

### Rat géant (45 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
12	5	6	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	0%	25%	20%	3%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D6  
Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 1D6+2, poison type A

### Rad-Rat (35 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
10	3	6	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	0%	50%	80%	3%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D4, succès : +5 rads  
Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 1D4+2, succès : +5 rads

[Variante : Rat des cavernes, pas de radiations, RP 25%, RR 20%, 25 xp]

### Molerats (90 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
25	8	7	3	-	5%	5%	0%	5%	0%	0%	50%	50%	4%

Attaques : Griffure 80%, 3 PA, dégâts : 2D4  
Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 2D4+3, poison type A

### Molerat puissant (140 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
35	12	9	5	-	15%	10%	0%	15%	5%	5%	60%	60%	6%

Attaques : Griffure 90%, 3 PA, dégâts : 2D6+2  
Morsure 90%, 4 PA, dégâts : 2D6+4, poison type B

### Pigrat (60 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
15	7	7	3	-	5%	0%	0%	5%	0%	0%	50%	30%	3%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D6  
Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 1D6+3, poison type A

### Pigrat puissant (120 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
30	11	7	5	-	15%	10%	0%	10%	5%	5%	60%	80%	5%

Attaques : Griffure 90%, 3 PA, dégâts : 1D10  
Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 1D10+3, poison type B

### Radcafard (60 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
15	3	6	4	-	5%	0%	0%	0%	0%	10%	100%	100%	4%

Attaques : Mandibules 60%, 3 PA, dégâts : 1D6+2, poison type A

### Fourmi géante (80 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
20	2	6	5	-	0%	0%	0%	0%	0%	10%	100%	60%	3%

Attaques : Mandibules 65%, 3 PA, dégâts : 1D6+5

### Fourmi de feu (150 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
30	5	6	6	3 m	0%	75%	0%	0%	0%	10%	100%	70%	4%

Attaques : Mandibules 65%, 3 PA, dégâts : 1D6+5  
Morsure de feu 70%, 6 PA, dégâts : 3D6+3 type feu

### Mante (30 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
10	3	7	3	-	0%	0%	0%	0%	0%	10%	75%	80%	2%

Attaques : Mandibules 70%, 3 PA, dégâts : 2D6, poison type A  
Griffure 75%, 4 PA, dégâts : 2D6+2

### Mouche mutante (100 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
20	6	9	3	-	10%	0%	0%	0%	0%	10%	50%	30%	3%

Attaques : Dard 75%, 5 PA, dégâts : 1D6+3; poison type B  
Morsure 60%, 4 PA, dégâts : 1D6+5

### Brahmine (120 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
60	20	6	2	-	20%	10%	0%	10%	0%	10%	30%	60%	2%

Attaques : Coup de corne 75%, 3 PA, dégâts : 4D6+3  
Piétinement 65%, 6 PA, dégâts : 4D6+10

### Floater (200 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
65	12	9	8	-	30%	0%	10%	60%	10%	5%	80%	80%	7%

Attaques : Fouettement 85%, 4 PA, dégâts : 2d6+8, succès +10 rads

### Wanamingo (200 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
60	15	9	9	-	60%	60%	20%	50%	20%	5%	90%	75%	6%

Attaques : Fléau 90%, 4 PA, dégâts : 2D10+3, succès +10 rads

Morsure 90%, 6 PA, dégâts : 3D6+6, poison type C

### Reine Wanamingo (250 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
75	15	9	10	-	60%	60%	20%	50%	20%	5%	90%	100%	8%

Attaques : Fléau 100%, 4 PA, dégâts : 2D10+5, succès +10 rads

Morsure 100%, 6 PA, dégâts : 3D6+6, poison type C

### Centaure (275 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
80	20	6	11	10m	70%	40%	10%	60%	10%	10%	50%	80%	6%

Attaques : Ruade 90%, 5 PA, dégâts : 1D20+8, succès +5 rads

Crachat 70%, 4 PA, dégâts : 3D6+5; succès +15 rads

### Radscorpion (120 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
20	10	7	5	-	5%	10%	0%	5%	0%	10%	100%	80%	4%

Attaques : Queue 70%, 5 PA, dégâts : 1D10+2, poison type C

Pinces 60%, 3 PA, dégâts : 1D6

### Radscorpion géant (300 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
85	15	8	6	-	15%	20%	5%	10%	5%	15%	100%	90%	6%

Attaques : Queue 85%, 5 PA, dégâts : 2D10+8, poison type D

Pinces 75%, 3 PA, dégâts : 1D10

### Loup gris (120xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
30	7	6	7	-	10%	5%	0%	0%	0%	0%	25%	15%	5%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D6+3

Morsure 80%, 4 PA, dégâts : 3D6

### Loup furieux (200 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
60	9	8	9	-	15%	5%	0%	0%	0%	0%	40%	20%	7%

Attaques : Griffure 80%, 3 PA, dégâts : 1D10+5

Morsure 90%, 4 PA, dégâts : 3D6+5, jet contre END pour éviter chute du joueur

### Coyote (175 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
45	5	6	8	-	10%	10%	0%	0%	0%	0%	20%	10%	5%

Attaques : Griffure 75%, 3 PA, dégâts : 1D10

Morsure 75%, 4 PA, dégâts : 2D6+3, jet contre END pour éviter chute du joueur

### Chien sauvage (120 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
30	5	6	3	-	5%	5%	0%	0%	0%	0%	15%	10%	4%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D6+3

Morsure 70%, 4 PA, dégâts : 2D6, jet contre END pour éviter chute du joueur

### Bébé Griffemort (200 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
45	30	6	20	-	50%	40%	5%	40%	5%	5%	80%	60%	8%

Attaques : Griffure 70%, 4 PA, dégâts : 4D6

### Griffemort adulte (350 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
105	35	10	20	-	50%	40%	10%	40%	10%	10%	80%	60%	9%

Attaques : Griffure 90%, 4 PA, dégâts : 5D6+5

## Femelle Alpha Griffemort (500 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
170	35	12	30	-	50%	40%	10%	40%	10%	10%	80%	60%	12%

Attaques : Griffure 110%, 4 PA, dégâts : 4D10+5

## Gecko (150 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
40	10	7	2	-	0%	0%	0%	0%	0%	5%	80%	75%	3%

Attaques : Griffure 75%, 3 PA, dégâts : 1D10+3

Morsure 70%, 4 PA, dégâts : 2D6+3

## Gecko de feu (200 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
55	10	8	12	-	30%	75%	0%	10%	0%	5%	90%	80%	4%

Attaques : Griffure 75%, 3 PA, dégâts : 1D10+7

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

## Gecko doré (250 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
70	15	9	15	-	50%	50%	10%	10%	10%	10%	100%	100%	5%

Attaques : Griffure 90%, 3 PA, dégâts : 1D10+9

Morsure 85%, 4 PA, dégâts : 1D6+12

## Yao Guai (500 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
155	40	10	20	-	20%	30%	10%	40%	15%	20%	80%	60%	9%

Attaques : Griffure 90%, 4 PA, dégâts : 6D6+10

Morsure 100%, 10 PA, dégâts : 4D10+15

## Goule sauvage faible (120 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
30	5	5	4	-	10%	20%	5%	20%	5%	5%	70%	90%	3%

Attaques : Griffure 70%, 3 PA, dégâts : 1D6+5, succès +5 rads

Ruade 65%, 6 PA, dégâts : 3D6, succès +7 rads

### Goule sauvage furieuse (140 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
40	5	6	6	-	10%	20%	5%	20%	5%	5%	70%	90%	4%

Attaques : Griffure 75%, 3 PA, dégâts : 1D6+8, succès +5 rads

Ruade 65%, 6 PA, dégâts : 3D6+3, succès +7 rads

### Goule sauvage luminescente (160 xp)

HP	CA	PA	FM	Portée	Normal	Feu	Plas.	Exp.	Laser	IEM/Elec	Poison	Rad.	CC
45	8	8	8	-	10%	30%	10%	20%	10%	5%	80%	100%	5%

Attaques : Griffure 80%, 3 PA, dégâts : 1D6+8, succès +8 rads

Ruade 75%, 6 PA, dégâts : 3D6+3, succès +10 rads

Explosion 80%, 7 PA, dégâts : 5D6 dans un rayon de 3m, succès +12 rads