	2d8

Porteur LWT

Allure – 7

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6

Loot ! – le Porteur LWT transporte des armes pour le personnel d'Hyperion. Lorsqu'il est détruit, la personne qui ouvre le coffre qu'il transporte peut récupérer un Point de loot par PJ présent

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	7 (+2 armure)

Armure +2

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Porteur PWR

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d6

Compétences – Combat d8, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
10 (+4 bras rotatifs)	15 / 11 (+5 armure, +4 bouclier +1 taille)

Armure +4

Bouclier énergétique – Capacité 4, Réactivité d4, CdR 1

Bras rotatifs – +2 Parade par Bras rotatif en état de marche. À la fin de son tour, le Porteur choisit une direction par Bras rotatif en état de marche. Tous les ennemis compris dans un arc de 90° dans cette direction subissent un malus de couverture presque totale (-6) à leurs jets de Tir pour le toucher.

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l’œil du Porteur permettent d’ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d’attaque

Point faible (jointures des membres)

– les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d’ignorer la moitié de son Armure. S’il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (bras rotatif)
- Bras droit (bras rotatif)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Bras rotatifs (x2)	d8	d8+d10 AP 2

Double attaque – le Porteur PWR peut effectuer deux attaques de Bras rotatifs simultanées sans aucun malus à ses jets d’attaque

Porteur RPG

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d8

Compétences – Combat d6, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	21 / 13 (+6 armure, +8 bouclier +1 taille)

Armure +6



Bouclier énergétique — Capacité 8, Réactivité d6, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (jointures des membres) — les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (grenades)
- Bras droit (lance-roquettes)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Lance-roquettes 24/48/96 Gabarit Moyen 3 roquettes	d8	4d8+2 AP 10 (sauf boucliers) Arme lourde
ARME	JET	DEG
Salve de roquettes 24/48/96 Portée min. 12 Grand Gabarit	d8	4d8 AP 10 (sauf boucliers) Arme lourde
ARME	JET	DEG
Grenades 5/10/20 Gabarit Moyen	d8	3d8
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d6	2d8

Salve de roquettes — Au-delà de 11 cases, le Porteur RPG peut tirer une salve de roquettes sur ses adversaires. Il est possible d'effectuer un jet d'évasion comme sur les attaques de zone classiques pour éviter d'en subir les dégâts. La valeur d'AP de la Salve de roquettes n'affecte que les

armures physiques, pas les boucliers énergétiques. Cette attaque est une attaque gratuite qui ne compte pas dans le calcul de la pénalité d'actions multiples

Porteur SGT

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d8

Compétences – Combat d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	21 / 13 (+6 armure, +8 bouclier, +1 taille)

Armure +6

Bouclier énergétique – Capacité 8, Réactivité d6, CdR 2

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué

Immunités – les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Fusil d'assaut 24/48/96 CdT 2, 22 balles	d8	2d8+1 AP 1
ARME	JET	DEG
Triple shotgun 5/10/20 CdT 3, 10 cart.	d8+2	3d6 2d6 1d6
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d6	2d8

Double attaque – lors de son tour, sans malus, le Porteur SGT peut effectuer soit une attaque avec chacune de ses armes à distance (fusil d'assaut et shotgun), soit une attaque avec chacun de ses poings. Ces attaques sont simultanées

Porteur super brutal (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d12+2	d12

Compétences – Combat d10, Perception d6, Tir d12

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	29 / 20 (+8 armure, +9 bouclier, +3 taille)

Armure +8

Bouclier énergétique – Capacité 9, Réactivité d6, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, les attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires (sauf Points faibles), pas de malus dûs aux blessures

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur
- Verrouillage de phase

Point faible (oeil) — les attaques ciblant l'oeil du Porteur permettent d'ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d'attaque

Point faible (joints des membres) — les attaques (à -4) ciblant les joints des membres du Porteur permettent d'ignorer la moitié de son Armure. S'il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (canon automatique)
- Bras droit (canon automatique)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Super-résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Porteur Super Brutal possède un niveau de blessure supplémentaire

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Canon auto (x2) 50/100/200 CdT 3, auto uniq.	d12	3d10 +1d10 incendiaire
ARME	JET	DEG
Poings d'acier	d10	d8+d12+2

Double attaque — lors de son tour, le Porteur Super Brutal peut effectuer deux attaques simultanées, soit avec ses triples canons automatiques, soit avec ses Poings d'acier. Ces attaques se font sans aucun malus (ni pour les deux actions, ni pour le **tir automatique**)

Porteur WAR

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6	d4	d8	d10

Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	23 / 15 (+6 armure, +8 bouclier, +2 taille)

Armure +6

Bouclier énergétique — Capacité 8, Réactivité d6, CdR 2

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, les attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires (sauf Points faibles)

Immunités — les Porteurs sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Point faible (oeil) – les attaques ciblant l’œil du Porteur permettent d’ignorer son armure. Une telle attaque ciblée inflige un malus de -6 au jet d’attaque

Point faible (jointures des membres) – les attaques (à -4) ciblant les jointures des membres du Porteur permettent d’ignorer la moitié de son Armure. S’il est Secoué, le Porteur perd un des membres suivants :

- Bras gauche (canon automatique)
- Bras droit (canon automatique)
- Jambe (son Allure est réduite à 1)

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Canon auto (x2) 50/100/200 CdT 3, auto uniq.	d10	3d8 AP 6
ARME	JET	DEG
Poings d’acier	d10	2d8
ARME	JET	DEG
Onde de choc	d8	Spécial

Double attaque – lors de son tour, le Porteur WAR peut effectuer deux attaques simultanées, soit avec ses canons automatiques, soit avec ses Poings d’acier. Ces attaques se font sans aucun malus (ni pour les deux actions, ni pour le **tir automatique**)

Onde de choc – le Porteur WAR peut en frappant le sol générer une onde de choc. Les créatures situées dans un Gabarit d’Explosion Moyen centré sur le Porteur doivent réussir un jet de Vigueur opposé au jet d’attaque du Porteur ou être Secouées.

Surveyors

Les Surveyors sont les petits robots volants utilisés par Hyperion pour réparer les Porteurs et les Constructeurs directement pendant le combat.

Surveyor de boucliers

Allure – 80

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d8	d6	d4

Compétences – Combat d4, Perception d8, Tir d6

Régénération de bouclier – s’il n’exécute aucune action pendant son tour (il conserve la possibilité de se déplacer), le Surveyor de boucliers peut recharger de 4 points de Capacité le bouclier d’un Porteur ou d’un Constructeur situé à 10 cases maximum. Lorsqu’il le fait, la Capacité de son propre bouclier descend à 4. Lorsqu’il effectue une action pendant son tour, la régénération s’arrête et son propre bouclier commence à se recharger en fonction de sa Cadence de rechargement dès le tour suivant

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	16 / 6 (+2 armure, +10 bouclier)

Armure +2

Bouclier énergétique – Capacité 10, Réactivité d6, CdR 4



Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les attaques ciblées

Esquive — +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages prenant le Surveyor pour cible subissent un malus de -1

Immunités — les Surveyors sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Attaque

ARME	JET	DEG
Bombe électrique 12/24/48	d6	2d8 AP 8
Grand Gabarit		électrique

Attaque en vol — le Surveyor peut lâcher une bombe électrique à n'importe quel moment de son mouvement. La bombe inflige des dégâts dans une Grand Gabarit d'Explosion

Surveyor de réparation

Allure — 80

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d4, Perception d8, Réparation d8, Tir d6

Réparation de robots — s'il n'exécute aucune autre action pendant son tour (il conserve la possibilité de se déplacer), le Surveyor de réparation peut réparer un Porteur ou un Constructeur situé jusqu'à 10 cases de lui. Pour cela, doit réussir un jet de Réparation avec un malus équivalent au niveau de blessure du robot à réparer (0 pour un robot Secoué). Un succès permet d'annuler une blessure (et / ou de faire sortir la cible de son état Secoué si celle-ci n'a plus de blessure).

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	8 (+3 armure)

Armure +3

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les attaques ciblées

Esquive — +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages prenant le Surveyor pour cible subissent un malus de -1

Immunités — les Surveyors sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Attaque

ARME	JET	DEG
Bombe électrique	d6	2d8
12/24/48		AP 8
Grand Gabarit		électrique

Attaque en vol — le Surveyor peut lâcher une bombe électrique à n'importe quel moment de son mouvement. La bombe inflige des dégâts dans une Grand Gabarit d'Explosion

Surveyor de boucliers Brutal (Joker)

Allure — 80

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d4, Perception d10, Tir d10

Régénération de bouclier — s'il n'exécute aucune action pendant son tour (il conserve la possibilité de se déplacer), le Surveyor de boucliers peut recharger de 5 points de Capacité le bouclier

d'un Porteur ou d'un Constructeur situé à 10 cases maximum. Lorsqu'il le fait, la Capacité de son propre bouclier descend à 5. Lorsqu'il effectue une action pendant son tour, la régénération s'arrête et son propre bouclier commence à se recharger en fonction de sa Cadence de rechargement dès le tour suivant

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	18 / 8 (+3 armure, +10 bouclier)

Armure +3

Bouclier énergétique — Capacité 10, Réactivité d6, CdR 5.

Créature artificielle — +2 pour ne plus être Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les attaques ciblées, pas de malus dûs aux blessures.

Grande esquive — +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages prenant le Surveyor pour cible subissent un malus de -2.

Immunités — les Surveyors sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Attaque

ARME	JET	DEG
Bombe électrique	d10	2d10
12/24/48		AP 8
Grand Gabarit		électrique

Attaque en vol — le Surveyor peut lâcher une bombe électrique à n'importe quel moment de son mouvement. La bombe inflige des dégâts dans une Grand Gabarit d'Explosion.

Surveyor de réparation Brutal (Joker)

Allure – 80

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences – Combat d4, Perception d10, Réparation d10, Tir d10

Réparation de robots – s’il n’exécute aucune autre action pendant son tour (il conserve la possibilité de se déplacer), le Surveyor de réparation peut réparer un Porteur ou un Constructeur situé jusqu’à 10 cases de lui. Pour cela, doit réussir un jet de Réparation avec un malus équivalent au niveau de blessure du robot à réparer (0 pour un robot Secoué). Un succès permet d’annuler une blessure (et / ou de faire sortir la cible de son état Secoué si celle-ci n’a plus de blessure).

Défense

PARADE	RESISTANCE
4	13 / 8 (+3 armure, +5 bouclier)

Armure +3

Bouclier énergétique – Capacité 5, Réactivité d4, CdR 2

Créature artificielle – +2 pour ne plus être Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les attaques ciblées, pas de malus dûs aux blessures

Grande esquive – +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages prenant le Surveyor pour cible subissent un malus de -2

Immunités – les Surveyors sont immunisés aux effets suivants :

- Contrôle mental
- Peur

Attaque

ARME	JET	DEG
Bombe électrique	d10	2d10
12/24/48		AP 8
Grand Gabarit		électrique

Attaque en vol – le Surveyor peut lâcher une bombe électrique à n’importe quel moment de son mouvement. La bombe inflige des dégâts dans une Grand Gabarit d’Explosion

FAUNE

Chairniers

Les Chairniers sont des créatures fousseuses dotées de longs tentacules qui peuplent les sols meubles de Pandore.

Chairnier Tadpole

Enfouissement – Allure 6

Saut – Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d6	d6	d6

Compétences – Combat d8, Discrétion d8, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6 (+1 taille)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules	d8	2d6
Allonge 6		
ARME	JET	DEG
Projection d'épines	d6	2d6
12/24/48		

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui

Chairnier slagué

Enfouissement — Allure 6

Saut — Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d6	d6	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d8, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	7 (+1 taille)

Résistance slaguaire

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules	d8	2d6
Allonge 6		slaguaire
ARME	JET	DEG
Projection d'épines	d6	2d6
12/24/48		slaguaire

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui.

Chairnier à tentacules

Enfouissement — Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d6	d8	d8

Compétences — Combat d10, Discrétion d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	7 (+1 taille)

Immunités — le Chairnier est immunisé aux effets suivants :

- Mouvement forcé
- Verrouillage de phase (ce pouvoir lui inflige 2d6 points de dégâts au lieu des effets habituels).

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules Allonge 6	d10	d8+d6
ARME	JET	DEG
Projection d'épines 12/24/48	d8	2d6

Projection d'épines – le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui.

Tentacules indépendants – au lieu d'utiliser son mouvement, le Chairnier peut faire passer ses tentacules sous terre et les faire ressortir jusqu'à une distance de 24 cases. Ces tentacules sont considérés comme des créatures indépendantes (voir page 134) et peuvent être rétractés ou déplacés n'importe où dans un rayon de 24 cases autour du Chairnier si celui-ci sacrifie son mouvement pour le tour. Le Chairnier peut utiliser de la sorte jusqu'à deux tentacules. Un tentacule détruit par un adversaire ne peut plus être utilisé.

Tentacule de Chairnier

Les tentacules de Chairniers ne sont pas des créatures indépendantes mais sont toujours liés un Chairnier et obéissent aux règles précisées dans la description du Chairnier en question.

Traits

Les Tentacules ont les mêmes Traits que le Chairnier auquel ils appartiennent.

Défense

PARADE	RESISTANCE
Identique au Chairnier	Identique au Chairnier sans le bonus de Taille

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules Allonge 6	d8	Force du Chairnier +d6

Chairnier Trou-noir

Enfouissement – Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d8	d10

Compétences – Combat d10, Discrétion d8, Perception d8, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	8 (+1 taille)

Immunités – le Chairnier est immunisé aux effets suivants :

- Mouvement forcé
- Verrouillage de phase (ce pouvoir lui inflige 2d6 points de dégâts au lieu des effets habituels).

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules	d10	d6+d8
Allonge 6		
ARME	JET	DEG
Projection d'épines	d8	2d6
12/24/48		AP 1
ARME	JET	DEG
Succion	d8	d8+d12
5/10/20		AP 2

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui.

Succion — le Chairnier peut attirer contre son corps épineux une créature de son choix. Celle-ci est alors placée sur une case adjacente au Chairnier et subit les dégâts associés à l'attaque. Ces dégâts sont répétés automatiquement à chaque tour du Chairnier (cela

compte tout de même comme une action) tant que celui-ci n'a pas subi de dégâts suffisants pour le Secouer.

Chairnier Turf (Joker)

Enfouissement — Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d8	d12

Compétences — Combat d10, Discrétion d8, Perception d8, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	10 (+2 taille)

Immunités — le Chairnier est immunisé aux effets suivants :

- Mouvement forcé
- Verrouillage de phase (ce pouvoir lui inflige 2d6 points de dégâts au lieu des effets habituels)

Taille +2



Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules Allonge 6	d10	d8+d6
ARME	JET	DEG
Projection d'épines 12/24/48	d10	2d8 AP 1
ARME	JET	DEG
Onde de choc	d10	Spécial

Onde de choc — le Chairnier peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses tentacules. Les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le Chairnier doivent réussir un jet de Vigueur opposé à son jet d'attaque ou être Secouées.

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui.

Tentacules indépendants — au lieu d'utiliser son mouvement, le Chairnier peut faire passer ses tentacules sous terre et les faire ressortir jusqu'à une distance de 24 cases. Ces tentacules sont considérés comme des créatures indépendantes (voir page 134) et peuvent être rétractés ou déplacés n'importe où dans un rayon de 24 cases autour du Chairnier si celui-ci sacrifie son mouvement pour le tour. Le Chairnier peut utiliser de la sorte jusqu'à 4 tentacules. Un tentacule détruit par un adversaire ne peut plus être utilisé.

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules Allonge 6	d8	2d6
ARME	JET	DEG
Projection d'épines 12/24/48	d6	2d6

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa portée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 6 cases autour de lui.

Chairnier de bûcher Brutal (Joker)

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12	d12

Compétences — Combat d12, Perception d6, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	15 (+7 taille)

Grand — +2 aux jets de Combat et de Tir contre le Chairnier

Immunités — le Chairnier est immunisé aux effets suivants :

- Mouvement forcé
- Verrouillage de phase (ce pouvoir lui inflige 2d6 points de dégâts au lieu des effets habituels)

Résistance incendiaire (5)

Ultra-résistant — deux Secoués successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Chairnier possède deux niveaux de blessure supplémentaires.

Taille +7

Attaque

ARME	JET	DEG
Tentacules géants	d12	2d12
Allonge 12		+1d6 incendiaire
ARME	JET	DEG
Projection d'épines	d10	2d10
12/24/48		+1d6 incendiaire
ARME	JET	DEG
Nova de feu	d12	3d8
Grand Gabarit		+1d8 incendiaire
ARME	JET	DEG
Onde de choc	d12	Spécial

Nova de feu — lorsque le Chairnier sort de terre, il peut déclencher une nova de feu affectant toutes les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur sa case de sortie. Ceci compte pour une action.

Onde de choc — le Chairnier peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses tentacules. Les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur le Chairnier doivent réussir un jet de Vigueur opposé à son jet d'attaque ou être Secouées.

Projection d'épines — le Chairnier peut projeter des épines acérées depuis ses tentacules. Il est donc très difficile de se mettre à couvert, car la ligne de vue du Chairnier et sa por-

tée peuvent être déterminées depuis n'importe où dans un rayon de 12 cases autour de lui.

Tentacules indépendants — au lieu d'utiliser son mouvement, le Chairnier peut faire passer ses tentacules sous terre et les faire ressortir jusqu'à une distance de 24 cases. Ces tentacules sont considérés comme des créatures indépendantes (voir page 134) et peuvent être rétractés ou déplacés n'importe où dans un rayon de 24 cases autour du Chairnier si celui-ci sacrifie son mouvement pour le tour. Le Chairnier peut utiliser de la sorte jusqu'à 4 tentacules. Un tentacule détruit par un adversaire ne peut plus être utilisé.

Crystalisques

Les Crystalisques sont des créatures minérales extrêmement résistantes et mystérieuses.

Crystalisque volatile

Allure — 4

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d6 (A)	d8	d8	d12

Compétences — Combat d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	15 (+7 taille)

Grand — +2 aux jets de Combat et de Tir contre la Crystalisque.

Inébranlable — la Crystalisque ne peut être Secouée.

Invulnérable

Points faibles — la seule façon de détruire une Crystalisque est de viser les cristaux situés à la base de chacune de ses trois pattes. Le malus pour cibler ces zones particulières est de -2.

Taille +7

Attaque

ARME	JET	DEG
Pierre contre pierre Grand Gabarit	Auto	3d6
ARME	JET	DEG
Projection d'aiguille 12/24/48	d8	2d8 AP 2
ARME	JET	DEG
Mortier à cristaux 24/48/96 Gabarit Moyen	d8	3d8

Pierre contre pierre — la Crystalisque peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses pattes ou son corps. Les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la Crystalisque encaissent 3d6 points de dégâts, sans bénéficier de jet d'évasion pour sortir de la zone.

Mini-crystalisque explosive

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d8, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	5

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas de blessure.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pierre contre pierre Petit Gabarit	Auto	2d6
ARME	JET	DEG
Explosion Gabarit Moyen	d8	3d6

Explosion — la Crystalisque peut s'autodétruire, infligeant 3d6 points de dégâts aux créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur elle. Le jet d'évasion des cibles est opposé au jet d'attaque de la Crystalisque.

Pierre contre pierre — la Crystalisque peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses pattes. Les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion centré sur la Crystalisque encaissent 2d6 points de dégâts, sans bénéficier de jet d'évasion pour sortir de la zone.



Crystalisque volcanique

Allure – 4

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d6 (A)	d6	d8	d8

Compétences – Combat d8, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	13 (+7 taille)

Grand – +2 aux jets de Combat et de Tir contre la Crystalisque.

Inébranlable – la Crystalisque ne peut être Secouée.

Invulnérable

Points faibles – la seule façon de détruire une Crystalisque est de viser les cristaux situés à la base de chacune de ses trois pattes. Le malus pour cibler ces zones particulières est de -2.

Taille +7

Attaque

ARME	JET	DEG
Onde de choc Grand Gabarit	Auto	3d6
ARME	JET	DEG
Projection d'aiguille 12/24/48	d6	2d8 AP 2
ARME	JET	DEG
Mortier à cristaux 24/48/96 Gabarit Moyen	d6	3d8

Onde de choc – la Crystalisque peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses pattes ou son corps. Les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur la Crystalisque encaissent 3d6 points de dégâts, sans bénéficier de jet d'évasion pour sortir de la zone.

Garogos

Les Garogos sont d'énormes primates agressifs dotés de 4 bras.

Jeune Garogo

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	4

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	d4+d6

Charge – lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Garogo Blanc-bec

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d6	d6	d8

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Lancer d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	7 (+1 taille)

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	2d6 (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Jet de rocher 6/12/24	d6	2d6

Charge – lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Garogo frondeur

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d10	d8

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Lancer d8, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	8 (+2 taille)

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	d6+d10
ARME	JET	DEG
Jet de rocher 9/18/38	d8	d6+d10

Garogo adulte

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+1	d10

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Lancer d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 taille)

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d8	d6+d12+1 (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d8	d6+d12+5
ARME	JET	DEG
Jet de rocher 6/12/24	d6	d6+d12+1

Bond offensif – le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible.

Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterit simplement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine. Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge – lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Frénésie suprême – le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.

Garogo des rochers

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+1	d10

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Lancer d10, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 taille)

Résistant – deux effets Secoué successifs n'occasionnent pas de blessure au Garogo.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d8	d6+d12+1 (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d8	d6+d12+5
ARME	JET	DEG
Salve de rochers	d10	3d6+1
9/18/36		
Gabarit Moyen		

Bond offensif — le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible. Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterit simplement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine. Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge — lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les

effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Frénésie suprême — le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.

Bullyrott

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+1	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Lancer d10, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	9 (+2 taille)

Taille +2



Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d8	d6+d12+1 (+2 charge) AP 4 corrosif
ARME	JET	DEG
Vomi corrosif	d10	2d10 AP 4
Projection élém.		corrosif
Gabarit de cône		
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d8	d6+d12+5 AP 4 corrosif
ARME	JET	DEG
Jet de rocher 6/12/24	d10	d6+d12+1 AP 4 corrosif

Bond offensif — le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible. Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterit simplement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine. Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge — lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Frénésie suprême — le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.

Projection élémentaire (vomi corrosif) — le Garogo projette un vomi corrosif sur ses adversaires. Voir le pouvoir **Rafale** dans *Savage Worlds Deluxe*.

Garogo Brutal (Joker)

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+3	d12

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Lancer d10, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	11 (+3 taille)

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d12	d6+d12+3 (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d12	d6+d12+7
ARME	JET	DEG
Jet de rocher 6/12/24	d10	d6+d12+3
ARME	JET	DEG
Onde de choc Gabarit Moyen	d12	Spécial

Bond offensif — le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible. Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterit sim-

plement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine. Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge — lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Frénésie suprême — le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.

Onde de choc — le Garogo peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses poings. Les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur le Garogo doivent réussir un jet de Vigueur opposé à son jet d'attaque ou être Secouées.

Garogo des rochers Brutal (Joker)

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+3	d12

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Lancer d12, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	11 (+3 taille)

Résistant — deux effets Secoué successifs n'occasionnent pas de blessure au Garogo.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d12	d6+d12+3 (+2 charge)
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d12	d6+d12+7
ARME	JET	DEG
Salve de rochers 9/18/36 Gabarit Moyen	d12	3d8+3
ARME	JET	DEG
Onde de choc Gabarit Moyen	d12	Spécial

Bond offensif — le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible. Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterit simplement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine. Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge — lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Frénésie suprême — le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.



Onde de choc — le Garogo peut générer une onde de choc en frappant le sol avec ses poings. Les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur le Garogo doivent réussir un jet de Vigueur opposé à son jet d'attaque ou être Secouées.

Demong (Joker)

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d12+1	d12

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Lancer d10, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	10 (+2 taille)

Résistance incendiaire (3) — le Demong ignore 3 niveaux de dégâts incendiaires.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d8	d6+d12+1 (+2 charge) +1d6 incendiaire
ARME	JET	DEG
Souffle enflammé	d10	2d10
Projection élém.		+1d6
Gabarit de cône		incendiaire
ARME	JET	DEG
Bond offensif	d8	d6+d12+5 +1d6 incendiaire
ARME	JET	DEG
Boule de feu	d10	3d6
Explosion élém.		+1d6
12/24/48		incendiaire
Gabarit Moyen		

Bond offensif — le Garogo peut bondir sur une cible située entre 7 et 12 cases de sa position de départ. Il s'agit d'un jet opposé à l'Agilité de la cible. Si le Garogo gagne, il peut effectuer une attaque lui octroyant un bonus de +4 aux dégâts. Sinon, il atterrit simplement dans une case adjacente à sa cible et son tour de jeu se termine.

Les effets du Bond offensif ne se combinent pas avec ceux de la Charge ou de la Frénésie suprême.

Charge — lorsque le Garogo se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts. Les effets de la Charge ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Frénésie suprême.

Explosion élémentaire (souffle enflammé) — le Garogo projette une boule de feu sur ses adversaires. Voir le pouvoir **Explosion** dans *Savage Worlds Deluxe*.

Frénésie suprême — le Garogo peut effectuer deux attaques de corps-à-corps sans malus. Les effets de la Grande frénésie ne se combinent pas avec ceux du Bond offensif ou de la Charge.

Projection élémentaire (souffle enflammé) — le Garogo projette un vomi corrosif sur ses adversaires. Voir le pouvoir **Rafale** dans *Savage Worlds Deluxe*.

Rakks

Les Rakks sont des reptiles volants généralement pacifiques... jusqu'à ce qu'on les provoque.

Rakk

Vol — Allure 12

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d8	d6	d4

Compétences — Combat d6, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	4

Inébranlable — le Rakk ne peut être Secoué.

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	d6+d8

Attaque en vol — le Rakk peut effectuer son attaque à n'importe quel moment de son déplacement et sa cible ne bénéficie pas du jet de Combat gratuit habituel lorsque le Rakk s'en éloigne.

Rakk sragué

Vol — Allure 12

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d8	d6	d6

Compétences — Combat d6, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	5

Inébranlable — le Rakk ne peut être Secoué.

Résistance sraguaire

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	d6+d8 slagueira

Attaque en vol – le Rakk peut effectuer son attaque à n'importe quel moment de son déplacement et sa cible ne bénéficie pas du jet de Combat gratuit habituel lorsque le Rakk s'en éloigne.

Rakk Brutal (Joker)

Vol – Allure 12

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d8	d8	d8

Compétences – Combat d10, Perception d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	7 (+1 taille)

Inébranlable – le Rakk ne peut être Secoué.

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d10	2d8

Attaque en vol – le Rakk peut effectuer son attaque à n'importe quel moment de son déplacement et sa cible

ne bénéficie pas du jet de Combat gratuit habituel lorsque le Rakk s'en éloigne.

Rakk enrobé (Joker)

Vol – Allure 12

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d8	d12+1	d10

Compétences – Combat d12, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	9 (+2 taille)

Inébranlable – le Rakk ne peut être Secoué.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d10	d8+d12+1

Attaque en vol – le Rakk peut effectuer son attaque à n'importe quel moment de son déplacement et sa cible ne bénéficie pas du jet de Combat gratuit habituel lorsque le Rakk s'en éloigne.

Rôdeurs

Les Rôdeurs sont des créatures ayant la particularité unique de posséder un bouclier énergétique naturel qui leur permet aussi de devenir invisibles.

Rôdeur du printemps

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	10 / 5 (+5 bouclier)

Bouclier énergétique naturel — Capacité 5, Réactivité d4, CdR 1.

Invisibilité — lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	2d6 (+2 charge) AP 1
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d6	2d6 AP 2
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d6	2d6 AP 2

Charge — lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Rôdeur Aiguille

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	11 / 5 (+6 bouclier)

Bouclier énergétique naturel — Capacité 6, Réactivité d6, CdR 2.

Invisibilité — lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Attaque

ARME	JET	DEG
Lame caudale	d6	2d6 AP 1
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d6	2d6 AP 2

Rôdeur d'embuscade

Allure – 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d6	d8	d6

Compétences – Combat d10, Discrétion d10, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	11 / 5 (+6 bouclier)

Bouclier énergétique naturel – Capacité 6, Réactivité d6, CdR 2.

Invisibilité – lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Résistance incendiaire (2)

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	d6+d8 (+2 charge) +1d4+1 incendiaire
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d6	d6+d8 +1d6 incendiaire
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d6	2d6 +1d6 incendiaire

Charge – lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Rôdeur cyclone

Allure – 10

Véloce – le dé de course du Rôdeur cyclone est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d8

Compétences – Combat d10, Discrétion d8, Perception d8, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	12 / 6 (+6 bouclier)

Bouclier énergétique naturel – Capacité 6, Réactivité d6, CdR 2.

Invisibilité – lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Résistance électrique (2)

Résistant – deux Secoué successifs n'infligent pas une blessure au Rôdeur cyclone

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	2d6 (+2 charge) AP 4 électrique
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d6	2d6 AP 4 électrique
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d6	2d6 AP 6 électrique

Charge — lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Rôdeur slagué

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	11 / 5 (+6 bouclier)

Bouclier énergétique naturel — Capacité 6, Réactivité d6, CdR 2.

Invisibilité — lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Résistance slaguaire

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d6	2d6 AP 1 (+2 charge) slaguaire
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d6	2d6 AP 2 slaguaire
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d6	2d6 AP 2 slaguaire

Charge — lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Rôdeur enragé (Waker)

Allure — 12

Véloce — le dé de course du Rôdeur enragé est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d8	d10

Compétences — Combat d10, Discrétion d8, Perception d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	16 / 9 (+7 bouclier, +2 taille)



Bouclier énergétique naturel — Capacité 7, Réactivité d6, CdR 3.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

Invisibilité — lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d10	d6+d8 (+2 charge) AP 3
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d10	d6+d8 AP 5

Charge — lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Frappe foudroyante — lorsqu'un adversaire arrive dans une case adjacente au Rôdeur enragé, ce dernier lui porte gratuitement une attaque avec son Aiguillon caudal.

Multi-attaque — le Rôdeur peut effectuer, en une seule action, deux attaques de Griffes et une attaque d'Aiguillon caudal.

Rôdeur Brutal (Joker)

Allure — 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d10	d10	d8

Compétences — Combat d10, Discrétion d10, Perception d10, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	15 / 8 (+7 bouclier, +2 taille)

Bouclier énergétique naturel – Capacité 7, Réactivité d6, CdR 3.

Combatif – +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

Invisibilité – lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d10	d6+d10 (+2 charge) AP 3
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d10	d6+d10 AP 4
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d10	2d8 AP 4

Charge – lorsque le Rôdeur se déplace d'au moins 6 cases en direction de sa cible avant de l'attaquer avec ses griffes, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Rôdeur enrobé (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d8	d12	d10

Compétences – Combat d12, Discrétion d6, Perception d8, Tir d10

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	18 / 10 (+8 bouclier, +3 taille)

Bouclier énergétique naturel – Capacité 8, Réactivité d6, CdR 3.

Combatif – +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

Invisibilité – lorsque la Capacité de son bouclier est à son maximum, les jets de Combat, de Perception et de Tir ciblant le Rôdeur se font à -4.

Résistant – deux Secoué successifs n'infligent pas de blessure au Rôdeur enrobé.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Griffes	d12	d6+d12 AP 3
ARME	JET	DEG
Aiguillon caudal	d12	d6+d12 AP 4
ARME	JET	DEG
Tir d'aiguilles 12/24/48	d10	2d8 AP 4

Salgauss

Les Salgauss sont des insectes particulièrement agressifs qui ont la faculté d'évoluer rapidement en des versions encore plus agressives après s'être enfermés quelques secondes dans un cocon. Tuez-les tous.

Salgauss larvaire

Allure – 6

Vol maladroit – le Salgauss ignore les pénalités de mouvement dûes aux terrains difficiles.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d4 (A)	d8	d4	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d8, Perception d6

Evolution – lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.

Défense

PARADE	RÉSISTANCE
5	3 (-1 taille)

Taille -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d4+d6

Cocon de Salgauss

Evolution – le Cocon reçoit une carte d'initiative comme n'importe quel protagoniste du combat. A son tour de jeu, il s'ouvre et laisse sa place à un Salgauss, qui commencera à agir au tour suivant. Le type de Salgauss sortant du Cocon est déterminé dans le tableau ci-dessous.

SALGAUSS INITIAL	SALGAUSS SORTANT
Larvaire	Adulte
Adulte	Brutal
Sanguinaire	Brutal
Brutal	Super-Brutal
Enrobé	Super-Brutal
Super-Brutal	Brutal Ultime
Brutal Ultime	Vous ne voulez pas savoir...

Défense

PARADE	RÉSISTANCE
2	Résistance +2

Résistance variable – la Résistance du Cocon est égale à celle du Salgausse qui s'y est enfermé +2.

Objet inanimé – le Cocon obéit aux règles qui s'appliquent à la destruction d'objets. Si les dégâts sont supérieurs ou égaux à la Résistance du Cocon, celui-ci est détruit. Il faut cependant tenir compte des points suivants :

- les Relances sur le jet d'attaque n'infligent pas le dé de dégâts supplémentaire habituel ;
- les dés de dégâts infligés au Cocon n'explorent pas ;
- les dégâts incendiaires sont directement ajoutés aux dégâts, même si les dégâts normaux qui y sont associés n'atteignent pas la Résistance du Cocon.

Salgauss adulte

Allure – 6

Vol – Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d6	d8

Compétences – Combat d8, Perception d6, Tir d6

Evolution – lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Attaque

ARME	JET	DEG
Membres tranchants	d8	2d6 AP 1
ARME	JET	DEG
Jet d'acide	d6	2d6
Projectile élém.		AP 2
12/24/48		corrosif

Salgauss sanguinaire

Allure – 6

Vol maladroit – le Salgauss ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d8	d8

Compétences – Combat d6, Discrétion d8, Perception d6

Evolution – lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	6

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d8	d6+d8

Salgauss enrobé (Joker)

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d12+2	d10

Compétences – Combat d12, Perception d6

Evolution – lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.



Défense

PARADE	RESISTANCE
8	8 (+1 taille)

Insensibilité à la douleur — le Salgauss ignore les pénalités dues aux blessures qu'il reçoit.

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure.

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d12	d8+d12+2 AP 2

Salgauss Brutal (Woker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Salgauss est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d8	d12	d12

Compétences — Combat d10, Perception d8

Evolution — lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	8

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Insensibilité à la douleur — le Salgauss ignore les pénalités dues aux blessures qu'il reçoit.

Attaque

ARME	JET	DEG
Membres tranchants	d10	d8+d12 (+2 charge) AP 4

Charge — Si le Salgauss se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Frénésie suprême — le Salgauss peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Salgauss Super Brutal (Joker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Salgauss est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d10	d12	d12

Compétences — Combat d12, Perception d10

Evolution — lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour commencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153.

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	9 (taille +1)

Combatif — +2 pour sortir de l'état Secoué

Insensibilité à la douleur — le Salgauss ignore les pénalités dues aux blessures qu'il reçoit.

Super-résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Salgauss possède un niveau de blessure supplémentaire.

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Membres tranchants	d12	d8+d12 (+2 charge) AP 6

Charge — Si le Salgauss se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Frénésie suprême — le Salgauss peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Salgauss Brutal Ultime (Joker)

Allure — 10

Enfouissement — Allure 10

Véloce — le dé de course du Salgauss est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d8	d6 (A)	d12	d12	d12

Compétences — Combat d12, Discrétion d12, Perception d10

Evolution — lorsque le Varkid passe un tour de combat sans être attaqué, il s'isole dans son cocon pour com-

mencer son évolution. Ceci constitue son action pour le tour. Les caractéristiques du cocon se trouvent page 153. Qui sait ce qui sortira du cocon d'un Salgauss Brutal Ultime ?

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	10 (+2 taille)

Combatif – +2 pour sortir de l'état Secoué.

Insensibilité à la douleur – le Salgauss ignore les pénalités dues aux blessures qu'il reçoit.

Ultra-résistant – deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure. De plus, le Salgauss possède deux niveaux de blessure supplémentaires.

Taille +2

Attaque

ARME	JET	DEG
Membres tranchants	d12	d10+d12 (+2 charge) AP 8

Charge – Si le Salgauss se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Frénésie suprême – le Salgauss peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Skags

Les Skags sont des créatures vivant en meutes organisées, très fréquentes sur Pandore.

Bébé skag

Allure – 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d4	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	4

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d4+d6

Skag adulte

Allure – 8

Véloce – le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	5

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	2d6
Coup de griffes		AP 1
Allonge 2		
ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d6
Allonge 3		
3 cibles adjacentes		

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.

Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag cracheur

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir 6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	5

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.



Esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	2d6
Coup de griffes		AP 1
ARME	JET	DEG
Crachat 12/24/48	d6	2d6+2

Skag vomissant

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d6	d10	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d6+d10
Coup de griffes		AP 1
ARME	JET	DEG
Projection de bile	d6	2d10
Gabarit de cône		

Projection de bile — le Skag projette sa bile sur les cibles situées dans un Gabarit de cône. Les cibles en question doivent réussir un jet d'Agilité à -2 afin de se positionner hors du cône ou se voir infliger 3d6 points de dégâts. Si le Skag obtient une Relance sur son jet d'attaque, il projette en plus une partie de son repas précédent sous la forme d'un Point de loot.

Skag alpha

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d12+1	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d10

Commandement — les membres de la meute du Skag Alpha dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	13 (+3 taille, +3 armure)

Armure +3

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

Esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d8+d12+1
Coup de griffes		AP 3
Allonge 2		

ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d8+1
Allonge 3		AP 1
3 cibles adjacentes		

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.

Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag enragé (Waker)

Allure — 10

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d6 (A)	d12	d10	d10

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Perception d8

Vif — si la carte d'initiative du Skag est un 5 ou une carte inférieure, il retire son initiative jusqu'à obtenir au moins un 6.

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	10 (+3 taille)

Carapace naturelle — les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour sortir de l'état Secoué.

Esquive — le Skag bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d12	d8+d10
Coup de griffes		AP 3

Frappe éclair — une fois par tour, s'il n'est pas secoué, le Skag obtient une attaque de corps-à-corps gratuite contre un adversaire se portant au contact. Cette attaque interrompt automatiquement l'action de l'adversaire en question.

Frénésie suprême — Le Skag peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Skag incendiaire Brutal (Joker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d12+3	d10

Compétences — Combat d10, Perception d8

Influence élémentaire — les Skags qui ne sont pas des Jokers, à l'exception des Skags alpha, situés dans un rayon de 10 cases autour du Skag Brutal voient leurs attaques transformées en attaques élémentaires. Celles qui n'avaient pas de valeur d'AP infligent 1d4 points de dégâts incendiaires supplémentaires, et celles qui en avaient une infligent 1d4+1 points de dégâts incendiaires supplémentaires. Tous les Skags qui bénéficient de cette Influence élémentaire gagnent en outre l'Aptitude **Résistance incendiaire (2)**.

Inspiration — les membres de la meute du Skag dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	10 (+3 taille)

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Grande esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2.

Résistance incendiaire (3)

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d8+d12+3
Coup de griffes		+ 1d6
Allonge 2		incendiaire
ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d8+1
Allonge 3		+1d4+1
3 cibles adjacentes		incendiaire

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.

Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag électrique Brutal (Joker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d12	d10

Compétences — Combat d10, Perception d8

Influence élémentaire — les Skags qui ne sont pas des Jokers, à l'exception des Skags alpha, situés dans un rayon de 10 cases autour du Skag Brutal voient leurs attaques transformées en attaques élémentaires. Celles qui n'avaient pas de valeur d'AP gagnent une AP électrique de 2, et celles qui en avaient une la remplacent par une AP électrique de 4. Tous les Skags qui bénéficient de cette Influence élémentaire gagnent en outre l'Aptitude **Résistance électrique (2)**.

Inspiration — les membres de la meute du Skag dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	10 (+3 taille)

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Grande esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2.

Résistance électrique (3)

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d8+d12
Coup de griffes		AP 6
Allonge 2		électrique
ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d8+1
Allonge 3		AP 4
3 cibles adjacentes		électrique

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.



Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag corrosif Brutal (Joker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d12+2	d12

Compétences — Combat d10, Perception d8

Influence élémentaire — les Skags qui ne sont pas des Jokers, à l'exception des Skags alpha, situés dans un rayon de 10 cases autour du Skag Brutal voient leurs attaques transformées en attaques élémentaires. Celles qui n'avaient pas de valeur d'AP gagnent une AP corrosive de 1, et celles qui en avaient une la remplacent par une AP électrique de 2. Tous les Skags qui bénéficient de cette Influence élémentaire gagnent en outre l'Aptitude **Résistance corrosive (2)**.

Inspiration — les membres de la meute du Skag dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	11 (+3 taille)

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Grande esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2.

Résistance corrosive (3)

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d8+d12+2
Coup de griffes		AP 3
Allonge 2		corrosif
ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d8+1
Allonge 3		AP 2
3 cibles adjacentes		corrosif

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.

Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag slaquaire Brutal (Joker)

Allure — 8

Véloce — le dé de course du Skag est un d10.

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d10	d10

Compétences — Combat d10, Perception d8

Influence élémentaire — les Skags qui ne sont pas des Jokers, à l'exception des Skags alpha, situés dans un rayon de 10 cases autour du Skag Brutal voient leurs attaques transformées en attaques slaguaires. Tous les Skags qui bénéficient de cette Influence élémentaire gagnent en outre l'Aptitude **Résistance slagulaire**.

Inspiration — les membres de la meute du Skag dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	10 (+3 taille)

Carapace naturelle — Les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Grande esquive — Le Skag bénéficie d'un bonus de +2 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -2.

Résistance slagulaire

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d6	d8+d10
Coup de griffes		AP 1
Allonge 2		slagulaire
ARME	JET	DEG
Langue tranchante	d6	2d8+1
Allonge 3		slagulaire
3 cibles adjacentes		

Attaque bondissante — Les attaques bondissantes du Skag lui permettent de bénéficier d'une Allonge de 2. S'il est interrompu par l'attaque d'un opposant En attente, le Skag peut effectuer son attaque mais la termine sur une case adjacente à sa cible.

Langue tranchante — le Skag peut effectuer une attaque avec sa langue sur une à trois cibles adjacentes. Il lance un dé de Combat par cible. Cette attaque bénéficie d'une Allonge de 3.

Skag enrobé (Joker)

Allure — 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d8	d12+1	d8

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	11 (+4 taille)

Carapace naturelle — les attaques ciblées visant un point vital du Skag se font à -6 au lieu de -4.

Résistant — deux Secoué successifs n'occasionnent pas une blessure.

Taille +4

Attaque

ARME	JET	DEG
Morsure	d12	d8+d12+1
Coup de griffes		AP 3

Hyménoptères

Les Hyménoptères sont des insectes géants extrêmement bien organisés.

Bébé hyménoptère

Allure – 6

Enfouissement – Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	3 (-1 taille)

Esquive – l'Hyménoptère bénéficie d'un bonus de +1 pour éviter les attaques de zone. Les jets de Tir des personnages le prenant pour cible subissent un malus de -1.

Taille -1

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d6	d4+d6

Ouvrier hyménoptère

Allure – 8

Enfouissement – Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d4

Compétences – Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	4

Carapace frontale – l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secouer ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d6	d4+d6 AP 1
ARME	JET	DEG
Projection de toile	d6	Allure 2 12/24/48
Petit Gabarit		

Projection de toile – toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour.

Soldat hyménoptère

Allure — 8

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d4

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
5	4

Carapace frontale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d6	d4+d6 AP 2
ARME	JET	DEG
Projection de toile 12/24/48 Petit Gabarit	d8	Allure 2 Parade -1

Projection de toile — toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -1 à leur Parade.

Guerrier hyménoptère

Allure — 8

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d6

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	5

Carapace frontale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour ne plus être Secoué.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d4+d8 (+2 charge) AP 3

Charge — si l'Hyménoptère se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.



Sentinelles hyménoptères

Allure – 8

Enfouissement – Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d8	d4	d6

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Perception d8, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	5

Carapace frontale – l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d4+d8 AP 3
ARME	JET	DEG
Projection de toile	d6	Allure 2 Parade -1
Petit Gabarit		
ARME	JET	DEG
Onde de choc	d8	Spécial
Gabarit Moyen		

Onde de choc – l'Hyménoptère génère une onde de choc en frappant le sol. Les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur l'Hyménoptère doivent réussir un jet de Vigueur opposé au jet d'attaque de l'Hyménoptère ou être Secouées.

Projection de toile – toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -1 à leur Parade.

Hyménoptère incendiaire

Allure – 8

Enfouissement – Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d8	d6	d8

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Carapace frontale – l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Résistance incendiaire (3)

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d6+d8

ARME	JET	DEG
Globe incendiaire	d6	3d6
12/24/48		+1d6
Petit Gabarit		incendiaire

Hyménoptère venimeux

Allure – 8

Enfouissement – Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d8	d6	d8

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6



Défense

PARADE	RESISTANCE
6	6

Carapace frontale – l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Résistance corrosive (3)

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d6+d8 AP 4 corrosif
ARME	JET	DEG
Poison aveuglant	d6	2d10
Gabarit de cône		AP 3 corrosif Aveuglé
ARME	JET	DEG
Projection de toile	d6	3d6
12/24/48		AP 3
Petit Gabarit		corrosif Allure 2 Parade -1

Posion aveuglant – l'Hyménoptère crache un poison aveuglant. Les créatures situées dans le Gabarit de cône doivent réussir un jet d'Agilité opposé au jet d'attaque de l'Hyménoptère ou subir les dégâts de l'attaque et être aveuglées durant leur prochain tour.

Projection de toile – toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion subissent les dégâts de l'attaque et voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -1 à leur Parade.

Hyménoptère slagué

Allure – 8

Enfouissement – Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d6	d4	d6

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	5

Carapace frontale – l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Résistance slaguaire

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d4+d8 (+2 charge) AP 3 slaguaire

Charge – si l'Hyménoptère se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Chevalier hyménoptère

Allure — 8

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d8	d6	d10

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Perception d8, Tir d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
6	7

Carapace intégrale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante couvrant bien mieux son corps que celle de ses congénères. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -4. Les attaques ciblées sur un point sensible (en l'occurrence son abdomen) se font à -6.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour ne plus être Secoué.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d8	d6+d8 AP 4
ARME	JET	DEG
Projection de toile 12/24/48 Petit Gabarit	d6	Allure 2 Parade -1
ARME	JET	DEG
Onde de choc Gabarit Moyen	d8	Spécial

Onde de choc — l'Hyménoptère génère une onde de choc en frappant le sol. Les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur l'Hyménoptère doivent réussir un jet de Vigueur opposé au jet d'attaque de l'Hyménoptère ou être Secouées.

Projection de toile — toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -1 à leur Parade.

Roi hyménoptère

Allure — 8

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d4 (A)	d10	d6	d10

Compétences — Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Tir d8

Défense

PARADE	RESISTANCE
7	8 (+1 taille)

Carapace frontale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour ne plus être Secoué.

Taille +1

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d10	d6+d8 (+2 charge) AP 6
ARME	JET	DEG
Projection de toile 12/24/48 Petit Gabarit	d8	Allure 2 Parade -2
ARME	JET	DEG
Onde de choc Gabarit Moyen	d10	Spécial

Charge — si l'Hyménoptère se déplace d'au moins 6 cases pendant son tour et réussit une attaque de corps-à-corps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

Onde de choc — l'Hyménoptère génère une onde de choc en frappant le sol. Les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur l'Hyménoptère doivent réussir un jet de Vigueur opposé au jet d'attaque de l'Hyménoptère ou être Secouées.

Projection de toile — toutes les créatures situées dans un Petit Gabarit d'Explosion voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -2 à leur Parade.

Reine hyménoptère (Joker)

Allure — 8

Enfouissement — Allure 8

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d6	d8 (A)	d10	d8	d10

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Intimidation d10, Perception d6, Tir d10

Commandement — les alliés de la Reine Hyménoptère dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets pour ne plus être Secoués.

Ferveur — les alliés de la Reine Hyménoptère dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts.

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	9 (+2 taille)

Carapace frontale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour ne plus être Secoué.

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d12	2d8 AP 8
ARME	JET	DEG
Projection de toile 12/24/48 Gabarit Moyen, utilisable centré sur la Reine	d10 ou d12	Allure 2 Parade -2
ARME	JET	DEG
Onde de choc Grand Gabarit	d10	Spécial

Frénésie suprême — la Reine Hyménoptère peut faire deux attaques sans malus avec ses pattes antérieures.

Onde de choc — l'Hyménoptère génère une onde de choc en frappant le sol. Les créatures situées dans un Grand Gabarit d'Explosion centré sur l'Hyménoptère doivent réussir un jet de Vigueur opposé au jet d'attaque de l'Hyménoptère ou être Secouées.

Projection de toile — toutes les créatures situées dans un Gabarit d'Explosion Moyen voient leur Allure réduite à 2 pour leur prochain tour et subissent un malus de -2 à leur Parade. Cette aptitude peut être utilisée au contact, dans un Gabarit d'Explosion Moyen centré sur la Reine.

Hyménoptère enrobé (Joker)

Allure — 6

Enfouissement — Allure 6

Traits

AGI	INT	ÂME	FOR	VIG
d4	d6 (A)	d8	d10	d10

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Perception d6

Défense

PARADE	RESISTANCE
8	10 (+3 taille)

Carapace frontale — l'Hyménoptère est doté d'une carapace résistante qui rend les attaques à son encontre peu efficaces. Les dégâts infligés à l'Hyménoptère ne peuvent faire plus que le Secouer (y compris lorsqu'il l'est déjà avant l'attaque : un deuxième Secoué ne lui inflige pas de blessure). Il est possible d'ignorer cette aptitude en réalisant une attaque ciblée à -2.

Combatif — +2 aux jets d'Âme pour ne plus être Secoué.

Résistant — deux Secoués successifs n'occasionnent pas une blessure.

Taille +3

Attaque

ARME	JET	DEG
Pattes antérieures	d12	d8+d10 AP 6

CRÉDITS & LICENCES

CRÉDITS PHOTOS

Une partie des illustrations utilisées (captures d'écrans retouchées, *concept art*, ...) sont issues des éléments diffusés par Gearbox Software et ses employés. Les autres sont le fruit du talent de trois *screenshotters* : jim2point0, -One3rd- et PulseZET. Merci à eux d'avoir contribué à *Savage Borderlands*.

JIM2POINTO

Son travail est visible ici :
<https://secure.flickr.com/photos/jim2point0>

Ses captures ont été utilisées aux pages suivantes : 5, 8, 19, 21 (1ère et 3ème image), 55, 64, 69, 77, 126, 139, 142, 145, 155 et 158.

-ONE3RD-

Son travail est visible ici :
<https://secure.flickr.com/photos/one3rd>

Ses captures ont été utilisées aux pages suivantes : 84, 94, 103, 115 et 121.

PULSEZET

Son travail est visible ici :
<https://secure.flickr.com/photos/pulsezet>

Ses captures ont été utilisées aux pages suivantes : 21 (2ème et 4ème image), 29, 52, 71, 73, 74, 91, 92, 162, 167 et 168

NOTICE PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

SIL OPEN FONT LICENSE

La license SIL Open Font pour la police Lato est lisible à l'URL suivante : http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL_web