

CRÉATURE	MVT	COM	TIR	ARM	VOL	SAN	NOTES	PX
Animal Sauvage : Félin	8	+2	+0	10	+2	10	<i>Animal</i> .	4
Animal Sauvage : Gorille	6	+4	+0	12	+6	14	<i>Animal</i> .	6
Animal Sauvage : Loup enragé	8	+1	+0	10	+0	6	<i>Animal</i> , Maladie (SD8).	2
Animal Sauvage : Ours	6	+4	+0	12	+2	16	<i>Animal</i> , <i>Grand</i> .	6
Automates	5	+0	+0	10	+0	8	<i>Robot</i> . Ne peut être effrayé, empoisonné, malade, irradié ou dépendant.. N'attaque que s'il est agressé.	1
Bétail	6	+0	+0	8	+0	4	<i>Animal</i> .	1
Gibier - Cerf	6	+2	+0	11	+2	10	<i>Animal</i> , <i>Gibier</i> .	3
Gibier - Lapin coriace	8	+0	+0	6	+0	4	<i>Animal</i> , <i>Gibier</i> .	2
Gibier - Sanglier ravageur	6	+3	+0	12	+2	12	<i>Animal</i> , <i>Gibier</i> .	4
Chien affamé	8	+2	+0	10	+0	6	<i>Animal</i> , <i>Charognard</i> .	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	<i>Fanatique</i> , Arme à une OU deux mains.	2
Fanatique - Prophète	6	+0	+2	10	+5	10	<i>Fanatique</i> , <i>Sermon enflammé</i> , Flingue, Couteau de combat.	4
FourmiRad	6	+0	+0	8	+0	4	<i>Insecte</i> , Radiations (SD4).	2
FourmiRad - Soldat	6	+2	+0	10	+0	8	<i>Insecte</i> , Radiations (SD8).	3
Junkie	4	+0	+0	10	+0	6	Désarmé, Maladie (SD6)	2
Junkie - Ravagé	6	+4	+0	10	+2	8	Couteau de combat. Ne peut être effrayé.	3
Malmignatte	6	+0	+0	8	+0	5	<i>Animal</i> , Poison, Aucun malus de mouvement pour le terrain difficile et l'escalade.	2
Mouche à Merde Mutante	7	+0	+0	6	+0	6	<i>Insecte</i> , <i>Volant</i> , <i>Charognard</i> , Maladie (SD8).	2
Mutant Sauvage - Boiteux	6	+2	+0	10	+2	10	<i>Cannibale</i> , Désarmé, Immunité aux radiations.	3
Mutant Sauvage - Gargantuesque	5	+4	+0	10	+0	16	<i>Cannibale</i> , <i>Grand</i> , <i>Effrayant</i> (SD10) Voir p.52 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> . Immunité aux radiations et au terrain difficile.	5
Pillard - Petite frappe	6	+1	+0	10	+0	8	Arme à une main.	2
Pillard - Dur à cuire	6	+2	+0	11	+0	12	Arme à deux mains, Armure légère.	3
Pillard - Flingueur	6	+1	+2	11	+0	11	Arme à une main, Flingue, Armure légère.	4
Pillard - Flambeur	5	+0	+0	12	+0	12	Couteau de combat, Armure lourde, <i>Lance flamme</i> . Voir p.52 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	5
Pillard - Exécuteur	6	+3	+2	11	+3	14	Arme à une main, Fusil, Armure légère.	6
Plante Sporeuse	-	+0	+0	10	+2	10	Désarmé, <i>Immobile</i> , <i>Végétal</i> , <i>Spore</i> , <i>Constriction</i> . Voir p.53 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	2
Rat Mutant - Énorme	6	+0	+0	6	+0	1	<i>Animal</i> , <i>Charognard</i> , Maladie (SD8).	1
Rat Mutant - Géant	6	+0	+0	8	+0	4	<i>Animal</i> , <i>Charognard</i> , Maladie (SD8).	2
Rat Mutant - Luminescent	6	+0	+0	6	+0	4	<i>Animal</i> , <i>Charognard</i> , Radiations (SD8).	3
RobCop	5	+4	+4	14	+2	16	<i>Robot</i> , Canon à énergie <i>Dynamo Atomique</i> (jamais à court de munitions ou enraillé). Ne peut être effrayé, empoisonné, malade, irradié ou dépendant.	15
Servipère	5	+2	+0	8	+0	12	<i>Animal</i> , Poison, <i>Constriction</i> . Voir p.54 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	3
Spongieux	3	+0	+0	10	+0	14	<i>Aberration</i> , <i>Putréfaction</i> , <i>Acide</i> , <i>Pot de colle</i> , Radiations (SD10), Immunité aux radiations. <i>Ne peut être détruit que par le feu</i> . Voir p.54 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	15
Tique monstrueuse	6	+0	+0	12	+0	10	<i>Animal</i> , <i>Charognard</i> , <i>Succion</i> , Maladie (SD10). Voir p.54 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	3
Tribal Sauvage	6	+3	+1	8	+0	12	Arme à une main, Arme de jet x1 (Poison).	3
Veghom - Végétatif	5	+2	+0	10	+2	14	<i>Végétal</i> , Poison, Immunité aux radiations, <i>Résistance</i> . Voir p.55 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	10
Veghom - Alpha	7	+4	+0	14	+2	16	<i>Végétal</i> , Poison, Immunité aux radiations, <i>Résistance</i> . Voir p.55 du livret <i>Rangers of RadBerry</i> .	15

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

2 ACTIONS AUTORISÉES

- **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 trouvaille** : maximum 1.
- **Capacité Héroïque** : action gratuite réalisable 1 fois par scénario. 1 seule Capacité Héroïque autorisée par activation.

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	Mod.	Notes
Couteau de combat	-1	1er couteau de combat 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 pour toucher, celle de COMBAT pour esquiver. 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 à son Mouvement 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.