

BESTIAIRE ANIMAUX

Pour chaque animal nous donnerons les caractéristiques moyennes. En outre, nous donnerons un exemple d'animal standard et de l'équivalent mutant. Les mutants représentent environ 20% pour chaque espèce. Les caractéristiques INT et VOL sont remplacées par une caractéristique unique l'INSTinct. On considérera que pour éviter une attaque ils font un jet de DEX pure au lieu de DEX + esquive, à moins d'avoir un jet de défense bien entendu..

KANGOUROU :

TAI		FOR		RES	
-1	2	3	4	2	3
INS		DEX		PER	
2	4	2	3	5	5

Il attaque avec ses mains.

Init 9/10 att 7/9 déf. 5/7

Dégâts : 2 points/6 points C

Points de vie par ligne : 2/6

Points de fatigue par ligne : 2/3

Armure naturelle : 0/0

TAUPE :

TAI		FOR		RES	
-3	-1	/	2	1	2
INS		DEX		PER	
1	2	1	2	3	3

Seule la mutante attaque en mordant

Init 4/5 att 0/4

Dégâts : 2 points P

Points de vie par ligne : 1/2

Points de fatigue par ligne : 1/2

Armure naturelle 0/0

CHAUVE-SOURIS :

TAI		FOR		RES	
-3	-1	/	3	1	2
INS		DEX		PER	
1	2	1	1	5	7

Seule la mutante attaque en mordant

Init 8/10 att 0/8

Dégâts : 3 points P

Points de vie par ligne : 1/2

Points de fatigue : 1/2

Armure naturelle0/0

GORILLE :

TAI		FOR		RES	
0	3	12	14	4	6
INS		DEX		PER	
5	7	4	6	4	5

Il attaque avec ses mains ou en mordant.

Mains : init 11/13 att 16/ 20 déf. 15/19

Dégâts : 15/19 points C

Morsure : init 10/12 att 14/18

Dégâts : 13/17 points P

Points de vie par ligne : 4/8

Points de fatigue par ligne 4/6

Armure naturelle : 2/4

LOUP :

TAI		FOR		RES	
-1	2	4	6	3	5
INS		DEX		PER	
5	7	5	6	7	7

Il attaque avec ses griffes ou en mordant.

Griffe : init 17/19 att 14/18 déf. 11/13

Dégâts : 9/11 points T

Morsure init 15/17 att 12/14

Dégâts : 9/13 P

Points de vie par ligne : 3/7

Points de fatigue par ligne : 3/5

Armure naturelle : 0/1

OURS BRUN :

TAI		FOR		RES	
3	5	11	13	8	9
INS		DEX		PER	
5	6	3	5	5	6

Il attaque avec ses griffes ou en mordant.

Griffe : init 12/16 att 18/23 déf. 14/19

Dégâts : 16/23 points T

Morsure : init 10/14 att 15/20

Dégâts : 19/26 points P
 Points de vie par ligne : 9/12
 Points de fatigue par ligne : 8/9
 Armure naturelle : 4/8

HYENE :

TAI		FOR		RES	
-1	1	4	6	3	4
INS		DEX		PER	
3	5	5	5	6	7

Elle attaque avec ses griffes ou en mordant.
 Griffes : init 14/15 att 14/16 déf. 11/13
 Dégâts : 5/8 points T
 Morsure : init 13/14 att 10/12
 Dégâts : 7/11 points P
 Points de vie par ligne : 3/5
 Points de fatigue par ligne : 3/4
 Armure naturelle : 0/1

LION :

TAI		FOR		RES	
1	3	10	12	5	6
INS		DEX		PER	
4	6	5	7	6	8

Il attaque avec ses griffes ou en mordant.
 Griffes : init 14/18 att 19/23 déf. 16/20
 Dégâts : 13/17 points T
 Morsure : init 14/18 att 18/20
 Dégâts : 15/19 points P
 Mêlée 7/9 BD : +4/+6
 Points de vie par ligne : 7/8
 Points de fatigue : 5/6
 Armure naturelle : 1/2

MORSE :

TAI		FOR		RES	
5	7	12	14	10	12
INS		DEX		PER	
3	4	2	2	3	3

Il attaque en chargeant.
 Charge : init 8/8 att 18/20
 Dégâts : 35/41 points C
 Points de vie par ligne : 12/15
 Points de fatigue par ligne : 10/12
 Armure naturelle : 8/10

DAUPHIN :

TAI		FOR		RES	
4	6	7	9	8	10
INS		DEX		PER	
9	10	7	9	8	9

Il attaque en donnant des coups de rostre.
 Rostre : init 17/20 att 18/20
 Dégâts : 12/16 points C
 Points de vie par ligne : 10/13
 Points de fatigue par ligne : 8/10
 Armure naturelle : 3/5
 Certains sont télépathes.

ORQUE :

TAI		FOR		RES	
11	14	16	18	12	14
INS		DEX		PER	
5	6	5	5	5	5

Il attaque en mordant.
 Morsure : init 13/14 att 21/23
 Dégâts : 37/44 points P
 Points de vie par ligne : 19/23
 Points de fatigue par ligne : 12/14
 Armure naturelle : 8/10
 Certains sont télépathes

BALEINE BLEUE :

TAI		FOR		RES	
34	38	32	35	25	28
INS		DEX		PER	
5	7	5	6	5	7

Elle attaque en écrasant.
 Ecrasement : init 10/13 att 28/31
 Dégâts : 170/230 points C
 Points de vie par ligne : 49/58
 Points de fatigue : 25/28
 Armure naturelle : 15/20
 Certaines sont télépathes.

ELEPHANT :

TAI		FOR		RES	
9	11	15	17	12	14
INS		DEX		PER	
4	6	2	3	6	6

Il attaque en chargeant.
 Charge : init 10/11 att 18/22
 Dégâts : 70/80 points C BD : +11/+12
 Points de vie par ligne : 17/20
 Points de fatigue par ligne : 12/14
 Armure naturelle : 14/16

ZEBRE :

TAI		FOR		RES	
4	6	5	7	3	4
INS		DEX		PER	
3	4	5	6	3	3

Il attaque en effectuant des ruades.
 Sabot : init 12/13 att 13/15
 Dégâts : 8/10 points C
 Points de vie par ligne : 8/10
 Points de fatigue par ligne : 3/4
 Armure naturelle : 0/1

RHINOCEROS :

TAI		FOR		RES	
7	10	11	13	10	11
INS		DEX		PER	
3	5	3	4	2	3

Il attaque en chargeant ou en encornant.
 Charge : init 7/9 att 18/21
 Dégâts : 60/70 points C
 Corne : init 6/8 att 16/19
 Dégâts : 35/40 points P
 Points de vie par ligne : 14/18
 Points de fatigue par ligne : 10/11
 Armure naturelle : 12/15

SANGLIER :

TAI		FOR		RES	
-1	2	6	8	7	9
INS		DEX		PER	
4	5	4	6	7	8

Attaque avec ses dents ou en chargeant.
 Une laie suitée reçoit un bonus de +2 en init et en att
 Charge init 12/15 att 12/16
 Dégâts : 6/8 points C
 Dents : init 10/12 att 9/12
 Dégâts : 5/9 points P
 Points de vie par ligne : 5/9

Points de fatigue par ligne : 7/9
 Armure naturelle : 3/5

HIPPOPOTAME :

TAI		FOR		RES	
6	8	12	15	7	9
INS		DEX		PER	
3	5	2	3	4	4

Attaque en mordant.
 Morsure : init 8/9 att 15/18
 Dégâts : 18/25 points P
 Points de vie par ligne : 12/15
 Points de fatigue par ligne : 7/9
 Armure naturelle : 8/11

CHAMEAU :

TAI		FOR		RES	
5	7	9	11	12	15
INS		DEX		PER	
3	4	4	5	5	5

Pas d'attaque, cet animal est pacifique.
 Il se fatigue moins vite que les montures habituelles et bien entendu il résiste bien mieux à la chaleur.
 Points de vie par ligne : 13/17
 Points de fatigue : 12/15
 Armure naturelle : 1/2

BUFFLE :

TAI		FOR		RES	
5	7	11	14	6	7
INS		DEX		PER	
3	4	3	5	3	4

Il attaque avec ses cornes ou en chargeant.
 Corne : init 8/11 att 15/17
 Dégâts : 25/35 points P
 Charge : init 6/9 att 12/15
 Dégâts : 28/38 points C
 Points de vie par ligne : 10/13
 Points de fatigue par ligne : 6/7
 Armure naturelle : 3/5

RAT :

TAI		FOR		RES	
-3	1	1	4	4	5

INS		DEX		PER	
5	7	5	7	2	2

Il attaque en mordant.

Morsure : init 9/11 att 8/13

Dégâts : 1/6 points P

Armure naturelle : 0/2

Points de vie par ligne : 1/4

Points de fatigue par ligne : 4/5

AUTRUCHE :

TAI		FOR		RES	
3	6	3	5	2	3
INS		DEX		PER	
2	4	3	4	3	3

Il attaque en donnant des coups de bec.

Bec : init 7/8 att 8/11

Dégâts : 5/8 points P

Armure naturelle : 0/1

Points de vie par ligne : 6/10

Points de fatigue par ligne : 2/3

VAUTOUR AFRICAIN :

TAI		FOR		RES	
-1	1	3	4	3	3
INT		DEX		PER	
3	4	2	3	6	8

Il attaque avec son bec ou avec ses serres.

Bec : init 10/13 att 8/10

Dégâts : 4/8 points P

Serre : init 12/15 att 10/12

Dégâts : 5/9 points P

Points de vie par ligne : 3/5

Points de fatigue par ligne : 3/3

Pas d'armure naturelle

AIGLE ROYAL :

TAI		FOR		RES	
-2	0	3	4	2	3
INS		DEX		PER	
3	5	4	4	9	11

Il attaque avec son bec ou avec ses serres.

Bec : init 15/17 att 10/12

Dégâts : 4/7 points P

Serre : init 14/16 att 11/13

Dégâts : 5/7 points P

Points de vie par ligne : 1/4

Points de fatigue par ligne : 2/3

Pas d'armure naturelle

ARA :

TAI		FOR		RES	
-2	0	1	3	1	2
INS		DEX		PER	
5	6	3	3	4	6

Il attaque avec son bec ou avec ses serres.

Bec : init 9/11 att 7/9

Dégâts : 1/3 points P

Serre : init 8/10 att 6/7

Dégâts : 1/3 points P

Points de vie par ligne : 1/3

Points de fatigue par ligne : 1/2

Pas d'armure naturelle.

TORTUE GEANTE :

TAI		FOR		RES	
-1	2	5	7	11	14
INS		DEX		PER	
4	6	1	1	2	2

Elle attaque en mordant.

Morsure : init 3/4 att 8/10

Dégâts : 4/8 points T

Armure naturelle : 14/18

Points de vie par ligne : 7/11

Points de fatigue 11/14

TORTUE LUTH :

TAI		FOR		RES	
0	3	6	8	12	15
INS		DEX		PER	
4	6	3	4	2	2

Elle attaque en mordant.

Morsure : init 5/6 att 8/10

Dégâts : 5/9 points

Armure naturelle : 10/14

Points de vie par ligne : 8/13

Points de fatigue : 12/15

CROCODILE :

TAI		FOR		RES	
8	11	10	12	8	9
INS		DEX		PER	

3	5	4	4	5	5
---	---	---	---	---	---

Il attaque en mordant ou en griffant.

Griffe : init 13/14 att 14/16

Dégâts : 18/25 points T

Morsure : init 11/12 att 17/20

Dégâts : 23/30 points P

Points de vie par ligne : 14/18

Points de fatigue par ligne : 8/9

Armure naturelle : 5/8

VARAN DE KOMODO :

TAI		FOR		RES	
5	7	8	10	6	8
INS		DEX		PER	
3	4	5	6	4	5

Il attaque en griffant ou en mordant.

Griffe : init 14/16 att 13/15

Dégâts : 10/14 points T

Morsure : init 12/13 att 14/17

Dégâts : 13/17 points P BD : +5/+7

Points de vie par ligne : 10/13

Points de fatigue : 6/8

Armure naturelle : 3/5

BOA CONSTRICTEUR :

TAI		FOR		RES	
8	10	11	14	8	9
INS		DEX		PER	
4	5	8	10	6	6

Il attaque en étouffant ses victimes, il lance une attaque, si elle est réussie la victime est prisonnière en endure les dégâts prévues et doit réussir un jet de FOR en opposition pour se dégager et ne pas endurer de nouveau les dégâts.

Constriction : init 15/17 att 19/23

Dégâts : 15/20 points C par tour où la victime est prisonnière

Points de vie par ligne : 14/17

Points de fatigue par ligne 8/9

Armure naturelle : 0/1

COBRA :

TAI		FOR		RES	
7	10	3	5	7	8
INS		DEX		PER	

5	6	10	12	8	10
---	---	----	----	---	----

Il attaque en mordant une seule fois.

Morsure : init 20/24 att 16/20

Dégâts : 2/4 points P +VIR 15/20

Points de vie par ligne : 13/16

Points de fatigue : 7/8

Armure naturelle : 0/2

MAMBA VERT :

TAI		FOR		RES	
2	5	2	4	6	7
INS		DEX		PER	
3	5	12	14	7	9

Il attaque en mordant une seule fois.

Morsure : init 21/25 att 19/23

Dégâts : 1/2 P +VIR 20/30

Points de vie par ligne : 7/11

Points de fatigue : 6/7

Pas d'armure naturelle

REQUIN BLANC :

TAI		FOR		RES	
13	20	15	19	11	14
INS		DEX		PER	
5	6	5	6	10	12

Il attaque en mordant.

Morsure : init 19/22 att 23/27

Dégâts : 32/46 points P

Points de vie par ligne : 21/29

Points de fatigue : 11/14

Armure naturelle : 5/10

MURENE :

TAI		FOR		RES	
-1	2	2	5	3	5
INS		DEX		PER	
3	4	11	13	3	4

Elle attaque en mordant.

Morsure : init 20/23 att 15/19

Dégâts : 5/9 points P

Points de vie par ligne : 3/7

Points de fatigue par ligne : 3/5

Armure naturelle : 1/3

PIRANHA :

TAI		FOR		RES	
-3	-1	1	3	2	4
INS		DEX		PER	
1	2	7	9	5	6

Il attaque en mordant. Il se déplace toujours en bande d'au moins 3D10 individus.

Morsure : init 16/19 att 17/20

Dégâts : 5/8 points P

Points de vie par ligne : 1/3

Points de fatigue par ligne : 2/4

Armure naturelle : 0/1

POISSON PIERRE :

TAI		FOR		RES	
-2	-1	1	2	3	4
INS		DEX		PER	
1	2	5	6	3	4

Ce poisson n'attaque pas mais si par malheur on le touche, on reçoit un venin de VIR= 15

Points de vie par ligne : 2/3

Points de fatigue par ligne : 3/4

Armure naturelle : 3/4

TAI		FOR		RES		INS		DEX		PER		Mêlée	

TAI		FOR		RES		INS		DEX		PER		Mêlée	