

Creation de profils pour Mutants and Death Ray Guns

La présente fiche a pour objectif de permettre la création de profils pour le jeu MDRG et de leur attribuer un coût en points. Certains des coûts présentés ici diffèrent de la version proposée par Ganesha afin de corriger certains déséquilibres flagrants. Certaines règles sont légèrement modifiées, toujours dans le même but. Certains déséquilibrent peuvent cependant persister...

$$\text{Coût d'une figurine} = \frac{(5 * C + \text{coûts des avantages et des armes}) * (7 - Q)}{2}$$

Armes custom

- Corps à corps (0)
- Short range (2)
- Medium range (4)
- Long range (7)
- +1C (2)
- +1C au contact (4)

Armes classiques

- Assault Rifle (11)
- Bow (3)
- Death Ray Guns (11)
- Electric Gun (4)
- Flamethrower (7)
- Grenade (5)
- Laser Gun (9)
- Nanite Gun (9)
- Needler (9)
- Pistol (9)
- Powered Weapon (6)
- Shotgun (9)
- Sonic Stunner (8)
- Web Gun (12)

Armures

- Flak Jacket (3)
- Heavy Armor (3)
- Laser Reflective Armor (3)
- NBC Suit (4)
- Powered Armor (15)

Equipement

- Drugs (3)
- Force Field (5)
- Herbicide (1)
- Mounted (6)

Mutations mentales

- Healing (12)
- Mental Shield (3)
- Mind Block (5)
- Psychometry (3)
- Telekinetic Disarm (12)
- Telekinetic Push (12)
- Telekinetic Shield (12)
- Telepathy (12)
- Telepathic Scream (12)

Mutations physiques

- Absorption (5)
- Allure (3)
- Amphibious (3)
- Animal/Bestial (-3)¹
- Artificial (3)
- Big (3)
- Clinging (3)
- Doppelganger (15)
- Energy Adaptation (5)
- Energy Feeding (2)
- Energy Projection (5)
- Entangle (15)
- Explosive Fruit (9)
- Flying (10)
- Huge (5)
- Humanoid (3)²
- Nutritious Fruit (2)
- Photosynthesis (2)
- Poison (3)
- Quills/Thorns (7)
- Superior Senses (3)
- Superior Touch (3)
- Tailslap (3)
- Terror (15)
- Two-Headed (7)

Systemes robotiques

- Advanced Targeting System (10)
- All-Terrain (3)
- Combat Computer (15)
- Civilian Robot (5+)
- Intrusion Module (3)
- Medical Robot (3/drug)
- Motion Detector (3)
- Steel Plating (3)
- Superior Software (6)

Regles speciales

- Danger Sens (3)
- Fear of Fire (-5)
- Fear of Water (-5)
- Forester (3)
- Free Disengage (3)
- Gunsmith (2)
- Hand-to-Hand Specialist (2)
- Hero (15)
- Leader (15)
- Lethal (3)
- Long Move (10)
- Phobia (-5)
- Savage (3)
- Sharpshooter (2)
- Short Move (-5)
- Slow (-5)
- Sprint (2)
- Steadfast (3)
- Stealth (3)
- Strong Constitution (3)
- Tough (15)
- Weak Constitution (-3)

¹ Le mouvement n'est pas modifié.

² Le mouvement n'est pas modifié.
De plus, la figurine peut acheter une règle spéciale en plus d'un équipement.

Creation de bandes pour Mutants and Death Ray Guns

La présente fiche a pour objectif de permettre la création de profils pour le jeu MDRG. Il s'agit d'une adaptation des règles de MDRG et des différentes versions de builders fournis par Ganesha.

Chaque bande peut avoir un **chef** (+1Q, Leader) et un **costaud** (+1C).

Le coût indiqué entre parenthèse correspond au total des avantages de la figurine.

Quand il est fait mention d'équipement, cela comprend les armes et les armures.

Référez-vous au livre de règles pour avoir plus de détails et savoir à quelles options vous avez droit exactement.

Pure Humans

Q3+/C2 (+0)

Peut avoir deux équipements et une règle spéciale.

Equipe pure : vous pouvez acheter deux équipements supplémentaires.

Wretched

Q4+/C2 (0)

Disease et Short Move.

Peut avoir un équipement et une règle spéciale.

Equipe pure : vous pouvez acheter un équipement supplémentaire.

Androids

Q4+/C3 (+3)

Artificial.

Peut avoir un équipement et une règle spéciale.

Equipe pure (avec des robots) : vous pouvez acheter un équipement supplémentaire.

Robots

Q4+/C4 (+3)

Artificial.

Peut avoir deux équipements et un système robotique.

Equipe pure (avec des androïdes) : vous pouvez acheter un équipement supplémentaire.

Mutants

Q4+/C3 (+0)

Peut avoir deux mutations, une compétence spéciale et un équipement.

Equipe pure (y compris avec des animaux ou des plantes mutantes) : vous pouvez acheter une mutation supplémentaire.

Mutated Animals

Q4+/C3 (-3)

Animal.

Peut avoir trois mutations au choix (suivant le type d'animal ; la mutation « singe » coûte 2 points).

Equipe pure : vous pouvez acheter deux mutations supplémentaires.

Mutated Plants

Q5+/C3 (-3)

Short Move, Forester, Photosynthesis, Plant (compte comme Animal), Immune to Poison, et Vulnerable to Defoliant/Herbicide.

Peut avoir deux mutations physiques et une mentale.

Equipe pure : vous pouvez acheter une mutation supplémentaire et vous déployer selon les règles d'embuscade.