

# RANGERS OF RAD BERRY



- UN JEU DE FIGURINES POST-APOCALYPTIQUE COOPÉRATIF -

Univers RadBerry et conversion des règles : Drenark - Boomstick Studio - Version 0.5  
Nécessite le livre de règles français *Rangers of Shadow Deep* de Joseph A. McCullough



## AVANT PROPOS

*Rangers of RadBerry* est une variante pour le jeu *Rangers of Shadow Deep* de Joseph A. MCCULLOUGH. Il est donc impératif de posséder le livre de règles du jeu précédemment cité pour jouer. Les règles ci-dessous sont une adaptation de celles présentées dans le livre de base édité par Studio Tomahawk et traduit par François Puissant et Barbu Inc., afin de pouvoir jouer dans un environnement post-apocalyptique, ici celui de *RadBerry*.

Si vous ne souhaitez pas jouer dans l'univers de *RadBerry*, libre à vous de situer l'action où bon vous semble, que ce soit dans un contexte personnalisé ou même existant (L'Autoroute Sauvage, Mad Max, Fallout, Wasteland, Bitume, les exemples sont nombreux...). L'important, c'est que ce soit du post-apo ! Le but premier est de pouvoir mettre en place des scénarios coopératifs (ou solo) narratifs avec un système de règles connu, facile et rapide à assimiler, permettant le recyclage de vos figurines et décors préférés.

Pour jouer vous aurez besoin du livre de règles *Rangers of Shadow Deep*, de figurines et de décors post-apocalyptiques à l'échelle 28 mm (ou approchantes selon ce que vous avez en stock). Une partie s'étend sur une zone de jeu de 90 x 90 cm maximum. Pour le reste il vous faut au minimum un crayon, une gomme, une fiche de Ranger recto verso (disponible à la fin de ce livret), un dé à 20 faces, un jeu de cartes classique et un mètre en centimètres/pouces.

Cette conversion de règles n'est aucunement officielle et ne peut en aucun cas être commercialisée. Toutefois, elle est **tolérée** par Joseph A. MCCULLOUGH qui reste le seul détenteur des droits de *Rangers of Shadow Deep*. Un grand merci à lui ! Toute règle faisant appel au livre de base bénéficie d'une indication de page (pour la version française de *Rangers of Shadow Deep*) afin de vous y référer directement, la plupart du temps. Quant à l'univers, les personnages et le logo de *RadBerry*, ils sont la propriété intellectuelle de Cédric LÉGER (alias Drenark).

Le partage de ces règles et leur test est encouragé au sein de la communauté du hobby. Tout retour constructif pour améliorer cette expérience de jeu est plus que bienvenue (avouons-le, même souhaité) et par avance, merci !

Enfin, n'oubliez pas, tout ceci n'est qu'un jeu, le plaisir prime avant tout !

**Rangers of RadBerry**  
**Un jeu de figurines post-apocalyptique**  
**coopératif**

**Version des règles :** 0.5

**Conversion de règles, mise en page,**  
**textes & crédits photos**

Drenark.

**Création de l'univers, des personnages**  
**et du logo *RadBerry***

Drenark.

**Enrichissement de l'univers**  
**et des personnages *RadBerry***

Leora et Uldaric.

**Peinture des figurines**

Drenark & Choll (du Studio Moustache)

**Création, montage et peinture**  
**des décors**

Drenark avec un coup de pouce  
d'Uldaric (Uldaric Boardgaming Props.)

**Crédits photos complémentaires**

Yann Grimois de BL Film.

Ce livret de règles et l'univers de *RadBerry*  
ne peuvent en aucun cas être utilisés  
à des fins commerciales.

L'univers de *RadBerry* reste la propriété  
intellectuelle de Cédric LÉGER (alias  
Drenark).

**Retour de bugs, partage d'expérience**

[www.boomstick-studio.forumactif.com](http://www.boomstick-studio.forumactif.com)

**Contact Drenark**

[drenark.contact@gmail.com](mailto:drenark.contact@gmail.com)

**Blog Boomstick Studio**

[www.boomstick-studio.blogspot.com](http://www.boomstick-studio.blogspot.com)

AVANT PROPOS	3
OURS	4
LETTRE DE JEAN-CLAUDE	5
CRÉER UN RANGER	6
RÈGLES DE BASE	10
COMPAGNONS DE ROUTE	11
LA CAMPAGNE	16
LES MISSIONS	22
BESTIAIRE	42
FICHE DE RANGER	51
FICHE DE RÉFÉRENCE	53
MOT DE LA FIN	55

## À LIRE ! AVANT DE TE TORCHER LE CUL AVEC MES NOTES !

Si tu lis ce torchon, c'est pas normal. L'option la plus probable, c'est que t'es l'enfoiré qui vient de me crever et tu viens de me dépouiller. J'espère que t'as pris ton pied ordure. Mais je suis bon joueur. Tu fais partie des winners, ceux qui dressent un bon doigt d'honneur à la mort, impatiente de tous nous emporter loin de ce monde de merde ! T'as gagné, je m'incline, respect, rideau pour moi. Mais crois pas, ça va pas durer mon canard. Alors avant de te torcher le cul avec les pages qui suivent, prend le temps de lire quelques recommandations. Tu verras, tu me remercieras plus tard. Et si t'en a rien à foutre, faudra pas venir pleurer quand je viendrai danser sur ta tombe parce que t'auras pas suivi les bons conseils de tonton Jean-Claude. Ah non, merde, c'est vrai ! Si tu lis ça c'est que je suis mort...

Tu le sais peut-être pas, ou tu t'en fous, mais aucun péquain ne se souvient exactement de la date précise du cataclysme, ce qui a déclenché tout ce bordel de fin du monde. Y'a bien quelques rares anciens qui se battent pour dire que c'était fin 80, d'autres début 90, d'autres encore précisent 1995. Une météorite nous serait tombée sur la gueule à ce qu'il paraît. Perso, je crois pas qu'elle soit la cause de tout. M'est avis que les connards au pouvoir se sont disputés les miettes de ce qui restait... Ou alors, on nous a fait croire que c'était une météorite alors qu'en fait c'était des bombes, un virus à la con ou même un truc encore plus dingue, va savoir ! Ce que je retiens moi, c'est que c'est surtout la méga merde maintenant. Passé les épidémies et en particulier la Peste des Pesteux, y'a pas eu un seul gouvernement couillu pour remettre les choses en ordre. Y'a bien eu quelques chefaillons qui se sont frittés et qui se frittent encore pour le pouvoir mais rien de bien qu'en est ressorti, enfin à mon avis hein ! Chacun fait sa tambouille dans son coin et on a droit à un putain de pot pourrit mixant le mieux et le pire des formes de gouvernements imaginables.

Tu sais, ça fait au moins 30 ans que je traîne ma croûte dans les restes de notre bonne vieille France, en long en large, en travers, principalement au sein des cercles d'influences globalement localisés dans les régions pas trop irradiées et j'ai décidé de tout consigner dans ce cahier. Pourquoi ? Ben j'ai une mémoire de merde déjà et c'est toujours bon de noter des trucs dans un coin pour pas oublier. En plus j'aime bien me parler, à moi-même. J'ai toujours trouvé que j'avais des discussions intéressantes et des expressions stylées. Ça me permet aussi de me sentir moins seul et de pas oublier comment me comporter dans ce monde de pouilleux dégénérés. Ben ouais, les trucs à faire, à pas faire, où je peux trouver certaines infos et comment gérer, le matos que je dois toujours avoir sur moi et éventuellement où le trouver, la liste des gars qui savent à peu près se démerder et que je peux convaincre à s'engager dans des missions suicides, comment réagir si jamais je croise une saloperie de mes deux, ce que je risque si je suis trop con et que je m'aventure dans des zones irradiées, me souvenir qu'un flingue ça peut faire mal et accessoirement me tuer, etc. Te fous pas de ma gueule ! Si tu savais le nombre de fois où je me suis dit que toutes ces règles à la con ne servaient à rien... Ok, faut vivre aussi et pas seulement survivre, prendre du plaisir et tout ça, mais finalement, si aujourd'hui je suis crevé, c'est sans doute parce que j'ai oublié d'en suivre une, de règle.

Bref ! Ce que t'as dans les mains c'est pas du grand art et y'a des notes un peu partout mais c'est ma logique, même si elle est bancale. Et puis vu que c'est la fin du monde, je m'en tape des conventions tiens ! Si ce que tu tiens entre tes mains te plaît pas, va voir ailleurs, je t'oblige pas à lire le reste de mes conneries ! Par contre si t'aime bien rester et tu marcheras sur mes traces ! Tu pourras même porter ma parole d'évangile auprès de tes potes. Sûr que certains me cracheront dessus mais on s'en tamponne ! Non de dieu de bordel de merde, je parle trop là, je vais finir par manquer d'encre et en plus ça me donne mal au crâne. Bienvenue dans le RadBerry ! T'espère sans doute changer le monde et jouer aux héros avec tes potes mais moi je vais te dire : la mort. D'une balle dans le fion, de faim ou de maladie à te vider par tous les orifices. Ouais, la mort. C'est tout ce qui t'attend dans ces putains de terres dévastées !

Jean-Claude  
Coursier de l'Apocalypse

## CRÉER UN RANGER

(voir livre de règles fr p.12 et 13)

Avant de vous aventurer dans les terres désolées, il vous faut d'abord créer votre Ranger. Pour cela, suivez simplement la procédure de création du livre de règles *Rangers of Shadow Deep*, en prenant en compte les adaptations suivantes, propres à *Rangers of RadBerry*.

### • CAPACITÉS HÉROÏQUES ET ATOUTS •

(voir livre de règles fr p.14 à 16)

#### LISTE DES CAPACITÉS HÉROÏQUES

Toutes les capacités héroïques sont identiques à celles du livre de règles de base excepté « Repousser les morts » qui n'est pas utilisée dans *Rangers of RadBerry*.

#### LISTE DES ATOUTS

Dans *Rangers of RadBerry*, il n'y a pas de Sorts. En lieu et place, on trouve les Atouts qui fonctionnent comme les Sorts dans les règles de base. Ce ne sont bien évidemment pas des pouvoirs magiques mais des objets spéciaux aux effets divers qui n'entrent pas en compte dans la limite d'objets d'un Ranger. Tout comme les Sorts, les Atouts nécessitent une action pour être utilisés.

**Anti-Venin (soin)** : permet de soigner n'importe quelle figurine alliée empoisonnée à 1" ou moins de l'utilisateur. La cible est guérie du poison qui l'affecte. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même.

**Arme enflammée** : le Ranger imbibe une arme de corps à corps d'une huile inflammable et l'embrase. Pour le reste du scénario, l'arme procure +1 en Combat contre tout ennemi excepté les robots. Contre une créature végétale, l'arme procure +2 en Combat. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur son arme de corps à corps personnelle.

**Auto-Injecteur (soin)** : permet de soigner n'importe quelle figurine alliée à 1" ou moins de l'utilisateur. La cible regagne 5 Points de Santé sans pouvoir excéder son total de départ. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même.

## MUTANTS SAUVAGES

Ces mecs ont tellement été exposés à des trucs irradiés et chimiques qu'ils ont subit des mutations hallucinantes. Ils ont plus rien d'humain ! C'est comme des enfoirés d'animaux sauvages qui attaquent à vue quand ils sont affamés !

**Brouillage** : le robot ciblé doit réaliser un test de Volonté (SD16). S'il échoue, le Ranger peut le déplacer de 5" dans une direction aléatoire, en suivant les règles habituelles de mouvement. S'il rencontre un obstacle, le robot change aléatoirement de direction jusqu'à compléter son mouvement. Lors d'un tel déplacement, le robot peut très bien chuter d'une falaise ou dans une étendue d'eau profonde.

**Derma-Fix (soin)** : permet d'administrer un sérum militaire visant à renforcer l'épiderme de n'importe quelle figurine alliée à 1" ou moins de l'utilisateur. La cible bénéficie de +1 en armure pour le reste du scénario. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même.

**Grenade fumigène** : le Ranger lance une grenade générant un nuage de fumée de 3" de diamètre, n'importe où à 6" ou moins de lui. Le nuage bloque toute ligne de vue mais ne gêne pas les mouvements.

**Lance-flamme improvisé** : le Ranger utilise une bombe aérosol et un briquet pour enflammer une figurine en ligne de vue, à 2" maximum de lui, et inflige une attaque de TIR à +2 (+4 contre une créature de type Végétal). Inefficace contre une créature robotique.

**Médi-Rad (soin)** : permet de soigner n'importe quelle figurine alliée irradiée à 1" ou moins de l'utilisateur. La cible est guérie des radiations qui l'affectent. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même.

**Mine antipersonnel** : le Ranger peut dissimuler une mine à ses pieds (matérialiser la mine cachée par un marqueur). Dès qu'un ennemi se déplace à moins de 2" de la mine, elle explose. Toute figurine, alliée ou ennemie, se trouvant à moins de 3" de la mine subit une attaque de tir à +5 lorsqu'elle explose.

**Poudre du courage (soin)** : cette poudre tribale peut être soufflée sur une figurine alliée dans un rayon de 3" en ligne de vue. La prochaine fois que cette figurine doit faire un test de Volonté, elle le fait avec un modificateur de +5. Pour le suivant, elle reçoit un bonus de +4, et ainsi de suite, jusqu'à +0 après quoi l'effet de la poudre prend fin. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même.

**Speed-X (soin)** : permet d'administrer un sérum militaire visant à augmenter l'agilité de n'importe quelle figurine alliée à 1" ou moins de l'utilisateur. La cible bénéficie de +1 en mouvement pour le reste du scénario. Le Ranger peut utiliser cet Atout sur lui-même. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs Speed-X.

## NOTES DE L'ÉDITEUR

Nous sommes en 2030. Le cataclysme ayant provoqué la fin de l'humanité durant l'été 1995 est mondial, c'est une certitude. Mais ce qui nous intéresse, c'est ce qui s'est passé en France et plus particulièrement dans les petites communautés du Berry, ou du moins ce qu'il en reste, même si vous serez amenés à voyager au-delà.

Afin d'élargir au mieux vos connaissances générales sur ce petit monde, nous avons inséré tout au long de ce livret une série de notes authentiques, rédigées par Jean-Claude le Survivant, défunt Coursier de l'Apocalypse. Nous n'avons que très peu corrigé ses textes afin de conserver l'authenticité du personnage qu'il était.

Nous vous mettons toutefois en garde quant à la véracité de ses propos. Certaines de ses notes sont sans doute biaisées par son point de vue et il appartient à chacun de se faire un avis sur la question, d'après ses propres observations.

Enfin, nous avons bénéficié de rares documents supplémentaires (lettres, journal intime, etc.) mis à disposition par les Rangers eux-mêmes et nous les en remercions.

## • COMPÉTENCES •

(voir livre de règles fr p.17)

Pour survivre dans les terres désolées, on doit faire preuve d'adaptation en toutes circonstances. Il y a ceux qui misent sur la chance, qui n'est pas éternelle et ceux qui veillent à améliorer leur expertise afin de faire face à toute éventualité potentiellement mortelle. Dans le cadre de son entraînement, un Ranger développe plusieurs compétences, comme le bricolage à partir de rien, sa capacité à négocier, sa connaissance du monde d'Avant, etc., qui l'aideront à survivre dans les terres désolées.

## LISTE DE COMPÉTENCES

**Acrobatie** : idem livre de règles de base.

**Arsenal** : idem livre de règles de base sauf que le Ranger est armé d'un couteau de survie et non d'une dague.

**Bricolage** : capacité à recycler du matériel trouvé et réparer des objets en tout genre à partir de pièces détachées.

**Commandement** : idem livre de règles de base.

**Crochetage** : idem livre de règles de base. Cela inclus également les serrures électroniques.

**Escalade** : idem livre de règles de base.

**Force** : idem livre de règles de base. Peut aussi être utilisé pour intimider quelqu'un lors d'un interrogatoire musclé dans certains scénarios.

**Furtivité** : idem livre de règles de base.

**Informatique** : savoir utiliser un ordinateur, pirater un programme informatique ou une intelligence artificielle.

**Médecine** : connaissances sur l'anatomie humaine et capacité à soigner une blessure plus ou moins grave à l'aide de fournitures médicales ou d'ingrédients liés à la médecine alternative.

**Natation** : idem livre de règles de base.

**Orientation** : idem livre de règles de base.

**Perception** : idem livre de règles de base.

**Pièges** : idem livre de règles de base.

**Pistage** : idem livre de règles de base.

**Savoir de l'Avant** : connaissances du monde pré-apocalypse, sa culture, son Histoire, ses légendes.

**Survie** : idem livre de règles de base.

## • POINTS DE RECRUTEMENT (PR) •

(voir livre de règles fr p.18)

## • ARMES, ARMURES ET ÉQUIPEMENT •

(voir livre de règles fr p.18 à 20)

## LISTE D'ÉQUIPEMENT DE BASE

**Arc** : idem livre de règles de base.

**Arbalète** : idem livre de règles de base.

**Arme à une main** : idem livre de règles de base avec en plus des armes contemporaines.

**Arme à deux mains** : idem livre de règles de base avec en plus des armes contemporaines.

**Armure Légère** : idem livre de règles de base avec des armures contemporaines.

**Armure Lourde** : idem livre de règles de base avec des armures contemporaines.

**Bâton** : idem livre de règles de base.

**Bouclier** : idem livre de règles de base. De plus, la figurine ne peut pas porter de fusil.

**Carquois** : idem livre de règles de base.

**Corde** : idem livre de règles de base.

**Couteau de combat** : idem Dague dans le livre de règles de base.

**Couteau de lancer** : idem livre de règles de base.

**Désarmé** : idem livre de règles de base.

## LE MUTON NOIR

Foutu dans un trou paumé au nord du Berry, le Mutton Noir est une ancienne grange retapée en sorte de refuge pour les voyageurs. J'm'y suis pointé une ou deux fois et j'étais content d'y trouver un bar pour picoler !

La bouffe est pas dégueu, la boisson non plus mais l'entrée fait mal au cul ! Faut raquer pour profiter de cet abri et les services qu'il offre (infirmerie pour les p'tits bobos, possibilité de poser son futon pour dormir, distractions...). Mais surtout, le truc de dingue, c'est que les mecs ont installé le jus là-dedans ! J'ai crû rêver quand j'ai entendu un bon vieux morceau de TRUST faire vibrer les murs !

Je sais pas comment ils réussissent à maintenir ça en état avec les orages magnétiques réguliers, mais ils ont plein de matos alimenté en électricité, du genre qu'on trouve difficilement ailleurs, même à Katacomb bordel !

Par contre, t'as pas intérêt à péter de travers parce que l'patron a un RobCop et des videurs. Pour sûr, l'endroit est sécurisé et pour peu que t'aies du bon matos à troquer et que tu soies pas un mutant ou un pesteux, tu seras accueilli comme le roi du monde. Enfin ça reste quand même un coin perdu dans le trou du cul de la France.

**Flingue** : la difficulté à trouver des flingues en état et des munitions pour les alimenter en font des armes que l'on utilise avec parcimonie bien qu'elles soient dévastatrices. En terme de jeu, le flingue a une portée maximale de 12", possède un modificateur de dommages de +2 et ne nécessite pas d'action pour se charger, sauf sur un résultat de 1 à 6. Dans ce cas, le chargeur est vide et le flingue doit être rechargé au prix d'une action (qui peut être une action de mouvement). Un héros doit posséder une sacoche à munitions pour utiliser un flingue.

**Fusil** : armes de tir très recherchées, elles sont difficiles à trouver en bon état. Au même titre que les flingues, les fusils sont souvent mortels et leur précision compense largement leurs défauts. En terme de jeu, le fusil a une portée maximale de 24", possède un modificateur de dommages de +3 et nécessite une action pour être rechargé (l'action de Mouvement peut être utilisée pour cela).

Sur un résultat de 1 à 6 lors du tir, ce dernier échoue et le fusil est enraillé. Dans ce cas, il doit être débloqué au prix de deux actions (dont l'une peut être une action de mouvement). Un fusil ainsi débloqué est considéré comme rechargé. Un héros doit posséder une sacoche à munitions pour utiliser un fusil. De plus, cet équipement occupe 2 emplacements d'objet.

**Sacoche à munitions** : elle sert à stocker les munitions pour les Flingues ou les Fusils. De petite taille, cette sacoche peut être transportée facilement en bandoulière et doit être équipée par une figurine si elle compte tirer normalement avec ses armes à feu. Un héros équipé d'une sacoche à munitions peut également porter des munitions spéciales sans que cela ne lui prenne une place.



## RÈGLES DE BASE

(voir livre de règles fr p.22 à 39)

Une fois votre Ranger créé, il convient d'apprendre les bases du jeu *Rangers of Shadow Deep*, si ce n'est déjà fait, en prenant en compte les adaptations suivantes, propres à *Rangers of RadBerry*.

### • DÉGÂTS •

(voir livre de règles fr p.34)

Dans *Rangers of RadBerry*, en plus des états POISON, MALADIE et FAIM ET SOIF, deux nouveaux états, dont les descriptions et effets suivent ci-dessous, font leur apparition : RADIATIONS et DÉPENDANCE.

**RADIATIONS** : Bien des créatures des terres désolées sont porteuses de radiations. Toutes ces créatures verront « Radiations » dans les notes de leur profil. Une figurine porteuse de radiations portera la mention « Radiation [SDX] » dans les notes de son profil. Chaque fois qu'une figurine subit un ou plusieurs dégâts d'une telle créature, elle doit immédiatement faire un test de Santé avec un SD égal à X. En cas d'échec à son test, la victime est désormais irradiée.

Les créatures ne sont pas les seules à véhiculer des radiations. Certaines zones ou points d'intérêts peuvent contaminer des figurines entrant à leur contact, par exemple lors d'un événement particulier. Chaque fois qu'une figurine est confrontée à un tel événement, elle doit immédiatement faire un test de Santé avec un SD égal à X. En cas d'échec à son test, la victime est désormais irradiée.

Une figurine irradiée recevra -2 en déplacement et à tous ses jets durant tout le scénario. Tant qu'il n'est pas soigné, l'état de radiations est reporté au scénario suivant. Ce n'est qu'au terme d'une mission qu'il se dissipe. Tant qu'une figurine est irradiée, elle ne peut subir d'autres malus d'irradiation.

**DÉPENDANCE** : Dans les terres désolées, il est possible de trouver des consommables pouvant aider les Rangers et leurs Compagnons de route à surmonter bien des épreuves douloureuses, en améliorant leurs capacités cognitives, leur

résistance, leur vitesse et bien d'autres encore. Seulement, ces produits sont souvent issus de technologies militaires expérimentales, encore en phase de test au moment du cataclysme et dont la stabilité est variable. Dans le meilleur des cas, le consommateur bénéficie exclusivement de son effet bénéfique. Dans le pire, il est soumis à un effet secondaire de dépendance affectant sa volonté et sa santé.

Dans leur description, certains consommables peuvent donc comporter la mention « Dépendance [SDX] » entre parenthèses. Cela implique qu'une fois utilisé, la figurine doit réussir un test de Volonté, sous peine de devenir dépendante au produit consommé. En cas d'échec, l'addiction est notée sur la fiche du Ranger ou du Compagnon de route qui commencera le prochain scénario avec un malus de -2 en Volonté et -2 en Santé.

Pour tenter de vaincre son addiction, la figurine peut réaliser un nouveau test de Volonté, avec tous les malus appliqués, à chaque fin de scénario, excepté celui où elle s'est découverte son accoutumance. Une fois la dépendance vaincue, la figurine est sevrée et ne souffre plus de ses malus, jusqu'à une éventuelle rechute. Autrement, la dépendance persiste au travers des missions, jusqu'à ce qu'elle soit vaincue. On ne peut subir qu'une dépendance à la fois.

### • CAPACITÉS HÉROÏQUES ET SORTS •

(voir livre de règles fr p.36)

Dans la variante *Rangers of RadBerry*, l'utilisation des Capacités Héroïques et des Atouts (les Sorts dans *Rangers of Shadow Deep*) est identique à celle du livre de règles.

### • MARQUEURS DE TRÉSOR •

(voir livre de règles fr p.36)

Dans la variante *Rangers of RadBerry*, les marqueurs Trésor deviennent des marqueurs Trouaille et sont gérés de la même manière que dans le livre de règles de base.

NOTE : Si l'orage gronde, penser à isoler le matos électrique. On sait jamais.

## COMPAGNONS DE ROUTE

### • RECRUTEMENT •

(voir livre de règles fr p.40)

La voie des Rangers est semée d'embûches et bien qu'ils soient entraînés à surmonter le pire, leur nombre insuffisant les contraints bien souvent à enrôler des Compagnons de route afin d'être en mesure d'accomplir la lourde tâche de sécuriser la région et mener à bien leurs missions. Certains les aideront par devoir tandis que d'autres ne le feront que par intérêt, au moins une chose qui n'aura pas changé malgré la fin du monde tel que nous le connaissons.

Le recrutement s'opère de la même façon que dans *Rangers of Shadow Deep* d'après la liste ci-dessous, réalisée spécialement pour cette variante de jeu post-apocalyptique. Toutefois, dans *Rangers of RadBerry*, certains profils sont pourvus d'une aptitude spéciale propre à leur archétype dont l'utilisation et les effets en jeu sont entièrement détaillés.

### • LISTE DES COMPAGNONS DE ROUTE •

#### Bleusaille :

Que l'on soit tout jeune ou que l'on ait déjà un certain nombre d'années au compteur, il n'y a pas d'âge pour rejoindre les Rangers. Le plus important est d'être motivé et en adéquation avec la mentalité du mouvement. Et si les compétences sur le terrain ne suivent pas, ça viendra avec l'expérience ou prendra fin avec la mort..

Bleusaille						PR : 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	10	+0	11	Arme à une main.

**Chien :** Chien de compagnie, Chien de guerre, Limier (voir livre de règles fr p.42)

#### Civil :

Il est plutôt rare que les Rangers enrôlent des civils. Cela arrive quand tous les gars compétents sont blessés voire morts ou que le Ranger aux commandes paie les frais de son charisme d'huître.

Civil						PR : 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+0	10	Couteau de Combat.

## Collectionneur :

Passéiste, le collectionneur aime par dessus tout les vieilles choses qui ont une histoire à raconter. Au travers de ces objets exposés dans son refuge devenu musée, il revit un certain passé glorieux et nostalgique. Peu aventureux de nature, rejoindre les Rangers est un bon compromis, ceci dans l'espoir d'alimenter sa collection, sous protection.

**Fin connaisseur :** lorsqu'il doit déterminer la nature d'une trouvaille sur la Table des Trouvailles, à condition qu'il ait survécu au scénario, le collectionneur peut lancer deux fois le D20, à chaque étape, et choisir le résultat qui lui convient le plus.

Collectionneur						PR : 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+2	10	Arme à une main, Savoir de l'Avant +4, Perception +2.

## Coursier de l'Apocalypse :

La mission première d'un coursier de l'apocalypse est de transmettre des colis ou du courrier entre communautés, en échange d'un repas et d'un lit pour la nuit. Il n'est pas rare pour autant que ces facteurs du nouveau monde se joignent aux Rangers pour les assister dans leurs missions ou inversement, surtout quand elles ont pour objectif final de reconnecter les communautés entre elles.

Coursier de l'Apocalypse						PR : 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
7	+1	+0	10	+2	12	Arme à une main. Furtivité +2, Orientation +5

## Diplomate :

Les diplomates sont des personnes ayant des idéaux qui leur sont propres et un sens inné de la communication. Leur rôle est surtout de jouer les médiateurs, afin de désamorcer des conflits sanglants, ce qui en fait des alliés très utiles pour les Rangers. Cela ne les empêche pas de savoir se défendre lorsque toute négociation semble vouée à l'échec.

**Médiation :** si un Ranger ou un Compagnon de route entame des négociations nécessitant un jet de Commandement, il peut bénéficier d'un bonus égal au Commandement du Diplomate à condition que ce dernier se trouve à moins de 3" de lui.

Diplomate						PR : 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+2	10	Couteau de combat. Commandement +5.

## Médecin :

À condition d'avoir le matériel nécessaire, ce docteur de l'apocalypse sait soigner et guérir, parfois même les maladies les plus graves, ce qui en fait l'une des personnes les plus importantes de ce monde désolé. Son utilité est toute trouvée au sein des Rangers qui grâce à lui bénéficient d'une espérance de vie étendue.

Médecin						PR : 25
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+3	10	Bâton <b>OU</b> Arme à une main, Médecine +5, 2 Atouts (de soin), un 3ème Atout (+10 PR).

**Mercenaire :**

Excellent au tir, redoutable à mains nues, expert en maniement des armes, le mercenaire est un véritable professionnel. Sa polyvalence et son équipement sont un véritable atout pour les Rangers. Toutefois, sa participation n'est jamais gratuite.

**Contrat :** une trouvaille doit **obligatoirement** être sacrifiée au profit du mercenaire, au terme d'une mission, s'il est encore en vie. Autrement, un duel s'engage avec son recruteur, le Ranger, avant la prochaine mission. Si le Ranger l'emporte, le mercenaire bien amoché trace sa route sans demander son reste. Si le mercenaire l'emporte, il prend un objet du Ranger, tiré au hasard dans son inventaire, en guise de paiement. L'objet en question **ne pourra pas être sélectionné pour la prochaine mission.**

Mercenaire						PR : 35
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+3	+2	12	+2	13	Arme à une main, Armure lourde, Flingue, Sacoche à munitions,

**Garde du corps :**

Habituellement affecté à la protection d'une personnalité en particulier, il peut arriver que son employeur le place temporairement au service des Rangers, gracieusement, dans une démarche de sympathie envers leur mouvement ou en échange de certains services.

Garde du corps						PR : 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	11	+2	12	Arme deux mains, Armure légère.

**Mystique :**

Membre d'une communauté religieuse, le mystique est engagé à être fidèle envers celle-ci et se donne pour mission de propager sa bonne parole au travers des terres désolées, lors de ses voyages, avec idéal et exaltation. Femme ou homme de convictions habité par la foi, il sait influencer son entourage de manière subtile et discrète, ce qui explique peut-être sa présence auprès des Rangers.

**Bénédiction :** au prix d'une action (qui peut être celle d'un mouvement), la bénédiction peut être lancée sur n'importe quelle autre figurine amie dans un rayon de 8" et en ligne de vue. Toutes les attaques de tir la prenant pour cible ont -2 pour le reste du scénario. Les bénédictions sont illimitées mais non cumulables.

Mystique						PR : 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+4	10	Bâton, Bénédiction, Commandement +3, Perception +2.

SARLON

Ah ! Heureusement qu'on a Sarlon pour avoir un peu de pinard ! Y'a des vignes qui résistent encore et toujours aux cataclysmes destructeurs, tenues par un vieux qui entretient les restes du domaine Pettelune. Il est du genre à bien te tenir la jambe le relou ! Mais bon, il m'a payé plusieurs coups de son pinard qu'était franchement pas dégueu, à partir rond comme une queue d'pelle ! Et sinon y'a une communauté de survivants solidaires qui possède pas vraiment de leader. Chaque famille mène sa barque dans une zone du hameaux. Faut pas leur chercher des noises par contre car devant la menace les habitants savent s'unir et faire face ! C'qui les empêche pas d'jaser dans l'dos des autres dès qu'possible les cons !

## Récupérateur :

À la différence du collectionneur, le récupérateur se soucie peu de l'histoire des objets qu'il trouve. Ce qui l'intéresse avant tout, c'est l'utilité d'un objet et comment il pourra être utilisé, combiné ou revendu. Il hésite rarement à s'engouffrer dans des lieux dangereux, en proie à l'effondrement imminent, si cela peut lui permettre de dégoter un objet rarissime, d'une valeur marchande potentiellement très élevée. Échange de bon procédé, il bénéficie parfois de la protection d'un groupe associé aux Rangers en échange de quelques pièces utiles cédées gracieusement.

**Dénicheur de trésors :** pour une action [qui peut être une action de mouvement], le récupérateur ramasse une trouvaille passée inaperçue aux yeux de tous, à condition de réussir au préalable un test de Perception [SD14]. Une fois cette action réussie, elle ne peut plus être entreprise pour le reste du scénario.

Récupérateur						PR : 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	+0	10	+1	10	Couteau de Combat, Sac à dos, Crochetage +2, Perception +3, Pièges +2

## Technicien :

Lorsqu'il s'agit de remettre du matériel d'avant cataclysme en état, c'est à ce Mc Gyver de l'apocalypse que l'on fait appel. Touche à tout en matière de technologies, ses compétences et son savoir-faire sont précieux et dans certaines communautés, il est presque aussi important qu'un médecin.

Technicien						PR : 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	10	+2	10	Arme à une main. Bricolage +5, Informatique +5. Atout Brouillage x1.

## Sentinelle de Glouville :

Mutant issu d'un groupement similaire à celui des Rangers du Berry, sa mission se limite exclusivement à la protection de Glouville, la cité irradiée, et ses habitants. Toutefois, les rapports entre les mutants civilisés et les normaux s'étant pour le moment améliorés, il arrive que les Rangers bénéficient d'un détachement exceptionnel de sentinelles pour les épauler au cours de leurs missions.

**Résistance :** les sentinelles, de par leurs mutations, bénéficient d'un épiderme très épais et donc d'une armure naturelle les rendant plus résistants que la normale. De ce fait, ils ne s'encombrent pas d'une armure qui gênerait excessivement leurs mouvements déjà affectés par leur nature altérée. Une figurine sentinelle n'est donc pas autorisée à porter d'armure, quel que soit son type.

Sentinelle de Glouville						PR : 35
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+4	+0	12	+1	15	Arme à une main, Force +5. Immunité aux radiations.

### NOTE DE MERDE

Remuer la merde peut rapporter gros ! J'ai trouvé 2 piles chargées à bloc dans une bouse énorme ! Celui qu'a pondu ça doit avoir sacrément mal au fion !

### A71

Cette vieille autoroute est l'axe principal qui relie Katacomb au Bouillon. Avant ça passait aussi par Bourges jusqu'à Clermont-Ferrand mais maintenant que le petit bain a submergé toute une partie du centre de la France, l'accès continu est coupé.

LA DERNIÈRE CATHÉDRALE

J'ai jamais cru en quoi que ce soit mais je dois avouer que la cathédrale de Bourges claque bien. Si j'étais croyant, j'aurais dit que le bon Dieu en a fait un lieu Sacré intact mais bon, c'est juste un coup de bol.

Il paraît qu'une communauté de pesteux ou de mutants se cache encore quelque part dans les ruines de Bourges mais j'ai jamais pu le vérifier tellement la zone est pourave.

Elle est envahie de Sporaflores, de Spongieux et les marais qui l'entourent sont blindés de saloperies, du genre à te refiler des maladies bien dégueulasses ou incurables comme la mort directe. Ouais, c'est con, y'a toujours pas de remède à la mort...

P'tain ! Sûr qu'on pourrait trouver de la bonne came là-bas !

**Solitaire :**

Survivant aguerri, on le croise rarement avec ceux qu'il nomme les « groupés ». Il préfère voyager seul. Les bavardages inutiles l'ennuient. Lui, il sait se mouvoir et tuer en silence. Les « groupés », ça braille, c'est source de conflit, c'est visible comme le nez au milieu de la figure. Mais voilà, parfois, le solitaire ne peut faire front face à une menace qui le dépasse et c'est dans ces moments là qu'il envisage son association temporaire avec des « groupés », tels que les Rangers.

Solitaire						PR : 25
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	+3	10	+0	12	Arc, Carquois. Furtivité +3, Orientation +2, Survie +3.

**Survivaliste :**

Préparé depuis toujours à l'effondrement du monde tel que nous le connaissons, le survivaliste est expert en techniques de survie, faisant de lui un redoutable adversaire. Prévoyant et prudent, c'est un allié de taille pour les Rangers qui apprécient sa capacité de résilience, fort utile dans certaines situations délicates.

Survivaliste						PR : 35
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+2	11	+2	12	Arme à une main, Fusil, Sacoche à munitions, Armure légère, Arsenal +4, Survie +4

**Tribal :**

Nombreux sont ceux qui qualifient les membres de communautés tribales d'arriérés mentaux dont le défaut de technologie les a propulsés à l'ère préhistorique. Pourtant, à part quelques exceptions, il n'en est rien. Ces tribaux aspirent juste à une vie respectueuse de leur environnement et des traditions de leurs Anciens. Certains d'entre-eux s'engagent parfois dans un voyage initiatique pour découvrir les restes du monde et ses dangers, afin de revenir dans leur tribu fiers de leurs exploits héroïques aux côtés d'autres héros.

Tribal						PR : 30
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	+0	10	+3	14	Arme à deux mains. Force +4, Survie +3.



## LA CAMPAGNE

(voir livre de règles fr p.46 à 56)

Le processus à suivre une fois que les joueurs ont atteint la fin d'un scénario est exactement le même que dans le livre de base. Mais la partie Trésors est adaptée à l'environnement post-apocalyptique de *Rangers of RadBerry*. Pour rappel, on ne parle pas ici de Trésors mais de Trouvailles.

### • TROUVAILLES •

Si un Ranger ou l'un de ses Compagnons de route vient à trouver et sécuriser un marqueur Trouvaille durant le scénario, le joueur peut faire un jet sur la table des Trouvailles ci-dessous pour chaque trouvaille découverte. Si la trouvaille s'avère être un objet, celui-ci peut être donné à n'importe quelle figurine du joueur, ou même à un autre joueur. Chaque résultat sur cette table fait l'objet d'une section à part, dans les pages suivantes.

Durant certains scénarios, il est tout à fait possible de trouver des objets qui ne sont pas listés parmi les trouvailles ci-dessous. Dans ce cas, le scénario indique les caractéristiques de l'objet trouvé et éventuellement, les limites de son utilisation. Dans le cas où une durée d'utilisation n'est pas précisée, considérez que l'objet est viable lors des prochains scénarios.

TABLE DES TROUVAILLES

Jet de dé	Trouvaille
1 - 6	Ferraille et Bric-à-brac
7 - 12	Consommables
13 - 16	Arme ou Armure
17 - 20	Objet Spécial

**FERRAILLE ET BRIC-À-BRAC** : Des pièces détachées, des vêtements en bon état ou bien d'autres objets utiles à la survie de tous les jours. Pour leurs missions, les Rangers et leurs Compagnons de route n'ont pas un besoin fondamental de ces trouvailles. Elles sont généralement offertes aux communautés voisines afin de leur donner un petit coup de pouce dans leur effort de survie. Le Ranger peut donc choisir de gagner +10 PX ou de faire gagner 1 Point de Progression à l'un de ses Compagnons de route, en récompense de son acte d'entraide.

**CONSOMMABLES** : Les Consommables sont des objets à usage unique qui confèrent à une figurine un avantage temporaire. Cela peut être un médicament, une boisson, quelque chose à manger ou une drogue, cette dernière pouvant déclencher une dépendance (qui devra dans ce cas être notée sur la fiche du personnage). Lors de toute activation durant laquelle une figurine n'est pas au combat, elle peut consacrer une action à utiliser un consommable. Cela peut remplacer l'action de mouvement obligatoire. Les effets sont immédiats et durent jusqu'à la fin du scénario, sauf indication contraire. Une fois que le consommable a été utilisé, retirez-le de la fiche du Ranger.

Pour chaque résultat Consommables sur la table des Trouvailles, faites un jet sur le tableau Consommables ci-dessous. Chaque Consommable est détaillé à la suite du tableau.

TABLE DES CONSOMMABLES	
Jet de dé	Consommable
1	Cacheton de Captagon
2	Comprimé Lynx-Actif
3	Cacheton de Booster
4	Cacheton de D.I
5	Derma-Shield
6	Flacon d'antibiotiques
7	Cacheton de Fast-Sprint
8	Poudre tribale
9	Aspivenin
10	Survival-Fix
11	Bandage désinfecté
12	Injection d'Anabolisant
13	Inhalateur de Corticostéroïdes
14	Gélule de Neuro-CorTeks
15	Ration de nourriture
16	Cacheton tranquillisant
17	Fiole d'acide sulfurique
18	Boule puante
19	Flasque de gnôle
20	Super-Injecteur

**Cacheton de Captagon** : grâce à cette amphétamine, une figurine éprouve un sentiment d'invincibilité lui conférant un bonus de +5 en Volonté et lui permettant d'ignorer toute peur provoquée par une créature Effrayante (Dépendance SD8).

**Comprimé Lynx-Actif** : la vue du personnage devient exceptionnellement aiguisée, lui conférant un bonus de +2 en Tir.

**Cacheton de Booster** : sous son effet une figurine bénéficie d'une action supplémentaire lors de sa prochaine activation (après quoi, le cacheton cesse de faire effet). De ce fait, si elle dispose habituellement de deux actions, elle en gagne une troisième. Aucun personnage ne peut réaliser plus de trois actions par activation. Si la figurine avait déjà trois actions, le cacheton est sans effet. Afin de préserver son organisme, une figurine ne peut consommer qu'un seul cacheton par scénario.

**Cacheton de D.I** : la figurine inflige 1 point de dégât supplémentaire chaque fois qu'elle remporte un combat au corps à corps. Néanmoins, elle subit un malus de -2 en Volonté (Dépendance SD8).

**Derma-Shield** : permet d'administrer une version test d'un sérum militaire visant à renforcer l'épiderme de l'utilisateur. Il bénéficie de +1 en Armure sans malus de Mouvement.

**Flacon d'antibiotiques** : un personnage malade est autorisé à consommer ces antibiotiques avant un scénario. Sa maladie est soignée et il ne souffre plus d'aucune pénalité pour le prochain scénario.

**Cacheton de Fast-Sprint** : ce médicament militaire octroie à celui qui le consomme un bonus de +2 en Mouvement contre un malus de -2 en Volonté.

**Poudre tribale** : le personnage voit sa résistance renforcée et bénéficie de 2 points de Santé temporaires, l'autorisant exceptionnellement à dépasser sa valeur de départ habituelle pour la durée du scénario. Il subit cependant -1 en Volonté (Dépendance SD8).

**Aspivenin** : lancez 1d20. Sur un résultat de 1 à 3, la pompe est défectueuse et ne fonctionne pas. Dans le cas contraire, la figurine est soignée de tout poison affaiblissant son organisme.

NOTE : Si t'entends chuintier dans les broussailles, casse-toi vite fait ! C'est généralement le bruit d'un Spongieux qui vient te sucer mais pas pour le plaisir !

## KATACOMB

C'est tout ce qu'il reste de l'ancienne capitale de la France, Paname. La surface est inhabitable, à cause de pas mal de saloperies qui y traînent. Du coup un bidonville souterrain s'est aménagé au fur et à mesure.

Y'a des bouts de pseudos quartiers montés dans les stations de métro et ça grouille là-dedans, une vraie fourmilière ! C'est un bon endroit pour faire de la récup ou troquer. Y'a quelques distractions et même un putain de cinéma les mecs !

Presque tout est dirigé par le Maréchal, un chefaillon autoproclamé avec une bonne garde rapprochée. Mais y'a quelques stations sensibles dans lesquelles faut pas trop traîner à cause des gangs qui y mènent la danse.

Y'a aussi pas mal de Spongieux dans les tunnels, à cause des zones contaminées, pas loin à la surface. Pour le moment les hommes du Maréchal gèrent mais j'te raconte pas le jour où ils auront plus de quoi repousser les Spongieux comme ça va leur faire mal au cul.

**Survival-Fix** : originaire d'un laboratoire expérimental militaire, cette gélule peut être utilisée au terme d'une partie par un Ranger ou l'un de ses Compagnons de route. Le consommateur gagne +1 à son test de Survie à l'issue de ce scénario. Vous devez décider de son utilisation avant de lancer votre dé.

**Bandage désinfecté** : permet de guérir jusqu'à 5 points de Santé mais n'autorise pas une figurine à excéder son niveau de Santé de départ.

**Injection d'Anabolisant** : ce concentré de testostérone octroie un bonus de +2 en Combat.

**Inhalateur de Corticostéroïdes** : ces puissantes hormones chimiques procurent +5 en Armure à son consommateur. Cependant, chaque fois qu'il vient à être blessé, les points de dégâts infligés par son assaillant sont doublés (Dépendance SD10).

**Gélule Neuro-CorTeks** : ce bijou de biotechnologie militaire confère un bonus de +4 dans les compétences Informatique, Médecine et Perception. La gélule peut être consommée

pendant ou entre deux scénarios. Dans ce dernier cas, son effet prendra fin au commencement du scénario suivant.

**Ration de nourriture** : rassasie immédiatement un personnage affamé, annulant son état de faim et tous les malus qui en découlent. Peut être consommée entre deux scénarios. Dans ce cas, son effet prendra fin au commencement du scénario suivant.

**Cacheton tranquillisant** : la figurine voit son niveau de stress et ses tremblements diminuer. Elle bénéficie d'un bonus de +1 en Tir mais subit un malus de -1 en Combat et -1 en Volonté.

**Fiole d'acide sulfurique** : un Ranger ou un Compagnon de route peut dépenser une action pour jeter cette fiole à n'importe quel point à 8" de lui et en ligne de vue. La figurine ciblée subit immédiatement une attaque à distance. Si elle est touchée, son Armure n'est pas prise en compte, l'acide s'infiltrant partout et la brûlant horriblement.

**Boule puante** : une figurine peut dépenser une action pour jeter cette boule puante à n'importe quel point à 8" d'elle et en ligne de vue. Chaque figurine dans les 6" du point de chute, portant le mot clef Charognard, devra se déplacer vers la source de l'odeur lors de sa prochaine activation. Après quoi, la puanteur se dissipera et le subterfuge prendra fin.

**Flasque de gnôle** : un Ranger qui boit le contenu de cette flasque se galvanise et récupère l'utilisation de l'une de ses capacités héroïques qu'il avait déjà utilisé pendant le scénario (Dépendance SD8).

**Super-Injecteur** : un personnage qui s'injecte ce sérum militaire récupère immédiatement la totalité de sa Santé de départ et est soigné de tout effet de poison, de maladie, de radiation, de faim, de dépendance ou de réduction temporaire de caractéristique. Cette injection peut également être utilisée entre deux scénarios.

## AILLEURS DANS LE MONDE

J'sais pas trop comment ça a tourné pour les autres pays et en fait j'm'en tamponne le coquillard. C'est déjà le bordel chez nous alors ce qui s'passe chez les autres...

**ARMES ET ARMURES SPÉCIALISÉES** : Les conditions d'utilisation des armes et armures spécialisées dans *Rangers of RadBerry* sont les mêmes que dans le livret de base de *Rangers of Shadow Deep* (p.53) excepté le fait qu'elles ne soient pas magiques. Les armes avec les mots clefs *Incendiaire et Dynamo Atomique*, deviennent inutilisables une fois la limite d'utilisation de l'objet atteinte et sont effacées de la fiche du Ranger ou du Compagnon de route.

TABLE DES ARMES ET ARMURES SPÉCIALISÉES

Jet de dé	Arme ou Armure
1	Fusil de précision à visée laser, <i>Assistée</i> (5)
2	Arme à une main Perce-maille, <i>Perforante</i> (3)
3	Grenade Incendiaire, Grenade, <i>Incendiaire</i> (1)
4	Fusil d'assaut, <i>Rafale</i> (5)
5	Bâton équilibré, <i>Blocage</i> (2)
6	Arme à une main, <i>Légère</i>
7	Arme à deux mains, <i>Légère</i>
8	Couteau de combat, <i>Légère</i>
9	Treillis militaire, <i>Camouflage</i> (5)
10	Arc, <i>Incendiaire</i> (5)
11	Flingue avec crosse ergonomique, <i>Assistée</i> (3)
12	Bouclier antiémeute, <i>Blocage</i> (1)
13	Arme à deux mains, <i>Blocage</i> (1)
14	Grenade à fragmentation, <i>Grenade</i> (1)
15	Bâton antiémeute, <i>Dynamo Atomique</i> (3)
16	Poncho militaire, <i>Camouflage</i> (3)
17	Lance de combat tribale à deux main, <i>Perforante</i> (3)
18	Armure tactique légère militaire, <i>Blocage</i> (1)
19	Canon à énergie (portée 12"), <i>Dynamo Atomique</i> (5)
20	Armure Lourde de type E.C.LA, <i>Assistée</i> (5)

**Assistée** : équipement de l'A.R.M.F (Académie Robotique Militaire Française) pourvu d'une amélioration destinée à assister son utilisateur lors de ses actions de combat, lui octroyant un bonus de +1 en Combat pour une arme de corps à corps ou +1 en Tir pour une arme de tir ou pas de pénalité de mouvements pour une Armure, cela jusqu'à la fin de la partie.

**Blocage** : lorsque le porteur de cette arme ou armure perd un combat au corps à corps, il peut utiliser cet objet pour bloquer le coup. Le combat

est tout de même perdu mais le porteur ne subit aucun dommage.

**Camouflage** : à chaque fois que le porteur est la cible d'un tir en environnement forestier, il peut ajouter +3 à son test de Combat. Un personnage ne peut utiliser qu'un exemplaire de ce type d'équipement qui peut être porté avec une armure. Occupe un emplacement d'objet.

**Dynamo Atomique** : à chaque attaque réussie, si la cible subit au moins 1 point de dégât, l'arme projette une réplique d'onde énergétique infligeant 5 points de dégâts supplémentaires à son adversaire.

**Incendiaire** : l'arme dispose d'une certaine quantité de munitions augmentées d'une solution chimique inflammable. Si la cible subit au moins 1 point de dégât, la munition s'enflamme à l'impact, infligeant des blessures par le feu avec un bonus de +2 aux dégâts (+4 contre une créature de type Végétal).

**Grenade** : un personnage peut dépenser une action pour jeter une arme de type Grenade à 8" d'elle et en ligne de vue. La figurine ciblée subit immédiatement une attaque à distance. En cas d'échec, la grenade est défectueuse. En cas de réussite, chaque figurine dans un rayon de 3" du point de chute subit également une attaque à distance avec un modificateur de +3.

**Légère** : l'arme a été conçue à partir d'un matériaux composite extrêmement léger et solide. Elle n'occupe aucun emplacement d'objet. Une figurine n'est autorisée à porter dans son inventaire qu'un seul objet léger à la fois.

**Perforante** : les munitions de cette arme sont faites pour pénétrer les failles des armures les plus robustes. Si la cible subit au moins 1 point de dégât, on considère que sa valeur d'armure est divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur), pour cette touche, au lieu d'utiliser sa valeur initiale.

**Rafale** : lorsqu'elle est utilisée en mode rafale, une arme à feu inflige à son porteur un malus de -2 en Tir mais permet de toucher jusqu'à 3 figurines en une action, à condition qu'elles soient regroupées dans une zone de 3" de diamètre. Si un allié se situe dans la zone d'effet, il subit lui aussi la rafale. La portée des armes à feu tirant en rafale est limitée à 12".

**OBJETS SPÉCIAUX :** Les objets spéciaux sont des outils rares, très convoités et parfois très utiles à la survie des Rangers. Ils peuvent être portés soit par un Ranger, soit par un Compagnon de route. Chaque objet spécial occupe un emplacement dans l'inventaire (à moins que le contraire ne soit indiqué). Certains ont un nombre limité d'utilisations, correspondant au chiffre entre parenthèses indiqué après le nom de l'objet. Une fois que toutes ses utilisations sont épuisées, un objet est détruit et doit être retiré de la fiche du personnage. Toutefois, les objets précédés d'un astérisque (\*) peuvent être conservés et rechargés à l'aide d'une pile entre deux scénarios ou pour une action lors de la partie (qui peut être une action de mouvement).

TABLE DES OBJETS SPÉCIAUX

Jet de dé	Objet spécial
1	Walkman* (1)
2	Masque à gaz (5)
3	M.D.E Faratech (5)
4	Combinaison bio-toxique (3)
5	Fumigène luminescent (1)
6	Pelle
7	Casquette de marque stylée
8	Trousse à outils
9	Haltères de musculation
10	Vieille carte routière annotée
11	Équipement d'escalade
12	Encyclopédie de poche
13	Couteau Suisse
14	Ouvrage de médecine
15	Sac à dos
16	Lampe torche* (5)
17	Lot de Pile (3)
18	Kit militaire (1)
19	Talkie-walkie* (1)
20	Porte bonheur (1)

**Walkman\*** : permet traverser les terres désolées en musique, avec motivation, panache et détermination. Octroie à une figurine qui en est équipée un bonus de +1 en Volonté, +1 en Combat et +1 en Tir. Une fois activé, il reste actif jusqu'à la fin du scénario.

**Masque à gaz** : protection contre certaines émanations toxiques et chimiques. Porté sur le visage, il couvre les entrées des voies respiratoires, les yeux ainsi que d'autres tissus sensibles du visage. Tant qu'elle en est équipée, une figurine est immunisée aux effets des spores et des nuages toxiques. Une fois activé, il reste actif jusqu'à la fin du scénario.

**Module de Dispersion Électromagnétique (M.D.E)** : une figurine équipée d'un M.D.E de chez Faratech Industries est immunisée contre les orages géomagnétiques et les décharges électromagnétiques de toutes sortes.

**Combinaison bio-toxique** : une figurine équipée d'une telle combinaison est immunisée contre les effets des zones toxiques et radioactives. Une fois activée, elle reste active jusqu'à la fin du scénario.

**Fumigène luminescent** : une figurine peut dépenser une action pour jeter le fumigène à 8" de lui et en ligne de vue. Le fumigène s'active d'une vive lumière rouge au point visé, éclairant jusqu'à 6" autour d'elle. Dans la zone éclairée, on peut voir comme en plein jour et ignorer tout malus éventuel lié à l'obscurité partielle ou totale. De plus, la lumière rouge effraie les créatures de type Animal et Végétal qui s'éloignent du point lumineux d'une distance de 6". Les effets du fumigène restent actifs jusqu'à la fin de la prochaine Phase des Rangers.

**Pelle** : une figurine possédant une pelle peut, pour une action, l'utiliser afin de creuser un trou ou enterrer quelque chose, lorsque l'option lui est proposée lors d'un scénario.

**Casquette de marque stylée** : une figurine équipée d'une telle casquette gagne +2 à tous ses tests de Commandement.

**Trousse à outils** : une figurine équipée d'une trousse à outils gagne +2 à tous ses tests de Bricolage.

**Haltères de musculation** : une figurine équipée d'haltères sait entretenir son corps et ses muscles. Elle gagne +2 à tous ses tests de Force.

**Vieille carte routière annotée** : une figurine disposant de cette carte annotée gagne +2 à tous

ses tests d'Orientation et peut bénéficier d'options supplémentaires lors de certaines missions.

**Équipement d'escalade** : une figurine possédant un tel matériel gagne +2 à tous ses tests d'Escalade.

**Encyclopédie de poche** : une figurine équipée d'une encyclopédie gagne +2 à tous ses tests de Savoir de l'Avant.

**Couteau Suisse** : une figurine équipée d'un couteau Suisse gagne +2 à tous ses tests de Survie.

**Ouvrage de médecine** : une figurine équipée d'un ouvrage de médecine gagne +2 à tous ses tests de Médecine.

**Sac à dos** : pour un emplacement, octroie à une figurine 2 emplacements d'objets supplémentaires. Une figurine ne peut porter qu'un seul sac à dos.

**Lampe torche \*** : une figurine équipée d'une lampe torche éclaire jusqu'à 12" autour d'elle. Elle peut ainsi voir comme en plein jour et ignorer tout malus éventuel lié à l'obscurité partielle ou totale, dans la limite de sa vision. Une fois allumée, elle reste active jusqu'à la fin du scénario et consomme 1 utilisation.

**Lot de Piles** : une figurine possédant un lot de piles peut recharger un objet spécial en sa possession, dont le nom est précédé d'un astérisque (\*), entre deux scénarios ou lors de la partie en cours, pour une action (ce peut être une action de mouvement). Le lot de piles n'occupe pas d'emplacement d'objet. Après toutes ses utilisations, il est effacé de la fiche du Ranger.

**Kit militaire** : lorsque cet objet est trouvé, sélectionnez un Atout dans la liste des Atouts. Le possesseur du kit militaire peut dépenser une action pour utiliser cet Atout. Après quoi, le kit est vide et définitivement inutilisable

**Talkie-walkie \*** : en cas d'urgence, la figurine peut utiliser ce Talkie-walkie durant la partie afin d'envoyer un message de détresse à ses alliés. Effectuez un jet sur la table des renforts. Une figurine du type désigné surgit sur le terrain à la fin de la prochaine Phase des Rangers, au centre d'un bord de table désigné aléatoirement. Ce renfort est contrôlé par le joueur ayant lancé l'appel de détresse. Lorsque la partie prend fin, s'il est toujours en vie, l'allié quitte l'équipe pour retourner à ses affaires.

TABLE DES RENFORTS	
Jet de dé	Renfort
1 - 3	Civil
4 - 13	Bleusaille
14 - 18	Coursier de l'Apocalypse
19 - 20	Survivaliste

**Porte bonheur** : une figurine équipée de ce porte bonheur peut faire appel à sa bonne étoile pour relancer, une fois par scénario, n'importe quel test qu'elle vient d'effectuer et qui ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être accepté.



FOF, FEAUF ? FAUF ?

Alors ça, c'est un truc dont j'ai entendu parler un jour du côté de Noirmont mais j'en sais pas grand chose. Paraîtrait qu'un groupe se fait appeler comme ça et qu'ils s'activent dans la région. J'ai bien essayé d'en savoir plus mais on m'a dit de fermer ma gueule au risque d'attirer l'attention. Moi je pense que c'est encore une secte ou un truc du genre. C'est à la mode par les temps qui courent, histoire de se donner de l'importance.

## LES MISSIONS

(voir livre de règles fr p.58)

Les missions présentées dans cette conversion de règles se déroulent dans l'univers post-apocalyptique de *RadBerry* dont le point de départ est le 23 novembre 2030, soit environ plus de 30 ans après le cataclysme responsable de la fin du monde tel que nous le connaissons. Bien que ces règles vous le présentent tel quel, vous ne serez pas des Rangers au début de l'aventure mais aspirerez à le devenir. Les deux premières missions de ce livret vous accompagneront vers cet objectif tout en vous présentant succinctement l'univers de *RadBerry*. Vous commencerez donc votre périple comme simples survivants d'un point de vue scénaristique mais toute règle faisant référence aux « Rangers » ou aux « Héros » vous concernera directement.

*Rangers of RadBerry* s'adresse aux joueurs chevronnés de *Rangers of Shadow Deep* ayant bouclé de nombreuses missions mais aussi aux débutants, découvrant l'univers et les mécaniques de Joseph A. MCCULLOUGH. Ainsi, il faut considérer la Mission 1 : Les survivants, composée d'un unique scénario, comme une mission d'initiation. Il est néanmoins essentiel pour les habitués de ne pas la négliger, cette dernière introduisant vos personnages dans l'histoire. Toutes les missions et scénarios présents dans ce livret doivent être joués dans l'ordre.

À l'avenir, d'autres missions destinées à étoffer le background de *RadBerry* pourraient voir le jour et certaines pourraient même être jouées de manière indépendante, à conditions d'avoir au moins réussi les Missions 1 et 2. Il est à noter que le terme « Héros », qu'il soit utilisé dans les règles, les scénarios ou les missions, englobe les Rangers, les Compagnons de route et tout allié en jeu.

### STATION RADIOASTRONOMIQUE

Je crois qu'il y a un ancien truc qui s'appelait le Pôle des Étoiles. Y'a pas mal d'antennes et de paraboles dans tous les sens. D'ailleurs, elles font sacrément la gueule. J'suis jamais allé voir de très près, la zone m'inspire pas confiance. J'ai même croisé des chiffonniers qui préfèrent contourner le secteur... J'ai jamais su pourquoi et eux non plus je crois. C'est con. Peut-être un rapport avec TTT qui est tagué sur le bâtiment principal...

## MISSION 1

# LES SURVIVANTS

Cette mission est composée d'un unique scénario d'introduction à *RadBerry*

*Tout s'est passé si vite... L'assaut fut si soudain, si violent... Jusque-là votre communauté s'était préservée des raids de pillards. Vous étiez relativement bien cachés, loin des vestiges de grands axes routiers, à la limite des frontières de Glouville, la terre des mutants « civilisés ». Les rumeurs de radiations héritées de l'antique centrale nucléaire de Belleville suffisaient à éloigner toute menace potentielle... Malheureusement, les attaques de ce genre s'étaient multipliées dans la région depuis quelques mois et malgré tout, vous vous pensiez alors introuvables, intouchables... Personne ne fut épargné et vous ne devez votre survie qu'à votre instinct de préservation, ou votre lâcheté. Vous avez très vite compris qu'il était vain de lutter contre les forces qui vous assaillaient et sans prendre le temps de ramasser quoi que ce soit, vous avez fui le plus loin possible, vers l'ouest, sans jamais vous retourner, sans jamais vous arrêter tandis que la culpabilité vous rongait de l'intérieur.*

*À force de détours et sans carte routière pour vous guider, vous avez fini par vous perdre au beau milieu de nulle part alors que le soleil de novembre, d'une pâleur préoccupante, décline lentement pour céder sa place à l'obscurité. Frigorifiés, épuisés et vacillants, vous êtes sur le point de craquer et vous morfondre sur le sort de votre communauté lorsque vous apercevez au loin un petit bâtiment à l'allure sinistre qui pourrait vous servir d'abri pour la nuit, au bord d'une vieille route de campagne défoncée, bordée d'arbres morts. Avec un peu de chance, vous espérez même y trouver de quoi vous équiper et vous sustenter. L'endroit paraît désert mais vous restez toutefois méfiant. L'apocalypse vous a légué d'éternelles mauvaises surprises...*

### FIGURINES POUR LA MISSION

- 5+ Rats Mutants Énormes
- 5+ Rats Mutants Géants
- 5+ Mutants Sauvages Boiteux
- 1 Tique Monstrueuse

### MISE EN PLACE

Cet unique scénario prend place sur une table en 75 x 75 cm (soit 30" x 30") représentant un terrain sauvage et desséché par endroits.

Au centre de la zone de jeu, placez **une** vieille route morcelée, large d'environ 4", qui traverse en ligne droite la table d'un bord à l'autre.

Disposez à 9" du centre d'un coin de table déterminé aléatoirement **une** épave de voiture.

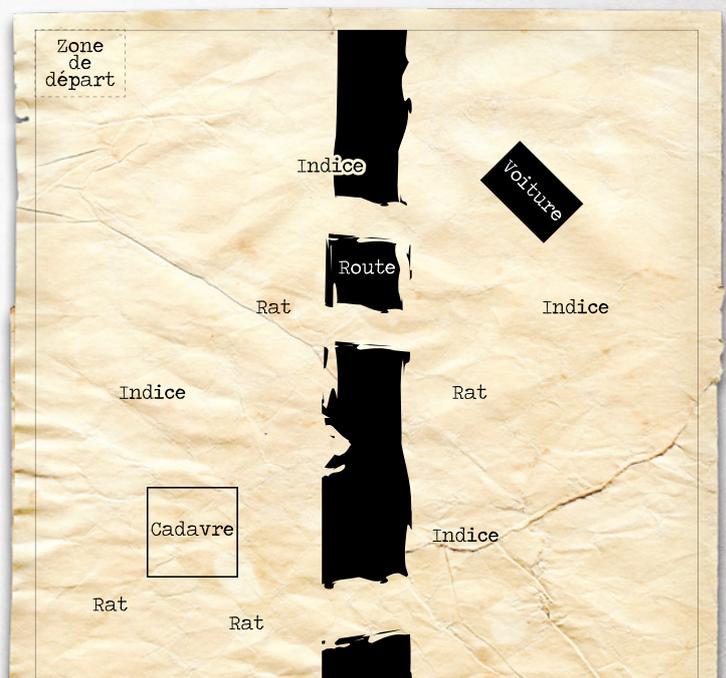
Dans le coin opposé, positionnez **un** bâtiment en ruine d'au moins 4" de côté, à 5" des bords de table. Il peut disposer d'une ou plusieurs entrées. C'est un lieu de squat entouré de vieux mobilier et de débris. Placez **un** cadavre en son centre. La zone est considérée comme un terrain difficile.

Placez 2 Rats Mutants Énormes à 4" du centre du bâtiment et 2 autres à 4" du centre de la route, chacun dans une direction aléatoire.

Disposez 4 marqueurs Indice à 8" du centre de la table, chacun dans une direction aléatoire, espacés les uns des autres d'au moins 8".

Déterminez aléatoirement un coin de table autre que celui où se trouvent le bâtiment et la voiture. C'est le **point d'entrée** des héros. Ils doivent être déployés dans une zone de 4" x 4".

Couvrez le reste du terrain de débris en tout genre, d'arbres et buissons morts.



Exemple de mise en place

## RÈGLES SPÉCIALES

Constituez une pioche d'Indices, composée des cartes **As Noir à 4 Noir**. Quand un héros se déplace au contact d'un marqueur Indice, son action prend fin aussitôt. Il pioche une carte Indice et consulte la table correspondante ci-dessous. Retirez ensuite le marqueur Indice de la table.

Constituez ensuite une pioche d'Événements, composée des cartes **As Rouge à 8 Rouge**. À chaque fin de tour, piochez une carte Événement et consultez la table correspondante.

Le véhicule et le cadavre dans le bâtiment sont considérés comme des **points d'Interactions**. Chacun est lié à un texte descriptif dans la **Table des Interactions**. Lorsqu'un héros arrive à son contact, il peut dépenser une action (qui peut être un celle d'un mouvement) pour interagir avec l'élément. Dans ce cas, il doit immédiatement lire la ligne du tableau correspondante.

Du fait de leur fuite, on considère que les héros débutent la partie **sans matériel**. Ainsi, toutes les armes et outils sélectionnés lors de la création du personnage sont **verrouillés et inutilisables** jusqu'à

ce qu'une règle n'indique le contraire. La seule exception **concerne les Atouts** des héros qui eux, peuvent être utilisés dès le début de l'aventure.

Le **point clef** de ce scénario est l'intérieur du bâtiment.

Tous les points d'Interaction et indices doivent être examinés **avant la fin du huitième tour de jeu** sans quoi le scénario est considéré comme un échec, marquant la fin des aventures des héros.

## MODE ÉPIQUE

Lors de la mise en place, mettez 2 Mutants Sauvages Boiteux à 4" du centre de la voiture, chacun dans une direction aléatoire espacés d'au moins 4" les uns des autres. Remplacez les Rats Mutants Énormes par des Rats Mutants Géants. Tous les points d'Interaction et indices doivent être examinés avant la fin du sixième tour de jeu.

TABLE DES INDICES

CARTE	INDICE
As Noir	<b>La nuit s'annonce fraîche</b> : vous découvrez une zone jonchée de branches mortes. Les nuits étant glaciales en ce mois de novembre et n'ayant rien de plus que vos vêtements pour vous couvrir, vous ramassez de quoi vous chauffer jusqu'au lendemain. Le personnage qui s'attelle à la tâche doit immédiatement réaliser un test de Survie (SD8). En cas de réussite, notez que vous avez ramassé du bois sec.
2 Noir	<b>Puits effondré</b> : vous manquez de tomber dans un trou béant d'environ 120 cm de diamètre. En y regardant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'un vieux puits effondré. Tout au fond, il semble y avoir de l'eau. Le personnage qui examine les lieux doit effectuer immédiatement un test de Bricolage (SD10) afin de réparer le mécanisme de poulie pour y puiser de l'eau. En cas de réussite, notez que vous avez réparé le puits et trouvé de l'eau. En cas d'échec, le reste du puits s'effondre au fond du trou profond de plusieurs mètres, réduisant à néant votre espoir d'étancher votre soif.
3 Noir	<b>Repas de famille</b> : vous tombez presque nez à nez avec deux Mutants Sauvages Boiteux en train de dépecer les restes d'un gros rat, à l'abri des regards. Votre présence est clairement ressentie comme une agression et une tentative de vol de pitance évidente. Placez deux Mutants Sauvages Boiteux, côte à côte, n'importe où à 2" de la figurine ayant fouillé l'emplacement du marqueur Indice.
4 Noir	<b>Festin du pauvre</b> : vous repérez un rat bien en chair, deux fois plus gros que ceux déjà croisés dans les environs, occupé à farfouiller dans les détritrus. Placez un Rat Mutant Géant, à 2" du personnage ayant révélé le marqueur Indice, dans une direction aléatoire. Doublez sa Santé de départ. Si vous parvenez à le tuer, notez que vous avez de quoi manger ce soir.

TABLE DES INTERACTIONS

CARTE	INTERACTION
Cadavre	<p><b>Une odeur de mort</b> : vous découvrez le corps amaigri d'un homme étendu au sol, le teint verdâtre. Vous le pensiez mort mais il est seulement inconscient et très fiévreux. A ses côtés, vous trouvez une sacoche, visiblement déjà pillée. Il reste cependant une lettre que vous lisez à haute voix pour vos compagnons (lire immédiatement le texte « Lettre du cadavre » qui se trouve à la fin du scénario).</p> <p>Le personnage qui inspecte le corps doit immédiatement effectuer un test de Perception (SD8). En cas d'échec, poursuivez la partie. En cas de réussite : vous remarquez que ce que vous preniez pour de l'embonpoint est en réalité une tique de la taille d'un melon, fermement accrochée à son ventre (notez que vous avez repéré la tique). L'homme étant de toute façon condamné, vous tuez sans hésitation la tique qui dans un mécanisme d'autodéfense expulse un venin mortel dans le corps de sa victime, l'achevant pour de bon.</p>
Voiture	<p><b>Coffre</b> : lorsque vous tentez d'ouvrir le coffre, vous constatez malheureusement que ce dernier est bloqué. Le personnage qui tente de l'ouvrir doit immédiatement effectuer un jet en Force (SD8). En cas d'échec, vous vous coupez sur une excroissance rouillée et subissez 2 dégâts. Dans tous les cas, le coffre finit par s'ouvrir, révélant un corps grignoté par un rat qui s'échappe à votre vue, par un trou étroit, sous le véhicule. À côté du cadavre, vous trouvez des outils et des armes. Chaque personnage, y compris les compagnons, est autorisé à « déverrouiller » 2 objets de son inventaire pour la partie. Placez un Rat Mutant Énorme, à 2" du personnage ayant ouvert le coffre, dans une direction aléatoire.</p>

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

CARTE	ÉVÉNEMENT
As Rouge	<p><b>Fous furieux</b> : ce qui n'était qu'un vrombissement lointain se précise dangereusement. Un véhicule fou traînant plusieurs cadavres traverse la route à vive allure, d'un bout à l'autre. À son bord, une bande de pillards totalement ivres tire tout azimuth autour d'elle. Tous les héros doivent immédiatement effectuer un test de Furtivité (SD8). Ceux qui ont échoué sont victimes d'un tir à +2. Enfin, tout personnage, ami ou ennemi, se trouvant sur la route à ce moment là doit réussir un test d'Acrobatie (SD10) ou subir une touche à +2.</p>
2 Rouge	<p><b>On y voit moins bien</b> : le jour décline et l'obscurité s'installe progressivement. La portée de tir est réduite à 12" jusqu'à la fin du scénario.</p>
3 Rouge	<p><b>Pluie fine</b> : une petite pluie désagréable commence à humidifier vos vêtements. À moins que vous ne passiez le reste du scénario dans le bâtiment pour vous abriter, vous êtes frigorifiés et subissez -1 en tir et au corps à corps.</p>
4 Rouge	<p><b>Un vrai dépotoir</b> : un personnage trébuche sur une vieille cantine métallique aux trois-quart enterrée. Il la dégage prudemment afin d'en inspecter le contenu en espérant y trouver quelque chose d'utile. Vous êtes chanceux et dénicher des outils et des armes. Chaque personnage, y compris les compagnons, est autorisé à « déverrouiller » 2 objets de son inventaire pour la partie.</p>
5 / 6 Rouge	<p><b>Mutant Sauvage</b> : placez un Mutant Sauvage Boiteux à 2" d'un bord de table aléatoire.</p>
7 Rouge	<p><b>Tique Monstrueuse</b> : placez une Tique Géante à 2" d'un coin de table aléatoire. Toute créature présente sur la table ne se déplace jamais dans une direction l'obligeant à s'approcher de la tique. Cette dernière ne prend pour cible que les héros.</p>
8 Rouge	<p><b>Crise d'angoisse</b> : un héros déterminé aléatoirement doit immédiatement effectuer un test de Volonté (SD12). S'il échoue, il est à bout de forces et subit le contrecoup de sa fuite loin des pillards ayant décimé sa communauté. En pleine crise d'angoisse, il ne peut pas s'activer durant le prochain tour.</p>

## LA LETTRE DU CADAVRE

Salut Hugo !

J'espère que les Coursiers de l'Apocalypse sauront te trouver et te délivrer cette lettre à temps. Dis-moi, ça roule depuis tout ce temps ? Tu sais, ça me manque grave de boire des coups avec toi ! Ici, on s'emmerde et on serre les fesses à cause des pillards qui s'aventurent un peu plus souvent près du bled. Heureusement qu'on a ce bon vieux Neunoeil et ses jumelles pour gueuler depuis son clocher quand une bande de péquins prend la direction de Sarlon ! Ça nous laisse le temps de sortir les pétoires pour les accueillir mais bon, à part les quelques poivrots qui nous servent de chasseurs au village, personne n'est vraiment doué pour toucher quoi que ce soit. C'est que du vent. Tant que ça dissuade ça passe. Mais va savoir, si jamais il y a une bande un jour qui nous cherche vraiment ? Et s'il n'y avait que ça... J'ai entendu parler de bestioles bizarres de plus en plus nombreuses dans la région. Des sortes de plantes à deux pattes ou je sais pas quoi, qui attaquaient les voyageurs dans les lieux où la végétation est assez dense... Tout fout le camp ! Enfin, bien plus que d'habitude. C'est pourquoi il fallait que je te parle d'un truc super important !

J'ai croisé un mec de Glouville venu faire un bout de commerce chez Pettelune. Il m'a parlé d'un gars qui veut remettre de l'ordre dans tout ce merdier, enfin dans ce qu'il reste du Berry et au-delà. Il se fait appeler le Ranger du Berry, mais son vrai nom c'est Miguel Lopez ! Le mec, je sais pas si c'est encore un allumé du cigare mais je sais pas pourquoi, j'ai envie d'y croire ! Son but c'est de créer un groupe entraîné pour faire le ménage chez nous, améliorer la coordination entre nos communautés et mettre en place une force dissuasive contre ces salopards de pillards ! Il a donné rendez-vous à tous les gars et toutes les nanas du coin motivés, au refuge du Muton Noir, à côté des ruines de Oizon, fin novembre ! Mec ! Viens avec nous ! Ce sera comme au bon vieux temps et on va devenir des putains de Rangers !

Ced.

## DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

Si les personnages ont examiné tous les points d'Interaction et indices avant la fin du 8ème tour de jeu et ont survécu, ils pourront poursuivre leurs aventures avec la **Mission 2 : Tempête au Muton Noir**, bien déterminés à trouver ce fameux Miguel Lopez et devenir des Rangers. Toutes les figurines débutent le prochain scénario avec tous leurs points de Santé et tout leur matériel (armes, armure et outils). Les Rangers gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

- +1 XP pour chaque Rat Mutant Énorme tué.
- +3 XP pour chaque Mutant Sauvage Boiteux tué.
- +3 XP si la Tique Monstrueuse a été tuée.
- +5 XP si vous ouvrez le coffre de la voiture sans vous blesser.
- +5 XP si vous avez trouvé du bois sec.
- +5 XP si vous avez réparé le puits.
- +5 XP si vous avez trouvé de quoi manger le soir.
- +5 XP si vous avez repéré la tique sur le cadavre.
- +10 XP pour avoir découvert le lieu de rendez-vous fixé par Miguel Lopez, au Muton Noir.

## MODE ÉPIQUE

- +2 XP pour chaque Rat Mutant Géant tué.



AUTORAD N°6 : Avant, on l'appelait l'autoroute du soleil. Maintenant, c'est juste une simple route, envahie par la végétation et les nids de poule. Elle part de Katacomb et c'est l'accès le plus direct pour aller jusqu'à Mars. Mais vu qu'elle passe pas loin du campement des Awaks, je vous laisse deviner qui patrouille régulièrement dessus..

## JOHNNY VIVANT ?!



Durant mon périple suicidaire du côté de chez les Awaks, j'ai croisé un gars du genre fan hardcore de Johnny. Le mec m'a dit que la légende était encore en vie à coup sûr, quelque part dans les terres dévastées. Il l'aurait croisé par hasard y'a quelques années, sur la route en pleine patrouille Awaks, avec un autre gars zarbi, avec un nom à coucher dehors. Les Awaks, ils étaient prêts à les saigner tous les deux, bien salement, surtout que le Johnny, il avait pris sacrément cher avec cette putain de fin du monde et personne l'avait reconnu. Jusqu'à ce que le vieux chante Ma Gueule ! Un truc à en faire vibrer toute la tôle du camion ! C'était lui, obligé ! Les pillards n'ont pas pu résister à la puissance de sa voix et comme envoûtés, ils ont pris en STOP les deux gus pour les déposer prêt du Bouillon avec l'intime conviction d'avoir vécu un instant mystique... Sans doute qu'ils avaient trop abusé du pétard moi j'dirais...

## MISSION 2

# TEMPÊTE AU MUTON NOIR

Cette mission est composée de 3 scénarios

*Vous approchez des ruines éparses de l'ancien village de Oizon. Il ne vous reste que quelques kilomètres à parcourir avant votre arrivée au Mutton Noir, le refuge ouvert aux voyageurs du RadBerry et des terres ravagées. Là-bas, vous espérez rencontrer Miguel Lopez, celui qui se fait appeler le Ranger du Berry et qui a lancé un appel à volontaires, pour monter un groupe de Rangers entraînés. Comme Lopez, vous êtes attachés au Berry et souhaitez vous battre pour le préserver, lui et ses survivants, de toutes les saloperies nées de l'apocalypse. Un moyen également de vous racheter et d'enfouir la culpabilité d'être les seuls survivants de votre communauté. Vous espérez franchement que ce Ranger du Berry a un projet carré car vous êtes sérieusement motivé ! Vous comptez lui apporter votre soutien sans faille et espérez tous devenir à ses côtés les premiers Rangers du Berry !*

*Tandis que vous progressez avec précaution, à l'affût du moindre danger, vous guettez de temps en temps le ciel avec appréhension. En effet, une masse de nuages sombres et agités, chargés d'éclairs tantôt couleur verdâtre, tantôt couleur de feu, semble progresser lentement mais sûrement tout droit dans votre direction. L'événement climatique n'est pas passé inaperçu aux yeux de vos compagnons qui partagent votre inquiétude. Vous hâtez tous le pas, craignant de vous ramasser un agadieu du tonnerre d'ici peu et espérez vite atteindre le Mutton Noir .*

### FIGURINES POUR LA MISSION

- 4+ Rats Mutants Énormes
- 6+ FourmiRads
- 4+ Chiens Affamés
- 4+ Pillards Petites Frappes
- 4+ Pillards Durs à Cuire
- 4+ Civils
- 4+ Veghoms Végétatifs
- 3+ Plantes Sporeuses
- 1 Veghom Alpha
- 1 Pillard Flingueur
- 1 RobCop

### SCÉNARIO 1 TOUS AUX ABRIS

*Vous pensiez contourner Oizon par sécurité mais afin de gagner au plus vite le refuge du Mutton Noir, vous coupez par les ruines de l'ancien village. À l'entrée, votre groupe fait la rencontre de Pesteux dont la destination est la même que vous. Agissant comme le ferait un bon Ranger, vous et vos compagnons de route prenez de l'avance, afin de reconnaître et sécuriser le terrain jusqu'au refuge, avant le passage des nomades.*

*Alors que vous progressez jusqu'au cœur des ruines, votre regard vagabonde ça et là, à la recherche d'objets potentiellement récupérables.*

*Mais de toute évidence, l'endroit a été ratissé en profondeur depuis le cataclysme, il y a plus de 30 ans. La végétation y a largement repris ses droits, enterrant pour de bon les vestiges d'un passé fantomatique et légendaire.*

*Soudain, des cris de douleur, couverts de rires aigus et de chocs terribles, vous tirent de votre rêverie. Alerte, vous tentez de localiser l'origine des plaintes et hâtant le pas, vous arrivez en vue d'un croisement encadré de bâtiments en ruines. Au loin, devant vous, gît la carcasse d'une voiture couchée sur le flanc, cachant à vos yeux une scène d'agression évidente. Votre mission est claire en tant qu'aspirants Rangers du Berry : intervenir au plus vite, avant que la victime ne cède sous les coups meurtriers d'une bande de barbares sanguinaires. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à sécuriser la zone pour les voyageurs en retrait.*

*Le cran de sûreté de vos armes est à présent levé. Vous n'êtes pas encore Rangers du Berry, mais vous en avez le cœur vaillant ! Vous avancez d'un pas rapide et furtif, bien déterminés à réussir votre sauvetage, non sans oublier la terrible tempête sur vos talons...*

### MODE ÉPIQUE

Remplacez tous Pillards Petites Frappes par des Pillards Durs à Cuire et les Rats Mutants Énormes par des Rats Mutants Géants.

## RÈGLES SPÉCIALES

Constituez une pioche d'Indices, composée des cartes **As Noir à 5 Noir**. Ensuite, constituez une pioche d'Événements, composée des cartes **As Rouge à 8 Rouge**.

Quand un personnage se déplace au contact d'un marqueur Indice, son action prend fin aussitôt. Il pioche une carte Indice et consulte la table correspondante ci-dessous. Retirez ensuite le marqueur Indice de la table.

Tant que les pillards ne vous ont pas repéré, ils encerclent la victime et la battent à mort. À chaque fin de Phase d'événement, elle subit **1** point de dégât. Sa Santé initiale est de **12**.

Tous les pillards s'écartent de **1"** de la victime, dès qu'un héros termine son déplacement dans la ligne de vue de l'un d'entre-eux, même si ce n'est pas encore la Phase des créatures. Si un pillard vient à être contacté par la figurine d'un héros, il est surpris et n'a pas le temps de bouger. À partir de ce moment, le compteur de dégâts infligés par les pillards à la victime s'arrête.

Après qu'ils aient été repérés par les pillards, l'un des personnages en ligne de vue peut, pour une action, tenter de les intimider afin de provoquer leur fuite. Le héros doit alors effectuer un test de Commandement (**SD18**). En cas de réussite, les pillards s'enfuient dès leur prochaine activation, par le bord de table le plus proche. Si les héros échouent au test de Commandement, les pillards poursuivent le combat jusqu'à la mort.

S'il n'y a plus de pillard à moins de **3"** de la victime, elle est considérée comme libre. Elle doit alors être traitée comme l'un de vos compagnons avec les caractéristiques d'un Civil. Sa Santé est égale aux points restants suite aux coups reçus.

À n'importe quel moment, si la victime vient à mourir, en atteignant **0** points de vie, le scénario est un échec et prend fin. Il n'y a pas de point clé dans ce scénario. Pendant la Phase d'événement de chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte Événement et consulter la table dédiée.

Ce scénario dure **au maximum 8 tours** au terme desquels les pillards survivants s'enfuient.

## MISE EN PLACE

Ce scénario se joue sur une table de **90 x 90 cm** (soit **36" x 36"**) représentant un terrain sauvage dans sa grande majorité. Les héros doivent être placés au centre d'un bord de table, dans une zone de **4"** de large par **3"** de profondeur.

Disposez **quatre** bâtiments en ruine d'environ **6"** de côté. Placez-les au centre de la table de façon à former un croisement. Les bâtiments sont espacés d'environ **6"**. L'intérieur des ruines est considéré comme du terrain difficile.

À **9"** du centre du bord de table opposé à celui des héros, placez **une** carcasse de véhicule longue de **4"** minimum. Couchée sur le flanc, elle doit bloquer sur la largeur de route la ligne de vue des héros. Derrière la voiture, placez **une** figurine de Civil qui sera **la victime**. Celle-ci est encerclée par **deux** Pillards Petites Frappes et **un** Pillard Flingueur, au contact socle à socle avec elle.

Placez **deux** Rats Mutants Énormes, à **6"** du centre de la table, chacun dans une direction aléatoire et à au moins **6"** les uns des autres.

Placez **un** marqueur Indice au centre de la table puis **deux** autres à **6"** de celui-ci, chacun dans une direction aléatoire.

Disposez **deux** tas de détritrus à **9"** d'un coin de table différent, chacun déterminé aléatoirement. Placez **un** marqueur Indice sur chaque tas.

Couvrez le reste du terrain de quelques ruines annexes, d'arbres morts, d'arbres fleuris et de petits gravas pour montrer que malgré tout, la nature a repris ses droits en ces lieux.

TABLE DES INDICES	
CARTE	INDICE
As Noir	<b>Fourmilière</b> : en soulevant quelques débris, le personnage découvre un trou béant dans la terre, d'environ 1 mètre de diamètre. Remplacez le marqueur Indice par un élément symbolisant l'entrée d'une fourmilière. Placez 4 FourmiRads au contact de cette dernière, à l'opposé du personnage ayant révélé l'indice. Les FourmiRads ne sont pas affectées par les terrains difficiles.
2 Noir	<b>Cadavre</b> : vous tombez nez à nez avec le corps inanimé d'un Junkie dont le corps est encore chaud et les doigts grignotés jusqu'au sang. Faites immédiatement un test de Médecine (SD12) pour essayer d'en déterminer la cause (si vous avez réussi, notez que « vous avez diagnostiqué le cadavre »). Quelque soit le résultat, vous en déduisez que cette dépouille ne va pas tarder à attirer les charognards. Placez immédiatement deux figurines de Chien Affamé dans un coin de la table, déterminé aléatoirement.
3 Noir	<b>Pause pipi</b> : vous surprenez un pillard en train de pisser tranquillement, un radio cassette Boombox sur l'épaule dont la musique semble faire vibrer les murs des ruines. Placez un Pillard Petite Frappe n'importe où à 2" de la figurine ayant découvert le marqueur Indice. Si le pillard est tué, le personnage récupère la radio cassette Boombox qui s'est cassée durant le combat (cela ne prend pas de place d'objet dans l'inventaire). À la fin de la partie, le personnage peut tenter de récupérer quelques pièces détachées en réussissant un test de Bricolage (SD10).
4 Noir	<b>Rat Mutant Énorme</b> : placez un Rat Mutant Énorme n'importe où à 2" de la figurine ayant fouillé l'emplacement du marqueur Indice.
5 Noir	<b>Trouvaille</b> : traitez le marqueur Indice comme un marqueur Trouvaille. Si ce dernier est détenu par un personnage à la fin du scénario, vous pourrez faire un jet sur la Table des Trouvailles pour découvrir ce que vous avez déniché.



TABLE DES ÉVÉNEMENTS	
CARTE	ÉVÉNEMENT
As Rouge	<b>Voyageur</b> : un voyageur émerge d'un coin aléatoire de votre bord de table de départ. Ce dernier tente de gagner aussi vite que possible le coin de table opposé. À chaque Phase des Compagnons, il se déplace de 9" vers son point de sortie, en évitant autant que possible les créatures. Il peut être pris pour cible à tout moment par ces dernières et ne se défendra que s'il y est obligé. Utilisez le profil du Civil dans le Bestiaire. Si le voyageur vient à mourir, sa dépouille peut être fouillée. Lancez 1d20. Sur un résultat de 15 ou plus, vous dénicher une Trouvaille.
2 Rouge	<b>Coincé</b> : un héros, déterminé aléatoirement, se coince la jambe dans un amas de ferraille emberlificoté et tranchant. S'il réussit immédiatement un test en Pièges (SD8), il parvient à se dégager calmement sans conséquence. Dans le cas contraire, le personnage panique et subit une attaque de combat avec un bonus de +0, tandis qu'il s'extirpe brutalement.
3 Rouge	<b>Violence</b> : les cris des agresseurs se font plus forts et les coups semblent plus violents à en juger par les gémissements de la victime. Désormais, cette dernière subit 2 points de dégâts, à chaque début de Phase d'événement, tant que les Pillards l'encerclent. Ne pas tenir compte de cet événement si les Pillards vous ont repéré.
4 Rouge	<b>Chute</b> : le sol se dérobe soudainement sous les pieds d'un héros déterminé aléatoirement. Ce dernier tombe dans les restes d'une vieille cave humide et puante. A son prochain tour, le personnage devra réussir un test en Escalade (SD8) afin de remonter à la surface et agir normalement. S'il échoue, il restera coincé et pourra de nouveau tenter sa chance lors de son prochain tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réussisse. Tant qu'il est coincé, le personnage ne peut pas cibler ou être ciblé par une autre figurine, amie ou ennemie.
5 / 6 Rouge	<b>FourmiRad</b> : placez une FourmiRad, au centre d'un bord de table déterminé au hasard.
7 Rouge	<b>Rat Mutant Énorme</b> : placez un Rat Mutant Énorme à 2" d'un tas de débris, dans une direction aléatoire.
8 Rouge	<b>Chien affamé</b> : placez un Chien Affamé, au centre d'un bord de table déterminé au hasard.

## DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

Si les Rangers et la victime ont survécu, vous pouvez poursuivre la mission avec le scénario 2 : Visite de courtoisie. Toutes les figurines débutent le prochain scénario avec tous leurs points de Santé. Les Rangers gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

- +1 XP pour chaque Rat Mutant Énorme tué.
- +2 XP pour chaque FourmiRad et Pillard Petite Frappe tué.
- +3 XP pour chaque Chien Affamé tué.
- +4 XP pour chaque Pillard Flingueur tué.
- +5 XP pour chaque marqueur Indice dévoilé.
- +15 XP si le départ des pillards a été négocié avec succès.
- +15 XP si la victime termine le scénario en vie.
- +5 XP si le voyageur termine le scénario en vie.
- +5 XP si vous avez diagnostiqué avec succès le Junkie (mort d'une overdose).
- +5 XP si les pièces détachées ont été extraites avec succès de la radio cassette Boombox.
- +5 XP s'il n'y a plus aucune créature hostile sur la table à la fin du 8ème tour de jeu.

## MODE ÉPIQUE

- +2 XP pour chaque Rat Mutant Géant tué.
- +3 XP pour chaque Pillard Dur à Cuire tué.

## SCÉNARIO 2 TOUS AUX ABRIS

*Après votre périple dans les ruines voisines, vous voici enfin à l'abri, entre les murs du fameux refuge du Mutton Noir ! Mais cela n'a pas été sans conditions : afin d'assurer la sécurité de tous les voyageurs, le patron, Charles Maffroy, exige que toute arme lui soit remise le temps du séjour. Désireux de conserver de bonnes relations locales, vous vous pliez au règlement.*

*Vous vous occupez ensuite du blessé sauvé de justesse puis, vous vous reposez quelques longues minutes. Vous prenez alors conscience du monde qui vous entoure, de la musique, des distractions offertes, des rires et de la convivialité des lieux ! La réputation du Mutton Noir n'a pas été volée et même perdu au milieu de nulle part, il dispose de sa propre alimentation électrique, chose très rare quant on sait qu'il est difficile de conserver en bon état des appareils à cause des tempêtes électromagnétiques !*

*Malgré l'approche du déluge, l'ambiance bat son plein. Mais les rires s'éteignent lorsqu'un véhicule appartenant aux Awaks, les pillards les plus redoutés de la région, se gare brusquement devant le refuge. Tout le monde pense à un raid éclair mais étonnement, les crapules viennent en paix... Porteurs d'un message de leur Dieu vivant à l'attention du patron des lieux, Charles, ils exécutent leur tâche puis vont se poser dans un coin du refuge, attendant le passage de l'orage. La clientèle hésite alors entre braver la tempête apocalyptique qui se profile dehors et celle qui pourrait éclater au sein même du refuge...*

*Vous constatez que les Awaks, ont conservé leurs armes, personne n'ayant osé les en délester à l'entrée. Gardant un œil sur eux, vous faites comme si de rien n'était puis allez au contact de l'équipe du Mutton Noir et ses clients. Vous espérez glaner quelques infos et trouver le Ranger du Berry afin de lui soumettre votre candidature.*

### MODE ÉPIQUE

Remplacez toutes les figurines Petites Frappes par des Durs à Cuire. Remplacez le Flingueur par un Exécuteur.

### CAMPMENT DES AWAKS

Dans la catégorie, endroit où faut pas mettre tes miches, y'a le campement des Awaks. C'est une bande de pillards sanguinaires qui a établi sa base dans les restes d'un avion militaire.

Généralement, c'est pas conseillé de s'approcher de ces tarés mais j'ai dû traiter une fois avec eux. J'sais pas comment j'ai géré pour m'en sortir vivant et entier mais putain, ces mecs sont vraiment pas nets !

On les reconnaît à leur visage noir barré de blanc pour la plupart. Ils font partie des rares survivants à posséder des véhicules encore en état de marche avec de l'essence et s'en servent pour chasser les survivants isolés dans les terres dévastées. Ça paraît pas comme ça mais ils ont le bras long les mecs. Rien que d'avoir des véhicules c'est surpuissant !

### MISE EN PLACE

Ce scénario se joue sur une table de **90 x 90 cm** (soit **36" x 36"**) représentant un terrain sauvage dans sa grande majorité.

Placez en diagonale **un** très grand bâtiment représentant le Mutton Noir et formant une zone de **14" x 16"** environ, au centre de la table. Le centre d'une des plus petites largeurs doit comporter **une** porte mesurant **au moins 2"** de largeur. Il s'agit de **l'unique** entrée du bâtiment (ou de la zone). Si vous ne disposez pas d'un bâtiment suffisamment grand, vous pouvez utiliser **plusieurs** bâtiments et clôtures formant un espace fermé de **14" x 16"**, au sein duquel il est facile de circuler.

Pour ce scénario, vous devrez utiliser **des figurines** ainsi **qu'un véhicule** comme points d'Interactions, afin de simuler des actions possibles avec les personnages. **Chacune** sera liée à un texte descriptif dans la Table des Interactions et aura un emplacement spécifique sur la table de jeu :

- **Charles Maffroy** : doit être placé à l'intérieur du bâtiment, côté entrée, à **2"** du coin droit.
- **Jean-Guy Lagoutte** : doit être placé à l'intérieur du bâtiment, côté entrée, à **2"** du coin gauche.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Alicia Müller** : doit être placée au fond du bâtiment, à **2"** du coin droit.
- **Furia, la coursière d'Awaks** : une figurine Pillard Flingueur doit être placée **au centre** du bâtiment.
- **Camion des Awaks** : doit être placé à **9"** du coin de table faisant face à l'entrée du bâtiment. L'un des flancs doit faire face à l'entrée principale.

Placez ensuite **quatre** figurines Pillards Petites Frappes à **4"** du **centre** du bâtiment, dans une direction aléatoire.

Placez **deux** Chien Affamés, chacun au **centre** d'un bord de table différent et déterminé aléatoirement.

Placez **trois** marqueurs Indices à **9"** des coins de tables libres.

Les Rangers débutent dans le fond du bâtiment, à gauche, dans une zone de **4" x 4"**.

Couvrez le reste du terrain de carcasses de voitures, d'arbres morts, de ferrailles éparses et l'intérieur du refuge de mobilier des années 80 / 90.

Lorsqu'un héros se déplace au contact d'une Interaction, son action prend fin immédiatement. Il consulte alors le texte lié au(x) personnage(s) rencontré(s) et en applique les effets éventuels. Les figurines servant de point d'Interaction ne peuvent pas être ciblées par les héros ou les créatures et n'interviendront dans aucun combat, à moins que cela ne soit précisé autrement. **Attention**, l'Interaction avec **Furia** n'est possible qu'à partir du **troisième tour**.

Quand un héros se déplace au contact d'un marqueur Indice, son action prend fin aussitôt. Il pioche une carte Indice et consulte la table correspondante ci-dessous. Retirez ensuite le marqueur Indice de la table.

Les Rangers et leurs Compagnons de Route débutent le scénario **sans armes**, exception faite de leurs Atouts. Ils sont donc tous **désarmés**. Leur équipement est consigné à l'entrée du Muton Noir et ne peut être récupéré que sous certaines conditions. Lorsqu'il **quitte** le bâtiment, un Héros **peut** dépenser **une action** pour récupérer ses armes. Lorsqu'il **rentre** dans le bâtiment, un Héros **doit obligatoirement** dépenser **une action** pour récupérer ses armes ou il reste dehors.

Tant que les portes du refuge sont gardées, il n'est pas possible de tracer de ligne de vue au travers et aucune créature de type Animal ne peut pénétrer dedans.

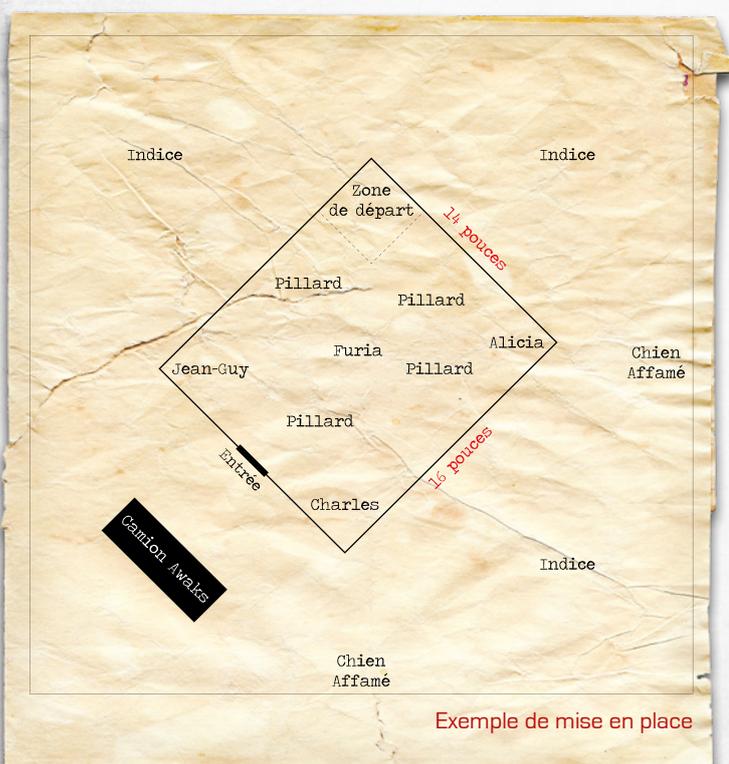
Constituez une pioche de cartes Événements, composée des cartes **As, 3, 5, 7 et 9 Rouge**. Le **9 Rouge est mis de côté** pour le moment. Durant les Phases d'événement des tours **1, 3, 5, 7 et 9**, les joueurs doivent piocher une carte événement.

Constituez une pioche de cartes Indices composée des cartes **As, 2, 3 et 4 Noire**. À chaque fois qu'un indice est trouvé, piochez une carte et consultez la Table des Indices.

Si elle n'a pas été déclenchée avant, l'Interaction « Furia la coursière d'Awaks » s'active **au septième tour** de jeu.

Le **point clé** dans ce scénario est l'intérieur du Muton Noir, au centre du bâtiment.

Ce scénario dure **10 tours** au terme desquels les Awaks en vie s'en vont avec leur véhicule.



Exemple de mise en place

TABLE DES INDICES	
CARTE	INDICE
As Noir	<b>Bogdan le Pesteux</b> : vous croisez Bogdan, l'un des pesteux rencontrés dans les ruines voisines, furetant à côté d'un tas de débris, en bon récupérateur qu'il est. Pour vous remercier d'avoir sécurisé le chemin jusqu'au Muton Noir, il vous offre un paquet fait d'un pochon en plastique. Traitez le cadeau comme un marqueur Trouvaille. Si ce dernier est détenu par un héros à la fin du scénario, vous pourrez faire un jet sur la Table des Trouvailles afin de découvrir ce que Bogdan vous a offert.
2 Noir	<b>Karl Borowski</b> : vous faites la connaissance d'un voyageur au regard fou, à l'affût des moindres bruits suspects autour de lui. Il tient un discours délirant sur des claquements dans les fourrées et vous met en garde ! Il vous assure que « Ils » approchent avec leurs claquements terrifiants, que « Ils » l'ont suivi ! Karl sombre dans son délire en invoquant le feu purificateur et vous demande soudainement si vous avez un briquet. Vous n'avez même pas le temps de lui répondre qu'il file en marmonnant des propos inintelligibles.
3 Noir	<b>Gaston Pettelune</b> : vous sympathisez avec le vieux Gaston Pettelune, un habitué des lieux. Il se présente comme collectionneur de vieilleries, conservateur de la mémoire Historique et Culturelle mais aussi et surtout vigneron habitant la communauté de Sarlon où il produit son vin du Domaine Pettelune. Il insiste d'ailleurs pour vous faire goûter sa dernière cuvée. Le héros concerné doit réussir un test de Survie (SD10). En cas d'échec, il subit un malus de -1 au Combat et au Tir jusqu'à fin du scénario. En cas de réussite, l'alcool vous rend euphorique et sûr de vous. Jusqu'à la fin du scénario, le héros gagne alors un bonus de +1 en Volonté et +1 en Armure.
4 Noir	<b>Chien affamé</b> : alors que vous farfouillez dans un tas de ferraille sans grande conviction, vous êtes surpris par un grognement. Placez un Chien Affamé, à 2" de votre position dans une direction au hasard.

TABLE DES INTERACTIONS	
CARTE	INTERACTION
Charles Maffroy	<b>Bureau</b> : à cause des pillards Awaks dans le refuge, vous êtes mal à l'aise sans vos armes. Vous tentez de négocier avec Charles Maffroy, le patron du refuge, pour les récupérer. Le héros concerné doit réussir un test de Commandement (SD18). En cas de réussite, les Rangers et leurs Compagnons reprennent immédiatement leurs armes. Dans le cas contraire, Charles ne se laisse pas convaincre.
Jean-Guy Lagoutte	<b>Atelier</b> : vous croisez Jean-Guy, le Bricolo-Concierge du Muton Noir, en plein bidouillage. Il lui manque malheureusement des pièces détachées pour réparer le robot de sécurité du refuge. Si les héros ont récupéré les pièces sur la Boombox du précédent scénario, ils peuvent les donner à Jean-Guy en échange d'une Trouvaille. Si cette dernière est détenue par un héros à la fin du scénario, vous pourrez faire un jet sur la Table des Trouvailles pour découvrir ce qu'il vous a échangé.
Furia coursière de Awaks	<b>Coin Arcade</b> : sous l'œil amusé de leur lieutenant, la ténébreuse Furia, messagère d'Awaks, plusieurs pillards s'accaparent une partie du Muton Noir où ils s'abreuvent de bières, affalés dans des canapés ou agglutinés à une vieille borne d'arcade. Beuglants excessivement, ils indisposent fortement le reste de la clientèle. Placez la carte 9 Rouge dans la pioche d'Événements et mélangez le paquet. Dès la prochaine Phase des créatures, toutes les figurines de pillards effectueront désormais une action de déplacement aléatoire.
Alicia Müller	<b>Infirmierie</b> : vous retrouvez la personne que vous avez sauvé d'une mort certaine dans les décombres de Oizon. Il est encore sous le choc et tient des propos incohérents mais se remet doucement. Alicia, l'infirmière, vous remercie néanmoins d'avoir risqué votre vie pour le sauver et en échange, elle vous accorde gratuitement un soin de vos blessures, en cas de besoin. Jusqu'à la fin du scénario, l'un de vos héros peut aller au contact d'Alicia et peut, pour une action, bénéficier d'un seul et unique soin lui restaurant 5 points de Santé.

Camion des Awaks	<p><b>Camion</b> : dans le cas où l'Événement <i>Bagarre générale</i> a déjà été révélé, cette Interaction doit être ignorée. Voici le camion dans lequel les Awaks sont arrivés. Il n'y a personne au volant et les clefs ne sont pas sur le contact. Le héros concerné doit réaliser un test en Perception (SD10). En cas de réussite, il se rend compte que d'autres pillards armés attendent patiemment à l'arrière du véhicule, prêts à bondir en cas de baston. Par précaution, le héros décide de bloquer discrètement la sortie du camion.</p>
------------------	--

TABLE DES ÉVÉNEMENTS	
CARTE	ÉVÉNEMENT
As Rouge	<b>Chien affamé</b> : placez un Chien Affamé au centre d'un bord de table déterminé au hasard.
3 Rouge	<b>Rock'n'roll</b> : les enceintes de la chaîne HIFI du refuge se mettent à cracher un morceau de Hard Rock des années 80 qui a de quoi motiver les plus paresseux. Jusqu'à la fin du scénario, les héros gagnent +1 en Combat, en Tir et en Volonté.
5 Rouge	<b>La tempête approche</b> : le ciel s'assombrit et prend une teinte légèrement verdâtre. Les nuages chargés s'amoncellent au dessus du Muton Noir et la pluie commence à tomber. Les murs vibrent des coups de tonnerres s'écrasant avec violence à plusieurs kilomètres d'ici, provoquant des plaintes craintives et geignardes dans le bétail du refuge. La visibilité est maintenant réduite. La portée maximale de tir est de 12" jusqu'à la fin du scénario.
7 Rouge	<b>Chiens affamés</b> : placez deux Chiens Affamés, chacun dans un coin de table aléatoire.
9 Rouge	<p><b>Bagarre générale</b> : un échange verbal entre un client du Muton Noir et un Awaks tourne mal. Le client égorge le pillard à l'aide d'un couteau de combat dissimulé dans ses fringues. La sécurité du refuge n'a pas le temps d'intervenir et la buvette tourne à l'affrontement général. Une corne de brume vous perçant les tympans résonne entre les murs, activée par l'un des Awaks agressé.</p> <p>Le camion des pillards démarre et son moteur rugit tel un lion enragé. Conduit par les Awaks qui y étaient cachés, il fonce vers le Muton Noir, en défonce la porte d'entrée avec fracas et termine sa course au centre du refuge, le klaxon vociférant tout azimut. Toutes les figurines sur le passage du camion, qu'elles soient amies ou ennemies, sont écartées d'un pouce à l'opposé du camion. Chaque héros bousculé doit réussir un test d'Acrobatie (SD10) ou subir une touche à +2 en combat. À partir de ce moment, les portes du refuge ne sont plus gardées.</p> <p>Placez ensuite trois figurines de Pillards Durs à Cuire à l'arrière du camion des Awaks (si la sortie du véhicule a été bloquée par les héros, les figurines seront placées durant la prochaine Phase d'événements). Toutes les autres figurines de pillards sur la table de jeu deviennent hostiles et agissent normalement, à chaque Phase de créature, selon les actions des créatures maléfiques décrites dans le livre de règles.</p> <p>Alicia Müller et Jean-Guy Lagoutte sont occupés à mettre les clients du refuge en sécurité pendant que les Rangers et leurs Compagnons de Route interviennent. Ils ne peuvent pas se déplacer ou attaquer. En revanche, ils peuvent tous deux être pris pour cibles.</p> <p>Charles Maffroy assiste les Rangers et est désormais traité comme un Compagnon de Route, jusqu'à la fin du scénario (utilisez le profil du Pillard Exécuteur).</p> <p>S'ils ne les possèdent pas déjà, chaque héros peut récupérer ses armes pour une action, quelque soit sa position dans le Muton Noir et cela jusqu'à la fin du scénario.</p> <p>Si Alicia, Jean-Guy ou Charles voient leur Santé réduite à 0, la mission est un échec. L'affrontement vire au bain de sang et votre aventure se termine ici.</p>



*Awaks voit tout ! Awaks nous guide !  
Ah Dieu ! Que la guerre est jolie !  
Avec ses chants ses longs loisirs !*

*Les obus miaulaient un amour à  
mourir, Un amour qui se meurt est  
plus doux que les autres, Ton souffle  
nage au fleuve où le sang va tarir,  
Les obus miaulaient. Entend's chanter  
les nôtres, Pourpre amour salué par  
ceux qui vont périr. Entend's cette  
folie qui nous illumine et nous rend  
vivants ! Nous sommes nés et morts  
en ce monde pour survivre au nez des  
cloportes !*

*Je suis un putain de cloporte !  
Je suis l'unique d'entre-tous qui a  
tout rigolé dans cette putain de fosse !  
J'ai gagné le respect d'Awaks et  
trouvé ma place parmi ses Yeux !*

*Awaks voit tout ! Awaks nous guide !  
Ah Dieu ! Que la guerre est jolie !  
Avec ses chants ses longs loisirs !*

*L'Exécuteur.*

### DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

Si les Rangers ont survécu, vous pouvez poursuivre la mission avec le scénario 3 : Claquements dans la nuit. Toutes les figurines ayant survécu sont soignées de 10 points de Santé (sans dépasser leur maximum) pour le début du prochain scénario. Les Rangers gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

- **+3 XP** pour chaque Chien Affamé et Pillard Dur à Cuire tué.
- **+2 XP** pour chaque Pillard Petite Frappe tué.
- **+10 XP** pour la mort de Furia la coursière.
- **+15 XP** si vous avez réussi à convaincre Charles Maffroy de récupérer vos armes, avant la Bagarre.
- **+5 XP** pour chaque marqueur Indice révélé.
- **+5 XP** si vous avez bloqué temporairement les pillards embusqués à l'arrière du camion.
- **+5 XP** si vous avez résisté à l'alcool de Gaston Pettelune.
- **+5 XP** si tous les pillards ont été éliminés à la fin du scénario.

### MODE ÉPIQUE

- **+6 XP** pour la mort Pillard Exécuteur.

### SCÉNARIO 3 CLAQUEMENTS DANS LA NUIT

*La nuit est enfin tombée sur le Muton Noir. La tempête est à sa porte, grondant terriblement et fouettant la toiture de ses vents mortels chargés de projectiles acérés. La porte du refuge a été réparée à la hâte après l'assaut des Awaks, dont le camion et les corps ont été évacués. Elle semble tenir bon mais la clientèle reste prostrée et inquiète du ciel qui pourrait lui tomber sur la tête. Vous n'en menez pas large non plus mais essayez de vous montrer un peu moins affectés, en particulier par les coups de tonnerre répétés qui viennent s'écraser non loin du refuge. Vous ne savez pas si cela est le fruit de votre imagination mais il vous semble entendre également des claquements répétés à l'extérieur du Muton Noir.*

*Inutile de dire que depuis l'affrontement avec les Awaks, l'ambiance s'est vite dégradée et le moral n'est pas au beau fixe. Visiblement, il n'y a pas de blessés graves suite à l'attaque des pillards à laquelle vous avez miraculeusement survécus. Il y aura des conséquences, cela ne fait aucun doute, les Awaks étant un clan puissant de la région. Cela dit, vous préférez ne pas y penser pour le moment et gérer les problèmes les uns après les autres, à commencer par le cas de Miguel Lopez avec lequel vous n'avez pas pu établir de contact. Vous espérez qu'il n'a pas été pris dans la tempête sans quoi vous ne rencontrerez jamais le fameux Ranger du Berry.*

*Prenant votre rôle à cœur, vous décidez donc de faire le point sur les besoins des voyageurs et du personnel du Muton Noir. C'est à ce moment précis qu'une explosion sourde retentit et que l'obscurité totale s'installe dans le refuge. De toute évidence le générateur extérieur a été touché par la foudre et il n'y a plus de courant. La panique se répand lentement mais sûrement au sein de la clientèle tandis que les claquements se font plus intenses. Décidément, la nuit risque d'être longue...*

#### LES ORAGES MAGNÉTIQUES

Depuis et même avant le cataclysme, on s'est tapé masse d'orages magnétiques dans la tronche et l'effet pas cool, c'est qu'ça a tué petit à petit les appareils électriques. On trouve encore des systèmes fonctionnels mais c'est rare et cher. Le top, c'est ceux protégés avec le système FARADAY TECH, mais là, ça coûte un bras !

### MISE EN PLACE

Ce scénario prend place sur une table de 90 x 90 cm (soit 36" x 36") représentant un terrain sauvage dans sa grande majorité.

Dans le coin en haut à droite de la table, placez un très grand bâtiment représentant le Muton Noir et formant une zone de 14" x 16" environ, à 2" des bords. Le centre d'une des plus petites largeurs doit comporter une porte mesurant au moins 2" de largeur. Il s'agit de l'unique entrée du bâtiment (ou de la zone). Si vous ne disposez pas d'un bâtiment suffisamment grand, vous pouvez utiliser plusieurs bâtiments et clôtures formant un espace fermé de 14" x 16", au sein duquel il est facile de circuler.

Placez une ferme en ruine dans le coin gauche de la table, en bas à 3" des bords. Elle possède deux pièces formant une ligne. La salle la plus petite, tout à gauche, mesure 6" x 6" et la plus grande, tout à droite, mesure 8" x 6". Les deux salles sont connectées dans la plus petite largeur par une porte. La plus large des pièces possède une seule entrée, du côté opposé à la porte. Il y a plusieurs fenêtres dans la grande salle mais aucune dans la petite.

Placez un arbre mort pour représenter un très vieux chêne, à 6" du coin haut gauche de la table.

Pour ce scénario, vous devrez utiliser des figurines et certains marqueurs de décors comme points d'Interactions. Chacun sera lié à un texte descriptif dans la Table des Interactions et aura une position spécifique sur la table de jeu :

- **Alicia Müller** : doit être placée à l'intérieur du Muton Noir, côté entrée, à 2" du coin droit.
- **Jean-Guy Lagoutte** : doit être placé à l'intérieur du Muton Noir, côté entrée, à 2" du coin gauche.
- **Prosper le Maudit** : doit être placé au fond du Muton Noir, à 2" du coin gauche.
- **Générateur Dynamo Atomique** : doit être placé au centre de la plus petite salle de la ferme.

Placez un marqueur Indice au centre de la grande salle de la ferme en ruine et un au pied de l'arbre mort, dans une direction au hasard.



TABLE DES INDICES	
CARTE	INDICE
As Noir	<b>RoundUp Ready (3)</b> : vous découvrez au milieu de vieux bidons usagés un vaporisateur contenant encore un peu d'herbicide. Cet objet occupe un emplacement et permet, d'effectuer une action de combat à +5 contre toute créature de type Végétal. 3 utilisations.
2 Noir	<b>Morceau de tôle</b> : vous dénîchez un morceau de tôle qui sera parfait pour vous protéger des projectiles en pleine tempête. Occupe un emplacement d'objet.
3 Noir	<b>Trouvaille</b> : traitez le marqueur Indice comme un marqueur Trouvaille. Si ce dernier est détenu par un héros à la fin du scénario, vous pourrez faire un jet sur la Table des Trouvailles pour découvrir ce que vous avez dénîché.
4 Noir	<b>Plante Sporeuse</b> : alors que vous scrutez l'obscurité, vous êtes surpris par un bruissement de feuilles anormal. Placez une Plante Sporeuse, à 2" de votre position dans une direction au hasard.
5 Noir	<b>Pile Dynamo Atomique</b> : vous dénîchez une source d'alimentation puissante et rarissime, sans doute égarée par un marchand peu soigneux. Occupe un emplacement d'objet.
6 Noir	<b>Cadavre fumant</b> : ce que vous preniez pour un petit tas de détritûs est en fait un squelette humain recroquevillé en position fœtale. Une légère fumée s'échappe des os qui semblent crépiter faiblement. Un sac à dos portant le symbole des Coursiers de l'Apocalypse gît à quelques centimètres de la dépouille. Vous trouvez dedans quelques lettres et une lampe torche qui vous permet d'éclairer et tirer désormais jusqu'à 12" autour de vous, en cas d'obscurité totale. Réalisez un test de Médecine [SD12]. Si vous réussissez, notez sur votre fiche que vous avez identifié le corps et la cause de la mort.

TABLE DES INTERACTIONS	
CARTE	INTERACTION
Alicia Müller	<b>Bureau</b> : vous voyez Alicia Müller, dans un bloc opératoire improvisé, en plein examen de Charles Maffroy, son patron, visiblement affecté par une blessure purulente sur le flanc thoracique droit. Étant confrontée à quelque chose qu'elle n'avait jamais vu encore, elle sollicite votre diagnostic, si tant est que vous vous y connaissiez. Effectuez un test en Médecine [SD12]. En cas de réussite, vous identifiez le mal qui affecte Charles Maffroy. Dans le cas contraire, vous haussez les épaules, désolé de ne pouvoir aider Alicia. En cas d'échec, un autre héros peut tenter d'aider Alicia en se rendant auprès d'elle.
Jean-Guy Lagoutte	<b>Atelier</b> : vous vous rendez à l'atelier où le fameux Bricolo-Concierge s'affaire à réparer en urgence le robot de sécurité du Muton Noir, RobCop, tombé en panne il y a quelques jours. Il dispose enfin de toutes les pièces requises mais la réparation nécessite également la reprogrammation du robot, ce qui n'est pas dans ses compétences. Effectuez un test en Informatique [SD12]. Si vous réussissez, vous relancez le programme de RobCop. Le robot est dès lors et jusqu'à la fin du scénario considéré comme l'un de vos Compagnons avec le profil indiqué dans le Bestiaire. En cas d'échec, l'opération est trop complexe pour vous et votre intervention plante complètement le programme d'Intelligence Artificielle.
Prosper le Maudit	<b>Zone technique</b> : vous allez à la rencontre de Prosper, le technicien de génie du Muton Noir, qui s'active à rassembler du matériel pour la réparation du générateur. Vous lui proposez de l'aider à accomplir sa tâche. Dès lors et jusqu'à la fin du scénario, Prosper est considéré comme l'un de vos Compagnons avec le profil suivant : Mouvement 6, Combat +0, Tir +0, Armure 10, Volonté +0, Santé 10, Couteau de combat, Bricolage +6.
Générateur Dynamo Atomique	<b>Ferme en ruine</b> : vous constatez le point d'impact de la foudre, tout près du générateur. Une chance qu'il n'ait pas été directement touché. Sa réparation va s'avérer délicate. Effectuez un test de Bricolage [SD14]. Si votre groupe possède une Pile Dynamo Atomique, ajoutez +2 à votre test. En cas de réussite, le courant est relancé, annulant immédiatement tout malus de visibilité à l'intérieur du Muton Noir. En cas d'échec, vous pouvez retenter votre chance au prochain tour de jeu.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS	
CARTE	ÉVÉNEMENT
As Rouge	<b>S.O.S d'un terrien en détresse</b> : un appel de détresse du Ranger du Berry est capté sur le talkie-walkie d'un client du Muton Noir. Salement blessé à la jambe par un Veghom, il demande de l'aide en urgence pour être mis à l'abri. Placez une figurine représentant Miguel Lopez, alias le Ranger du Berry, au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement et traitez-la comme un Compagnon de Route jusqu'à la fin du scénario avec les caractéristiques suivantes : Mouvement 4, Combat +2, Tir +2, Armure 11, Santé 6 et Volonté +5 (armé d'un Flingue et d'une Arme à une main). Si le Ranger du Berry meurt, le scénario est un échec.
2 Rouge	<b>Arrêt cardiaque</b> : tandis qu'il est soigné d'une blessure par Alicia Müller, Charles Maffroy, est victime d'un arrêt cardiaque. Quand bien même l'infirmière du refuge parvient à relancer son cœur, l'événement affecte gravement la population du Muton Noir, vous compris. Jusqu'à la fin du scénario, les héros subissent un malus de -2 en Volonté.
3 Rouge	<b>Veghom</b> : Déterminez un bord de table aléatoirement et placez un Veghom Végétatif en son centre.
4 Rouge	<b>Coup de foudre</b> : la foudre s'abat à 12" du centre de la table, dans une direction aléatoire. Toute figurine située à 3" ou moins du point d'impact subit une touche à +5 et est propulsée à 6" dans une direction aléatoire. Tout obstacle rencontré, ou bord de table atteint, stoppe une figurine repoussée, sans dégât supplémentaire.
5 Rouge	<b>Veghom</b> : Déterminez un bord de table aléatoirement et placez un Veghom Végétatif en son centre.
6 Rouge	<b>Projectile</b> : La violence de la tempête emporte tout sur son passage, chargeant l'air de projectiles dangereux. Un héros déterminé aléatoirement se trouvant à l'extérieur subit une touche à +2. Si le héros visé possède un morceau de tôle pour se protéger, ajoutez +3 à son armure durant la résolution de cet événement.
7 Rouge	<b>Accalmie</b> : la tempête faiblit un moment et le vent souffle moins fort. Le malus de Tir et de Mouvement dû à la pluie et au vent affectant tous les héros est annulé.
8 Rouge	<b>Effondrement</b> : une des salles de la ferme en ruine, déterminée au hasard, s'effondre. Toute figurine à l'intérieur ou dans les 2" de la salle subit immédiatement une attaque de tir avec un bonus de +2, à moins qu'elle ne réussisse un test en Acrobatie (SD12). Si la salle ciblée est celle du générateur, il sera nécessaire de déblayer les gravats, au pris d'une action, en réussissant un test de Force (SD12) pour accéder de nouveau à ce dernier.
9 Rouge	<b>Chiens affamés</b> : placez deux Chiens Affamés, chacun dans un coin de table aléatoire.

## DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

Si Miguel Lopez est en vie à la fin du scénario, les Héros ont réussi leur mission et pourront poursuivre leurs aventures au cours de futures missions ou scénarios uniques, en tant que Rangers accomplis. Toutes les figurines débutent le prochain scénario avec tous leurs points de Santé. Les Rangers gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

- +2 XP pour chaque Plante Sporeuse tuée.
- +3 XP pour chaque Chien Affamé tué.
- +10 XP pour chaque Veghom Végétatif tué.
- +10 XP si vous avez réussi à éliminer le Spongieux.
- +5 XP si vous avez identifié le corps et les causes de la mort (il s'agit du Coursier de l'Apocalypse nommé Voltaire, visiblement victime de l'attaque d'un Spongieux auquel il n'a pu échapper.).
- +5 XP si Prosper le Maudit termine le scénario à plus de 0 en Santé.
- +10 XP si vous avez réussi à reprogrammer le RobCop du Muton Noir.
- +10 XP si vous avez identifié le mal dont souffre Charles Maffroy (empoisonnement par un Veghom)
- +15 XP si vous avez réussi à réparer le générateur du Muton Noir.
- +5 XP s'il n'y a plus aucune créature hostile sur la table à la fin du 10ème tour de jeu.

## MODE ÉPIQUE

- +15 XP pour la mort du Veghom Alpha.

2030

**25 novembre :** Tempête au Muton Noir.  
On a bien failli tous y rester mais on  
a sauvé le Ranger du Berry !

**24 décembre :** Le mouvement des Rangers  
du Berry est officialisé par Miguel Lopez.  
Yeah ! Anton Lazowski, William Maffroy et  
Frédéric Lemoine sont les premiers membres  
recrutés et on a vite suivi derrière !  
Charles Maffroy, le patron du Muton Noir,  
nous a offert la possibilité d'utiliser  
temporairement son établissement comme  
QG, le temps de trouver une base propre  
à nos activités.

2031

**15 janvier :** Départ des Rangers à la  
recherche d'un campement de survivalistes  
dont faisait partie Roger Dechiray, le con  
qui a déclenché la baston générale avec les  
Awaks (dont les conséquences tarderont  
pas à nous retomber sur la gueule...)  
Selon William, il y a beaucoup de matériel  
à récupérer, genre tentes, médicaments,  
rations de survie, armes, munitions et bien  
d'autres équipements utiles. Le campement  
serait caché à proximité de la Dernière  
Cathédrale. L'expédition s'annonce bien  
merdique mais on est des pros et on va tout  
déchirer ! Ou l'inverse, la suite nous le dira !

## BESTIAIRE

(voir livre de règles fr p.84)

Le bestiaire présente les caractéristiques d'individus et de créatures que les personnages pourront potentiellement croiser dans la France de *Rangers of RadBerry* et obéit aux mêmes règles que celui du livre de base *Rangers of Shadow Deep*.

À l'instar des Compagnons de route, certains profils du bestiaire sont pourvus d'une ou plusieurs aptitudes spéciales propres à leur archétype dont l'utilisation et les effets en jeu sont entièrement détaillés.

Plusieurs profils listés ici n'apparaissent pas dans les missions 1 et 2. Ils sont destinés à de futurs scénarios ou pour mettre en scène vos propres aventures.



**Animaux sauvages :**

Plusieurs animaux sauvages, issus de zones de captivité ou bien cachés dans leur environnement naturel, ont su s'adapter aux rudes conditions post-apocalypse. Généralement, ces espèces restent loin de l'Homme mais lorsque la faim les tiraille ou qu'elles se sentent menacées sur leur territoire, elles mettent tout en œuvre pour repousser leur extinction définitive.

Félin						PX : 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
8	+2	+0	10	+2	10	Animal.

Gorille						PX : 6
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+4	+0	12	+6	14	Animal.

Loup enragé						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
8	+1	+0	10	+0	6	Animal, Maladie (SD8).

Ours						PX : 6
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+4	+0	12	+2	16	Animal, Grand.

**Automates :**

Les robots autonomes sont plutôt rares et très peu diversifiés. Le modèle le plus connu est celui du RobCop de l'Académie Robotique Militaire Française d'avant cataclysme. Néanmoins, certains voyageurs ont déjà rapporté l'existence d'autres robots, dont la fonction n'a jamais été élucidée. Leur apparence est très différente des modèles RobCop et sont, d'après les témoignages, souvent camouflés dans un amas de tissus sales et déchirés, cliquetant quand ils se déplacent, à l'instar des lépreux au Moyen-Âge. L'hypothèse la plus répandue est qu'il s'agit de vieux prototypes de l'Académie ayant miraculeusement résisté au cataclysme et aux nombreuses tempêtes électromagnétiques. Leur démarche saccadée et cliquetante leur a valu le surnom d'automates et même s'ils ont la réputation d'être inoffensifs, bien peu sont ceux qui osent les approcher, si ce n'est les plus motivés des récupérateurs, dans l'espoir de les démonter et les dépouiller de toutes leurs pièces mécaniques.

Automates						PX : 1
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+0	+0	10	+0	8	Robot, Ne peut être effrayé. N'attaque que s'il est agressé.

**Bétail :**

Il peut arriver, durant leurs aventures, que les Rangers croisent du bétail, qui ne constitue pas une menace en soit mais au contraire, qu'ils devront protéger. S'il n'y a pas de caractéristiques spécialement définies pour le scénario, utilisez le profil suivant.

Bétail						PX : 1
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	8	+0	4	Animal.

## Gibier :

Autrefois très commun dans les forêts européennes, cette catégorie de mammifères s'est fortement raréfiée du fait des conditions de vie difficiles et de la chasse intensive des populations survivantes. C'est une proie très convoitée pour sa chair et sa fourrure. La raréfaction du gibier n'enlève rien à la dangerosité de certains mammifères, de par leurs mutations surprenantes, surtout lorsqu'il s'agit de défendre leur territoire.

Cerf						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	11	+2	10	Animal, Gibier.

Lapin coriace						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
8	+0	+0	6	+0	4	Animal, Gibier.

Sanglier ravageur						PX : 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	+0	12	+2	12	Animal, Gibier.

## Chien Affamé :

Après le cataclysme, de nombreux chiens se sont retrouvés livrés à eux-même. Pour survivre, ils se sont regroupés en meutes sauvages. Si généralement le rôle de charognards leur convient, ils deviennent vite agressifs et s'attaquent aux vivants lorsque la faim les tenaille depuis trop longtemps.

Chien Affamé						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
8	+2	+0	10	+0	6	Animal, Charognard.

**Civil** : profil identique à celui du livre de règles fr p.85. En revanche, il est Désarmé.

## Fanatique :

À défaut de mener une existence normale dans un monde ravagé, une part des survivants a sombré dans la folie fanatique, qu'elle soit idéologique ou religieuse, sous l'égide d'un faux prophète et la promesse d'une quelconque terre promise ou d'une rédemption. Toutes celles et ceux qui n'adhèrent pas à leur culte sont des hérétiques et méritent simplement la mort, de préférence violente et spectaculaire, au cours de rituels servant d'exutoires, afin de contenter leur Dieu ou ce en quoi ils croient.

Dévot						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	+0	10	+3	8	Arme à une <b>OU</b> deux mains, Fanatique.

Prophète						PX : 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+2	10	+5	10	Flingue, Couteau de combat, Fanatique.

**Sermon enflammé** : à moins qu'il ne soit engagé au corps à corps, le prophète déclame un sermon passionné et soutenu tant qu'il est vivant. Avant de l'attaquer, une figurine doit réaliser un test de Volonté (SD10). En cas d'échec, elle boit les paroles du prophète et ne peut se résoudre à l'interrompre, jusqu'à sa prochaine tentative. En cas de réussite, la figurine ignore définitivement ses affabulations et l'attaque sans hésitation.

**FourmiRad :**

Ces fourmis exposées à des sources radioactives et d'autres procédés bio-toxiques depuis le cataclysme forment une nouvelle espèce pouvant atteindre la taille d'un gros chat. Leur exposition régulière à des environnements radioactifs les rendent luminescentes. Leurs galeries souterraines constituent une immense fourmilière dont on ne connaît pas les limites. Ces insectes se montrent rarement agressifs si ce n'est pour défendre, à l'aide de leurs soldats, la proximité de leur colonie ou sécuriser l'acheminement de ressources essentielles.

FourmiRad						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	8	+0	4	Insecte, Radiations (SD4).

FourmiRad Soldat						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	10	+0	8	Insecte, Radiations (SD8).

**Junkie :**

Pour pallier aux horreurs nées du cataclysme, une part des survivants s'est abandonnée dans un monde d'illusions et de délires toxicomanes. Lorsque le manque de drogue est trop important, le désespoir et la folie les submerge au point d'attaquer à vue n'importe qui.

Junkie						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
4	+0	+0	10	+0	6	Désarmé.

Junkie Ravagé						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+4	+0	10	+2	8	Couteau de combat. Ne peut être effrayé.

**Malmignatte :**

Connue également sous le nom de Veuve Noire Européenne, avant le cataclysme, cette espèce d'araignée peut atteindre la taille d'un gros chien et peut être facilement reconnue par les treize tâches rouges, jaunes ou oranges qui parcourent son abdomen. Véritable danger pour les voyageurs des terres dévastées, sa morsure entraîne vives douleurs, spasmes musculaires et fortes sueurs.

Malmignatte						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	8	+0	5	Animal, Poison, Aucun malus de mouvement pour le terrain difficile et l'escalade.

**Mouche à Merde Mutante (aussi nommée Triple M) :**

On trouve souvent les mouches à merde mutantes à côté des déjections, des cadavres, des zones toxiques et de ce fait, elles sont porteuses de maladies. Malgré leur apparence bouffie, elles ont su rester vivaces et peuvent s'avérer être un véritable fléau charognard pour qui croise leur chemin.

Mouche à Merde Mutante						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
7	+0	+0	6	+0	6	Insecte, Volant, Charognard, Maladie (SD8).

## Mutant Sauvage :

Ce sont des humains ayant subits de graves mutations, au point de retourner à l'état sauvage. Ils vivent généralement en meute et s'attaquent aux normaux quand ils n'ont rien d'autre à se mettre sous la dent, n'ayant aucun problème moral avec le cannibalisme.

Boiteux						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	10	+2	10	Désarmé, Immunité aux radiations.

Gargantuesque						PX : 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+4	+0	10	+0	16	Grand, Effrayant (SD10), Immunité aux radiations et au terrain difficile.

## Pillard :

Qu'ils soient pillards ou esclavagistes, il existe différents clans dans les contrées désolées de France. Généralement, on ne peut pas négocier avec ce genre d'individu notoire dont le seul but est de piller, violer, asservir ou tuer. Les clans les plus connus sont les Awaks, les Scorpions Noirs, les Bétailleurs et les Faucheurs de l'Apocalypse mais il en existe malheureusement bien d'autres.

Petite frappe						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	+0	10	+0	8	Arme à une main.

Dur à cuire						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	+0	11	+0	12	Arme à deux main, Armure légère.

Flingueur						PX : 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	+2	11	+0	11	Arme à une main, Flingue, Armure légère.

Flambeur						PX : 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+0	+0	12	+0	10	Couteau de Combat, Armure lourde, Lance-flamme (3) : enflamme une figurine en ligne de vue à 3" ou moins de lui et inflige une attaque à +5. Inefficace contre une créature robotique. Sur un résultat de 1, le lance-flamme explose. Toute figurine se trouvant dans un rayon de 3" ou moins, y compris le tireur, subit une attaque à +6.

Exécuteur						PX : 6
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	+2	11	+3	14	Arme à une main, Fusil, Armure légère.

## NOIRMONT

Y'a quelques temps Noirmont s'appelait Clermont-Ferrand. Maintenant c'est l'enfer. Les rares survivants que j'ai croisé m'ont raconté que la région s'est mise à trembler d'un seul coup et que les vieux volcans se sont réveillés. Depuis ils dégueulent en continu de la lave. Y doit plus y avoir grand chose d'intéressant là-bas... En tout cas faut en avoir dans le froc pour y vivre. Ou savoir nager dans la lave... Ou être con, tout simplement. Ça existe encore, les cons.

**Plante Sporeuse :**

Sorte de racine épineuse, épaisse et pourvue de bubons fleuris, elle a proliféré dans le rude paysage apocalyptique Français. Bien qu'immobile, elle s'avère nuisible pour qui les approche d'un peu trop près, déclenchant un mécanisme d'auto-défense biologique, par l'expulsion d'un nuage de spores toxiques. Au contact, elle s'anime dangereusement de manière hypnotique, prête à fondre sur sa proie.

**Spores :** dès qu'un nouveau Ranger ou Compagnon de route se déplace à moins de 3" de la plante, lancez 1D20. Sur un résultat de 8+, elle expulse un nuage de spores toxiques. Elle inflige l'état de Poison à toute figurine de personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un rayon de 6" autour d'elle.

**Constriction :** lorsqu'elle parvient à toucher une figurine au corps à corps, la plante sporeuse l'immobilise en s'enroulant immédiatement autour d'elle. À chaque phase de créature, si la plante est toujours en vie, elle resserre son étreinte sur sa victime et lui occasionne 2 points de dégâts, sans sauvegarde d'armure. Lorsque c'est son tour de jouer, la victime peut tenter de se dégager en réussissant un test de Force (SD10). Si elle réussit, elle peut quitter le combat et se déplacer normalement. Sinon, elle reste prisonnière de la plante jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de Force.

Plante Sporeuse						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
-	+0	+0	10	+2	10	Désarmé, Immobile, Spore, Constriction.

**Rat Mutant :**

Variante surdimensionnée du rongeur commun du Monde d'Avant, le rat mutant est un fléau. Malgré sa relative fragilité, il ne faut pas négliger sa capacité à transmettre d'affreuses maladies.

Énorme						PX : 1
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	6	+0	1	Animal, Charognard, Maladie (SD8)

Géant						PX : 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	8	+0	4	Animal, Charognard, Maladie (SD8)

Luminescent						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	6	+0	4	Animal, Charognard, Radiations (SD8).

**RobCop :**

Robot Flic conçu par l'Académie Robotique Militaire Française (A.R.M.F) juste avant la fin du monde. C'est un robot doté d'une IA limitée et parfaitement paramétrée pour stopper et éliminer les contrevenants sur ordre vocal ou de manière autonome. Sa mission est de protéger et servir son propriétaire ou tout site sensible auquel il a été assigné. Il faut se méfier de sa démarche balourde qui ne le rend pas moins précis dans sa visée et ses gestes.

RobCop						PX : 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+4	+4	14	+2	16	Robot, Canon à énergie (jamais à court de munitions ou enraillé), Ne peut être effrayé.

## Servipère :

Déjà craints autrefois, les vipères se sont acclimatées aux conditions post-apocalypse de manière exceptionnelle. Certains spécimens, avant le cataclysme, pouvaient atteindre les 90 cm de longueur. Une bien petite taille pour leur descendance, dont la taille avoisine désormais les deux mètres de long en moyenne.

**Constriction :** lorsqu'elle parvient à toucher une figurine au corps à corps, la servipère l'immobilise en s'enroulant immédiatement autour d'elle. À chaque phase de créature, si la servipère est toujours en vie, elle resserre son étreinte sur sa victime et lui occasionne 1 point de dégât, sans sauvegarde d'armure. Lorsque c'est son tour de jouer, la victime peut tenter de se dégager en réussissant un test de Force (SD8). Si elle réussit, elle peut quitter le combat et se déplacer normalement. Sinon, elle reste prisonnière de la Servipère jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de Force.

Servipère						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+2	+0	8	+0	12	Animal, Poison.

## Songieux :

Espèce d'amas rampant de gélatine et de chair en putréfaction, il se cache dans les endroits humides, sous les feuillages ou dans des amas de détritrus. Il chuinte quand il se déplace, très lentement, et agit comme un véritable charognard. Une fois qu'il a attrapé un bout de sa victime, le Songieux lâche rarement prise. La seule façon d'en réchapper est souvent de couper ce qu'il a attrapé.

**Acide :** quand le Songieux attaque au corps à corps et touche, l'armure de la cible est considérée à 0.

**Pot de colle :** aucune figurine ne peut se désengager d'un combat au corps à corps avec un Songieux tant que ce dernier n'est pas tué, à moins qu'une capacité héroïque ne soit préalablement utilisée.

**Putréfaction :** du fait de son odeur insupportable, toute figurine activée à 3" ou moins doit préalablement réussir un test de Volonté (SD8) sans quoi elle perd son mouvement, occupé qu'elle est à vomir ses tripes tandis qu'un étrange bourdonnement intense semble compresser sa tête.

Songieux						PX : 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
3	+0	+0	10	+0	14	Putréfaction, Acide, Pot de colle, Radiations (SD8), Immunité aux radiations, Ne peut être détruit que par le feu.

## Tique Monstrueuse :

Extrêmement robustes, les tiques sont issues de la famille des arachnides. Auparavant gênantes et potentiellement problématiques pour les humains, certaines espèces ont proliféré et subit une brutale évolution suite au cataclysme, augmentant de façon significative leur taille et leur dangerosité.

**Succion :** lorsqu'une tique parvient à blesser une figurine, elle s'abreuve de son sang et se régénère de 2 points de Santé perdu. En aucun cas elle ne peut excéder sa Santé de départ.

Tique Monstrueuse						PX : 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+0	+0	12	+0	10	Animal, Succion, Charognard, Maladie (SD8).

## MARS

D'après ce que j'en sais, Mars est un peu un mini Bouillon, avec plus de tribaux et autres groupes à la one again. Le plus important du territoire est un immense bidonville avec quelques gros bâtiments encore debout, généralement occupés par la mafia. Et à des distances variables, Mars est entouré de communautés tribales qui se font la guerre, quand ils s'emmerdent..

Le paysage est assez différent de chez nous, y'a moins d'arbres. Ça fait un peu landes désertiques et le sol y est rougeâtre... Y paraît qu'il y a aussi des fourmis géantes là-bas, des fois presque aussi grosses que des R5 ! Au moins, ils ont la chance de pas avoir de Spongieux, il fait trop chaud au sud, bien plus qu'à une certaine époque.

**Veghom :**

Humanoïde végétal dont le corps est parcouru de bubons et de bourgeons verdâtres. Il est généralement pourvu de pseudo tentacules épineux et émet des claquements sonores pour communiquer avec d'autres Veghom à proximité. Le Veghom est une créature en constante évolution mais relativement récente dans le paysage post-apocalypse et son origine reste inexpliquée. Sa forme connue la plus dangereuse est actuellement celle du Veghom Alpha, plus vivace, petite et humanoïde, qui commande aux Veghoms inférieurs, les Végétatifs qui eux sont plus lents et balourds, par le biais d'une conscience végétale collective. On connaît aussi les Veghoms sous d'autres noms, selon les lieux où on les rencontre : Monstroplante, Vervoïds, Claqueurs, Fibreux, etc.

**Résistance :** *les Veghoms ne peuvent être détruits efficacement que par le feu, les effets d'une arme Dynamo Atomique ou l'action d'un herbicide. Tout autre type d'attaque ne leur inflige que 1 point de dégât, quelque soit le résultat du dé, exception faite d'un coup critique.*

Végétatif						PX : 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+2	+0	10	+2	14	Végétal, Poison, Immunité aux radiations, Résistance.

Alpha						PX : 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
7	+4	+0	14	+2	16	Végétal, Poison, Immunité aux radiations, Résistance.

## Note du Dr Patouchard : Les PESTEUX

Les pesteux sont des individus ayant contracté une forme de peste quelques années après le cataclysme. Une personne contaminée va d'abord être affectée par un violent état grippal (fièvre, courbatures, maux de tête, vomissement et pour les cas les plus avancés, crachas de sang). Cette première phase est très contagieuse et il vaut mieux isoler le malade.

La plupart des contaminés meurent au bout de quelques semaines mais pour certains, le processus évolue au ralenti les laissant ainsi vivre presque autant qu'une personne en bonne santé.

Les pesteux pour lesquels le cycle évolue lentement ne sont plus contagieux. Ils sont reconnaissables par leur peau nécrosée et noirâtre par endroits, et sur tout le corps pour les stades les plus avancés. On les assimile souvent à des mutants et sont donc stigmatisés dans de nombreuses communautés qui parfois les interdisent d'entrée.

## SOULEAUX

Complètement immergée depuis quelques années, c'est plus possible de visiter les restes de Bordeaux. Ce que je sais, c'est que la ville a été emportée par un raz de marée au moment du cataclysme.

Après un certain temps, une partie des eaux s'est retirée mais la ville était toujours inondée aux trois-quarts... Du coup, ils l'ont appelé Souleaux. À moins que ça fasse référence à la vinasse ? Souleaux, soulaud ? Y'a p'têtre eu une déformation du nom avec les années. À vérifier. J'aimerais bien récupérer une ou deux bouteilles à l'occasion. Paraît que leur vin était pas dégueu.

# RANGERS OF RADBERRY

## Feuille de Ranger & Compagnons de Route

NOM DU JOUEUR :

Ranger		Niveau		Expérience	Actuelle		
					Totale		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	PR

Capacités héroïques	Atouts	Compétences	
		Acrobatie	
		Arsenal	
		Bricolage	
		Commandement	
		Crochetage	
		Escalade	
		Force	
		Furtivité	
		Informatique	
		Natation	
		Orientation	
		Perception	
		Pièges	
		Pistage	
		Savoir de l'Avant	
		Survie	

Affections / Blessures permanentes

Notes

PROCHAINE MISSION / SCÉNARIO :

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

Compagnon de Route					Type		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Coût PR
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)					Points de progression		

**PHASES DE JEU**

- Phase des Rangers : le Ranger avec la plus grande Volonté débute. Jusqu'à 2/1/0/0 Compagnons à 1/2/3/4 joueurs.
- Phase des Créatures : la créature avec le plus haut niveau de Santé débute et ainsi de suite. En cas d'égalité déterminer au hasard.
- Phase des Compagnons : activer le reste des Compagnons dans l'ordre d'initiative des Rangers.
- Phase d'Événements : piochez une carte événement et suivre les étapes décrites dans le scénario.

**ACTIVATION**

- Mouvement : une de vos actions doit être un mouvement.
- Second Mouvement : moitié de sa valeur de mouvement (arrondi au supérieur.).
- Combattre : voir encadré COMBAT ci-contre.
- Tirer : voir encadré TIR ci-contre.
- Utiliser un Atout : voir LANCER UN SORT p.36 du livre *Rangers of Shadow Deep*.
- Ramasser / Déposer une trouville : maximum 1.
- Capacité Héroïque : action gratuite réalisable 1 fois par scénario.

Activation de groupe : durant la Phase des Rangers, tous les compagnons dans les 3" autour du Ranger doivent effectuer un mouvement pour leur première action.

**MOUVEMENT**

- Escalade / Terrain difficile : double la distance à parcourir (3" = 6").
- Sauter : une figurine peut sauter horizontalement jusqu'à la moitié de son mouvement +1". Nécessite la réussite d'un jet d'Acrobatie dont la difficulté est fixée par le nombre de pouces sautés +1.
- Chute : moins de 3" = aucun effet. Plus de 3" = subit 1,5 x la distance parcourue en dégâts (arrondi à l'entier supérieur).

**ACTIONS DES CRÉATURES**

Les créatures ne s'attaquent pas entre elles et forcent toujours le combat.

- 1 : La créature est-elle en combat ?  
**OUI** : elle choisira de se battre. **NON** : Passez à l'étape 2.
- 2 : Y a-t-il un héros dans sa ligne de mire ?  
**OUI** : elle va tirer + recharger ou effectuer 2 actions pour se déplacer ou se déplacer + combattre le héros le plus proche. **NON** : Passez à l'étape 3.
- 3 : Le scénario contient-il un point clé ?  
**OUI** : elle se déplacera directement vers ce point clé. **NON** : elle se déplacera dans une direction aléatoire. Retournez à l'étape 2 pour déterminer sa 2ème action (si rien n'est possible à l'étape 2, la créature ne fera pas de 2ème action)

**COMBAT**

- 1 : les deux figurines lancent 1 dé.
- 2 : les deux personnages ajoutent leur valeur de combat + bonus (Objets spéciaux, supériorité numérique).
- 3 : déterminez le vainqueur en fonction du score de combat le plus élevé (en cas d'égalité, dégâts simultanés pour les deux personnages.).
- 4 : appliquez les éventuels modificateurs de dégâts (Armes, etc.) au score de combat du vainqueur.
- 5 : soustraire l'Armure de l'adversaire de ce total.
- 6 : appliquez les multiplicateurs de dégâts (Armes rares ou puissantes créatures 2x ou 3x + de dégâts).
- 7 : si ce total est supérieur à 0, soustrayez ce nombre de points à la Santé de l'adversaire.
- 8 : le vainqueur peut décider de rester en combat, de repousser son adversaire ou de reculer (1").

Note : si un héros effectue un coup critique (résultat de 20 avant application des modificateurs), il remporte automatiquement le combat et ajoute +5 aux dégâts (s'applique aussi au TIR).

**Armes**

Armes	Mod.	Notes
Couteau de combat	-1	1ère degue ne prend pas d'emplacement d'objet.
Couteau de lancer	-1	Portée 8".
Arme à 1 main	-	-
Arme à 2 mains	+2	Nécessite 2 emplacements d'objet.
Bâton	-1	-1 dégâts causés par les attaques ennemies au corps à corps.
Arc	-	Portée 24", charge et tire en une seule action.
Arbalète	+2	Portée 24", 1 action pour recharger (possible action de mouvement).
Flingue	+2	Portée 12", charge et tire en une action. Si 1 à 6, chargeur vide et 1 action de recharge.
Fusil	+3	Portée 24", 1 action pour recharger (possible action de mouvement). Si 1 à 6, 2 actions.
Désarmé	-2	-2 aux dégâts infligés (sauf créatures sans armes).

**TIR**

- Idem combat : la valeur de TIR est utilisée. En cas d'égalité, aucun dommage n'est causé. Une figurine ne peut pas tirer depuis ou vers le combat.

Table des modificateurs de tir

- +1 Ligne de vue obstruée : chaque élément de décors entre le tireur et la cible donne +1 (cumulable). Ne pas compter l'élément avec lequel le tireur est en contact.
- +2 Couvert léger : la cible se trouve derrière des rochers, des murs ou autre couvert solide qui couvre la moitié de son corps, ou derrière un couvert tel que des buissons qui masquent presque complètement son corps.
- +4 Couvert important : la cible se trouve derrière un couvert solide comme des rochers, des murs ou du bois épais qui la masque presque entièrement.
- +1 Tir précipité : le tireur a bougé pendant son activation.
- 2 Grande cible : la cible a une hauteur ou une largeur inhabituelle. Cela s'applique normalement qu'aux créatures qui ont le trait « Grand ».

**EFFETS D'ÉTAT**

- Poison : le héros peut effectuer une seule action par activation (peut être guéri s'il revient à sa santé initiale).
- Maladie : le héros malade a -3 en Santé et -1 à tous les jets pour le prochain scénario issu de la même mission.
- Faim & Soif : le héros démarre le prochain scénario à -2 en Santé (cumulé).
- Radiations : le héros irradié a -2 en déplacement et à tous ses jets durant tout le scénario. Reporté au scénario suivant jusqu'à fin de mission.
- Dépendance : le héros dépendant a -2 en Volonté et en Santé pour le prochain scénario. La dépendance persiste au travers des missions tant qu'elle n'est pas soignée. Une seule dépendance à la fois.

CRÉATURE	MVT	COM	TIR	ARM	VOL	SAN	NOTES	PX
Animal Sauvage : Félin	8	+2	+0	10	+2	10	Animal.	4
Animal Sauvage : Gorille	6	+4	+0	12	+6	14	Animal.	6
Animal Sauvage : Loup enrégé	8	+1	+0	10	+0	6	Animal, Maladie (SD8).	2
Animal Sauvage : Ours	6	+4	+0	12	+2	16	Animal, Grand.	6
Automates	5	+0	+0	10	+0	8	Robot. Ne peut être effrayé. N'attaque que s'il est agressé.	1
Bétail	6	+0	+0	8	+0	4	Animal.	1
Gibier - Cerf	6	+2	+0	11	+2	10	Animal, Gibier.	3
Gibier - Lapin coriace	8	+0	+0	6	+0	4	Animal, Gibier.	2
Gibier - Sanglier ravageur	6	+3	+0	12	+2	12	Animal, Gibier.	4
Chien efframé	8	+2	+0	10	+0	6	Animal, Charognard.	3
Civil	6	+0	+0	10	+0	10	Désarmé. S'il n'y a pas de caractéristiques définies spécialement pour le scénario, utiliser le profil de ce tableau.	0
Fanatique - Dévot	6	+1	+0	10	+3	8	Arme à une <b>OU</b> deux mains, Fanatique.	2
Fanatique - Prophète	6	+0	+2	10	+5	10	Flingue, Couteau de combat, Fanatique.	4
FourmiPad	6	+0	+0	8	+0	4	Insecte, Radiations (SD4).	2
FourmiPad - Soldat	6	+2	+0	10	+0	8	Insecte, Radiations (SD8).	3
Junkie	4	+0	+0	10	+0	6	Désarmé.	2
Junkie - Ravagé	6	+4	+0	10	+2	8	Couteau de combat. Ne peut être effrayé.	3
Malmignatte	6	+0	+0	8	+0	5	Animal, Poison, Aucun malus de mouvement pour le terrain difficile et l'escalade.	2
Mouche à Merde Mutante	7	+0	+0	6	+0	6	Insecte, Volant, Charognard, Maladie (SD8).	2
Mutant Sauvage - Boiteux	6	+2	+0	10	+2	10	Désarmé, Immunité aux radiations.	3
Mutant Sauvage - Gargantuesque	5	+4	+0	10	+0	16	Grand, Effrayant (SD10), Immunité aux radiations et au terrain difficile.	5
Pilland - Petite frappe	6	+1	+0	10	+0	8	Arme à une main.	2
Pilland - Dur à cuire	6	+2	+0	11	+0	12	Arme à deux mains, Armure légère.	3
Pilland - Flingueur	6	+1	+2	11	+0	11	Arme à une main, Flingue, Armure légère.	4
Pilland - Flambeur	5	+0	+0	12	+0	10	Couteau de combat, Armure lourde, Lance flamme (3) voir p.46 du livre <i>Rangers of RabBerry</i> .	5
Pilland - Exécuteur	6	+3	+2	11	+3	14	Arme à une main, Fusil, Armure légère.	6
Plante Sporeuse	-	+0	+0	10	+2	10	Désarmé, Immobile, Spore, Restriction.	2
Rat Mutant - Énorme	6	+0	+0	6	+0	1	Animal, Charognard, Maladie (SD8).	1
Rat Mutant - Géant	6	+0	+0	8	+0	4	Animal, Charognard, Maladie (SD8).	2
Rat Mutant - Luminescent	6	+0	+0	6	+0	4	Animal, Charognard, Radiations (SD8).	3
RobCop	5	+4	+4	14	+2	16	Robot, Canon à énergie (jamais à court de munitions ou enrégé). Ne peut être effrayé.	15
Servière	5	+2	+0	8	+0	12	Animal, Poison, Restriction.	3
Spongieux	3	+0	+0	10	+0	14	Putréfaction, Acide, Pot de colle, Radiations (SD8), Immunité aux radiations. Ne peut être détruit que par le feu.	15
Tique monstrueuse	6	+0	+0	12	+0	10	Animal, Succion, Charognard, Maladie (SD8).	3
Veghom - Végétatif	5	+2	+0	10	+2	14	Végétal, Poison, Immunité aux radiations, Résistance.	10
Veghom - Alpha	7	+4	+0	14	+2	16	Végétal, Poison, Immunité aux radiations, Résistance.	15



J'en profite pour remercier du fond du cœur

Leora, Uldaric et Choll,

trois personnes qui me sont chères et qui m'ont aidé à avancer sur ce projet et enrichir cet univers, d'une façon ou d'une autre. Merci, merci et merci !

Merci au Cercle des Compagnons d'Oniros et ses Grands Anciens pour m'avoir aidé à entretenir le goût de raconter des histoires toutes ces années et d'avoir soutenu la première vie de *RadBerry*.

Merci à Aurore et Choll pour avoir fait du Mutton Noir, refuge imaginaire post-apocalyptique, un lieu de vie ludique, convivial et bien réel !

Merci également à Cléo, Jean-Seb, Louiss, Marion, Max, Obéron, Oursinet, Richard, Romaric, Thanaël, Uldaric, Vad et Valérien d'avoir testé en avant-première un ou plusieurs scénarios de ce livret. Si je vous ai oublié, pardonnez ma mémoire défaillante et rappelez-le moi afin que je corrige cette injustice !

Et merci à vous de donner sa chance à cet univers qui me tient à cœur !

N'hésitez pas à partager vos expériences et photos de jeu ainsi que les bugs éventuels, afin d'opérer les corrections nécessaires dans une future version, en vous inscrivant sur le forum :

[www.boomstick-studio.forumactif.com](http://www.boomstick-studio.forumactif.com)

ou en me contactant directement à l'adresse suivante :

[drenark.contact@gmail.com](mailto:drenark.contact@gmail.com)

Bon jeu à vous chers Rangers !

*Drenark.*

# RANGERS

OF

# RAD BERRY

Dans *Rangers of RadBerry*, les joueurs incarnent les survivants d'une fin du monde provoquée, par un cataclysme (nucléaire, climatique, impact d'astéroïde... Chacun a sa vérité), dans la première moitié des années 90. L'action se situe environ 30 ans plus tard. Survivants d'un rapt pillard puis œuvrant au sein du mouvement naissant des Rangers du Berry, vos héros se sont donnés pour mission de remettre un peu d'ordre dans les restes du Berry et bien au-delà, sur ce qui était la France.

La mission d'un Ranger est simple : protéger, assister et encourager une meilleure coordination des communautés de survivants, préserver les voyageurs de toutes menaces potentielles et assurer leur sécurité durant leur traversée des terres désolées. Selon la vision utopique du fondateur du mouvement, le fameux Ranger du Berry, un Ranger doit se montrer avant tout diplomate et pédagogue. Hélas, au sein d'une France divisée, ravagée par les catastrophes humaines et climatiques, et hantée par la prolifération de créatures mutantes de plus en plus dangereuses, la diplomatie atteint très régulièrement ses limites et les Rangers n'ont pas d'autre choix que de souvent foncer dans le tas, et casser des dents...

*Rangers of RadBerry* conduira donc vos héros à fouler ce qu'il reste des terres Berruyères fantaisistes, avant de vite vous propulser vers d'autres territoires transformés par le cataclysme, à la recherche d'un idéal d'ordre et de coopération dans un monde totalement gagné par la folie humaine...



Attention, ce jeu comporte parfois un langage familier et grossier dans ses phases narratives.  
Déconseillé aux moins de 14 ans.